

Löwenherz

(Cœur de Lion)

Un jeu de Klaus Teuber pour 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus

Introduction

Le Roi est en séjour dans un pays lointain. Pendant son absence, son royaume sombre dans l'anarchie et le chaos. Chaque Prince cherche à augmenter sa puissance et son influence. Les frontières sont redessinées, les territoires sont repartagés. Qui aura les domaines les plus puissants quand le Roi reviendra ?

But du jeu

Chaque joueur place des châteaux et les entoure de frontières. Un château entièrement entouré de frontières forme un **domaine**. Les forêts et les villages dans les domaines rapportent des points de victoire. Le joueur qui aura le plus de points de victoire à la fin du jeu aura gagné.

Matériel de jeu

4 bordures de plateau avec 4 pièces de liaison
9 pièces de territoire
60 cartes d'action
60 chevaliers et 16 châteaux selon 4 couleurs
100 frontières
47 ducats de valeurs 1 (x36) et 5 (x11)
4 marqueurs de points de victoire
1 pion du Roi
1 règle

Préparation du jeu

L'encadrement du plateau est assemblé avec les 4 liaisons comme figuré ci-dessous. Toutes les pièces de territoire sont placées dans ce cadre dans des emplacements et des orientations **au choix** des joueurs.

Important: la pièce de territoire avec la cité du Roi (image au verso) doit toujours être placée au centre du plateau.



Chaque joueur choisit une couleur et reçoit son **marqueur de points de victoire** et ses pions : **15 chevaliers** et **4 châteaux** (dans une partie à **4 joueurs**, seulement **3 châteaux**).



Les **cartes d'action** sont triées selon les lettres de leur verso en 4 piles. Chaque pile est mélangée séparément. Finalement les piles sont superposées, cartes cachées, dans l'ordre D (dessous), C, B, A (sommet).



La pile de **cartes d'action** est placée sur la case du plateau avec un bouclier. L'autre case est réservée à la défausse des cartes jouées.

Chaque joueur tire 3 cartes d'action de la pile. Les cartes d'action sont tenues cachées en main.

Chaque joueur pose son **marqueur** sur la case départ (flèche) de la piste de marque des points de victoire.

Les **frontières** sont placées en réserve sur un côté du plateau.

Les **ducats** sont disposés en réserve de l'autre côté. Chaque joueur prend ses 7 ducats : 1 x 5 et 2 x 1.

Le **pion du Roi** est placé sur la case adaptée de la piste de marque : 30 pour 4 joueurs, 40 pour 3 joueurs, 50 pour 2 joueurs.



Placement des châteaux

Le joueur le plus âgé commence en plaçant un château sur une case de **prairie** vide et un chevalier sur une case de prairie ou de forêt adjacente. Les joueurs continuent, en sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chacun ait placé ses 4 châteaux et 4 chevaliers (joueurs 3 de chaque dans une partie à 4).

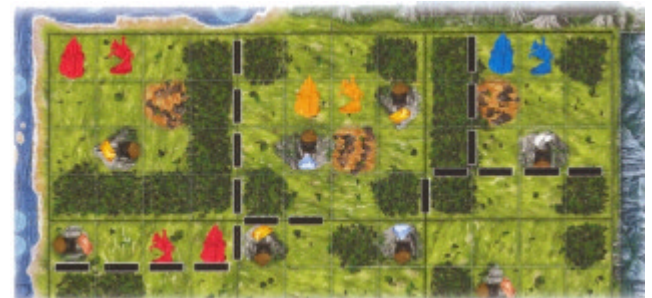
Important : les châteaux de la même couleur doivent être **distants d'au moins 6 cases** horizontalement et verticalement (pas en diagonale).



Quels sont les meilleurs emplacements de châteaux ?

Pour former des domaines, les joueurs placent durant la partie des frontières autour de leurs châteaux. Un domaine est achevé, lorsqu'**exactement un seul château** est entouré de frontières, sans brèche. Les bords intérieurs du cadre du plateau comptent comme frontières naturelles (la mer, les montagnes). Par conséquent un château dans un coin du plateau a besoin pour achever un domaine de moins de frontières supplémentaires qu'un château au milieu.

Il est donc conseillé de placer le premier château dans un coin. La valeur des domaines est proportionnelle aux forêts, villages, mines qui s'y trouvent. Les forêts, les villages et avant tout la cité du Roi rapportent des points de victoire. Les mines procurent des revenus supplémentaires. Pour ces raisons, il est intéressant de placer les châteaux à proximité de ces cases. L'exemple suivant illustre une situation en cours de partie.



Le joueur "Bleu" s'est constitué dans le coin à droite un domaine avec seulement 6 frontières, avec un village, une forêt, une mine. Il manque au joueur "Orange" 2 frontières pour former un domaine. Le joueur "Rouge" ne possède pas de domaine. Deux de ses châteaux sont entourés entièrement de frontières mais un territoire enfermé par des frontières ne compte comme domaine que lorsqu'**exactement un seul** château s'y trouve. Le joueur "Rouge" devrait séparer ensuite ses deux châteaux par des frontières, pour constituer deux domaines.

Vous voulez savoir immédiatement comment jouer à Löwenherz ? Alors visitez le site Web **www.profeasy.de** (Löwenherz en allemand et Domain en anglais) et regardez jouer Marlene, Vicky et Sigfried au cours d'une partie.



L'exemple ci-contre montre une position de départ conforme aux règles à 3 joueurs. Les châteaux de la même couleur sont distants d'au moins 6 cases et sont placés sur des prairies. Les chevaliers sont placés sur des prairies ou des forêts.



Suivant le nombre de frontières symbolisées sur la carte, le joueur place sur le plateau 1, 2 ou 3 frontières de la réserve en respectant les règles suivantes :

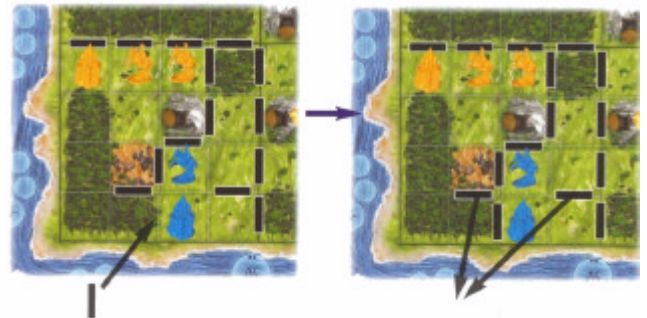
- les frontières sont toujours placées entre deux cases.
- les frontières ne doivent jamais être placées entre deux pions adjacents (château, chevalier) de la même couleur.
- les frontières ne doivent jamais être placées à l'intérieur d'un domaine.
- si la pose de frontières crée un domaine (exactement un seul château entouré de frontières sans brèche), la marque des points de victoire est aussitôt effectuée. Les cases dans un domaine comptent comme suit :

forêt :	1 point de victoire
village :	3 points de victoire
cité du Roi :	5 points de victoire
mines, prairie :	0 point de victoire

Le propriétaire du domaine marque les points de victoire et avance son marqueur du nombre de cases correspondant. **Les frontières superflues** dans un domaine sont enlevées et retournent dans la réserve.

Exemple : "Orange" place une frontière et forme deux domaines (A). "Orange" reçoit 7 points de victoire, "Bleu" seulement 1. Les deux frontières superflues dans les domaines sont enlevées (B).

A B



Règles spéciales pour 2 joueurs

3 couleurs sont utilisées. Chaque joueur choisit une couleur et la troisième couleur est neutre. Les deux joueurs placent en alternance sur le plateau les 4 châteaux et les 4 chevaliers de leur couleur. Finalement ils placent en alternance encore 2 châteaux et 2 chevaliers de la couleur neutre. Les châteaux neutres doivent aussi être distants d'au moins 6 cases les uns des autres.

Déroulement du jeu

Le dernier joueur à avoir placé château et chevalier commence. Le joueur dont c'est le tour reçoit d'abord des revenus, à condition qu'il possède un ou plusieurs domaines avec des mines (voir "Revenus des mines"). Ensuite il a deux possibilités :

- vendre une carte d'action sur le marché ou bien
- jouer une carte d'action

A la fin de son tour, le joueur complète sa main à nouveau à 3 cartes :

- en tirant la carte supérieure de la pile de cartes cachées ou bien
- en prenant une carte visible du marché

Puis dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant joue son tour.

Vendre une carte d'action au marché

Cela sert à augmenter sa réserve de ducats. Pour vendre une carte d'action, le joueur la pose visible (à côté d'éventuelles cartes déjà vendues) dans la zone du **marché** et reçoit autant de ducats que le chiffre bleu indiqué sur la carte entre parenthèses. **Important** : si un joueur vend une carte au marché, il ne peut pas la reprendre aussitôt à la fin de son tour pour reconstituer sa main à 3 cartes. Il ne peut prendre dans le marché qu'une autre carte.

Jouer une carte d'action

Le joueur qui joue une carte d'action la pose visible sur la case à côté de la pile des cartes et paye le prix indiqué en rouge sans parenthèse. Ensuite il réalise l'action représentée sur la carte par un symbole. 5 actions sont possibles :



Quelques cartes possèdent deux symboles différents. Le joueur doit choisir **une** de ces deux actions.

Pose de frontières

Des frontières sont posées pour former des domaines autour de ses châteaux. Le joueur qui pose une frontière doit tenir compte du fait que :

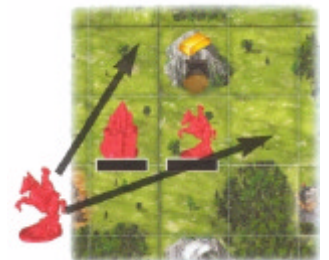
- les frontières sont neutres et qu'elles aident aussi les châteaux voisins à former des domaines.
- les bords intérieurs du cadre comptent également comme des frontières.

Pose de chevaliers

Suivant le nombre de chevaliers symbolisés, on doit poser 1 ou 2 chevaliers, suivant les règles suivantes :

- les chevaliers doivent être placés uniquement sur des prairies ou des forêts. La pose d'un chevalier sur une forêt coûte 1 ducat en plus (différent du placement en début de partie).
- les chevaliers ne doivent jamais être placés sur des villages, la cité du Roi ou des mines.
- un chevalier doit toujours être placé sur une case adjacente (horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale) à un château ou à un chevalier de la même couleur. Cette case ne doit pas être séparée par une frontière des pions adjacents de la même couleur.
- si un joueur n'a plus de chevalier en réserve, il ne peut plus réaliser cette action.

Exemple : "Rouge" voudrait placer un chevalier. Seules les cases marquées avec une flèche sont autorisées. Les cases en dessous du château ou du chevalier ne sont pas autorisées car séparées par des frontières.

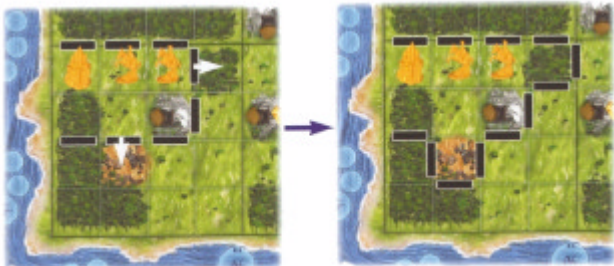


Extension de domaine

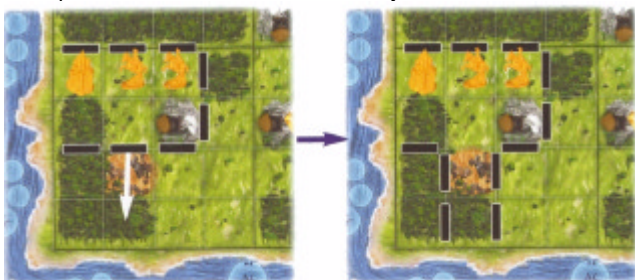
Cette action permet à un joueur d'étendre **un** de ses domaines de 1 ou 2 cases. Pour ce faire, les frontières de la réserve sont utilisées. Les règles sont les suivantes :

- la première case doit être adjacente (horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale) au domaine.
- la deuxième case peut être adjacente à la première ou bien à toute autre case du domaine.

Exemple 1 : Extension de deux cases séparées

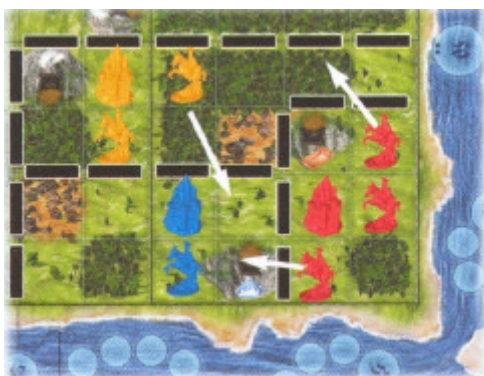


Exemple 2 : Extension de deux cases adjacentes



- les cases occupées par des pions adverses ne peuvent être annexées.
- les cases n'appartenant à aucun domaine peuvent être annexées sans restriction.
- un joueur ne peut s'étendre dans un de **ses propres** domaines.
- un joueur ne peut étendre son domaine dans celui d'un adversaire que si le nombre de chevaliers dans son domaine est strictement **supérieur** à celui adverse (impossibilité si égalité de chevaliers).

Exemple : "Rouge" peut s'étendre dans les domaines de "Bleu" et de "Orange" car il possède plus de chevaliers. "Orange" peut seulement s'étendre dans le domaine de "Bleu".



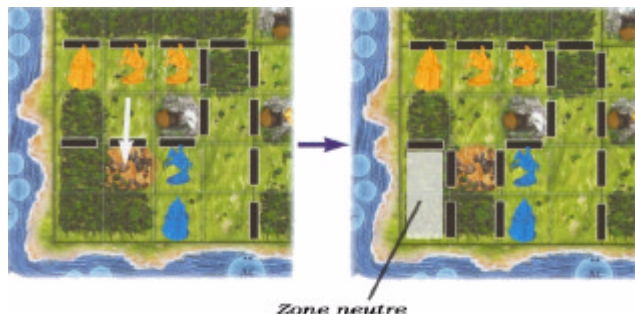
Marque après une extension

Lorsqu'un joueur étend son domaine, il avance son marqueur de points de victoire de 1 case pour chaque forêt capturée, 3 cases pour chaque village et de 5 cases pour la cité du Roi. Si un joueur perd lors d'une extension adverse des forêts, des villages, la cité du Roi, il recule son marqueur du nombre de cases correspondant.

Lors d'une extension, des zones neutres peuvent être créées en étant entourées de frontières, mais elles ne comptent pas comme

domaine car elles ne contiennent pas de château. Les zones neutres peuvent être annexées par tout domaine voisin.

Exemple : "Orange" s'étend dans le domaine de "Bleu". "Orange" gagne 4 points de victoire. "Bleu" perd 6 points de victoire car deux forêts sont perdues avec la création d'une zone neutre.



Transfuge

Le joueur désigne un de ses domaines et un domaine adverse adjacent, chacun de ces domaines ayant au moins 1 chevalier. Un chevalier passe d'un domaine à l'autre : le joueur ajoute un chevalier dans son domaine (en respectant les règles de pose de chevalier) et l'adversaire enlève un chevalier du sien pour le remettre dans sa réserve.

Remarque : il peut arriver qu'un château reste sans chevalier dans un domaine.

Si plusieurs chevaliers sont reliés à un château, seuls les chevaliers en fin de file peuvent être enlevés. La liaison entre les chevaliers et leur château ne peut pas être rompue.



Exemple : "Orange" joue la carte "Transfuge" et ajoute un chevalier. "Bleu" enlève un chevalier. Le chevalier voisin du château ne peut pas être enlevé, sinon le chevalier à droite serait isolé.

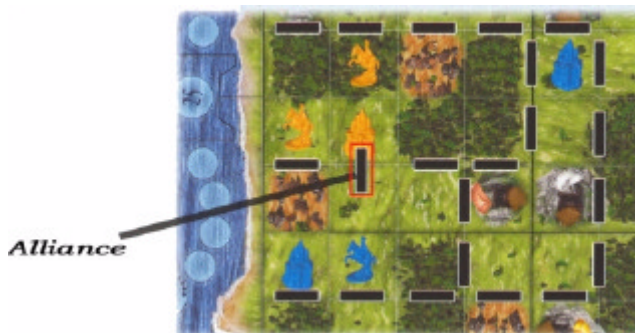


Alliance

Le joueur désigne un de ses domaines et un domaine adverse adjacent. Il tourne de 90 degrés une des frontières entre ces domaines.

Dorénavant jusqu'à la fin du jeu, aucun des ces **deux** domaines voisins ne peut s'étendre dans l'autre.

Exemple : après réalisation de la carte "Alliance", "Orange" ne peut s'étendre dans le domaine de "Bleu" en bas à gauche. Mais "Orange" peut s'étendre dans le domaine de "Bleu" à droite car aucune alliance n'existe entre ces deux domaines.



Revenus des mines

Chaque joueur reçoit au début de son tour autant de ducats qu'il possède de mines de types différents dans ses domaines. Le nombre de mines d'un même type (couleur) ne compte pas. Par exemple, un joueur qui possède 2 mines de cuivre, 3 de pierres précieuses et 1 d'or, possède des mines de 3 types différents et reçoit 3 ducats.

Monopole de mines

Dès qu'un joueur possède dans ses domaines 3 ou 4 mines d'un même type (couleur), il en a le monopole. Il avance aussitôt son marqueur de points de victoire de 5 cases.

Important : si le joueur perd son monopole suite à l'extension d'un adversaire, il doit aussitôt reculer son marqueur de 5 cases.



Dans l'exemple ci-dessus, "Orange" possède 3 mines d'argent, 1 de pierres précieuses et 1 de cuivre dans ses deux domaines. Pour les trois types différents de mines, il reçoit à chaque début de son tour 3 ducats. Les 3 mines d'argent valent 5 points de victoire. Au cas où "Rouge" (3 chevaliers) s'étend dans le domaine de "Orange" (2 chevaliers) à gauche et capture la mine d'argent montrée par la flèche, "Orange" doit aussitôt reculer son marqueur de 5 cases.

Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de 2 façons :

1. Un joueur atteint ou dépasse sur la piste de marque le pion du Roi. Ce joueur a aussitôt gagné. En cas de dépassement simultané du pion du Roi par plusieurs joueurs, ceux-ci sont départagés par le total de points de victoire et si il y a toujours égalité par le total de ducats.

ou bien

2. Un joueur tire la dernière carte de la pile. Ensuite chaque joueur à son tour ne peut que jouer une carte ou vendre une carte au marché. Il ne peut plus reconstituer sa main. Dès que la dernière carte est jouée, le jeu se termine. Ensuite chaque joueur compte ses ducats. Le ou les joueurs avec le maximum de ducats avancent leur marqueur de 5 cases, le ou les second en ducats de 3 cases. Le joueur qui a le plus de points de victoire a gagné. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par le total de ducats.

Un jeu de Klaus Teuber (www.klausteuber.de) © 2003
Édité par KOSMOS (www.kosmos.de)
Traduction française par Cédric Ravel (ced13spi@tiscali.fr)

Répartition des cartes d'action

Lettre A (x15)

1 frontière	1	(2)	x2
2 frontières	3	(3)	x3
3 frontières	6	(5)	x3
1 chevalier	2	(3)	x2
1 chevalier ou 2 frontières	3	(3)	x2
1 chevalier ou extensions	3	(3)	x3

Lettre B (x15)

2 frontières	3	(2)	x3
3 frontières	6	(4)	x2
1 chevalier	3	(3)	x1
2 chevaliers	7	(5)	x1
extensions	4	(3)	x1
1 chevalier ou 2 frontières	4	(3)	x1
1 chevalier ou extensions	4	(3)	x2
extensions ou 2 frontières	4	(3)	x2
transfuge	6	(4)	x1
alliance	5	(5)	x1

Lettre C (x15)

2 frontières	4	(3)	x1
3 frontières	7	(4)	x1
2 chevaliers	7	(5)	x1
extensions	5	(3)	x1
1 chevalier ou 2 frontières	5	(3)	x1
1 chevalier ou extensions	5	(3)	x3
extensions ou 2 frontières	5	(3)	x3
transfuge	7	(4)	x2
alliance	5	(5)	x2

Lettre D (x15)

2 frontières	4	(2)	x2
extensions	5	(3)	x1
1 chevalier ou 2 frontières	5	(3)	x2
1 chevalier ou extensions	5	(3)	x3
2 chevaliers ou extensions	8	(4)	x1
extensions ou 2 frontières	5	(3)	x4
transfuge	8	(4)	x1
alliance	6	(4)	x1