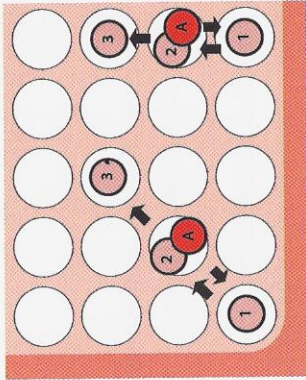
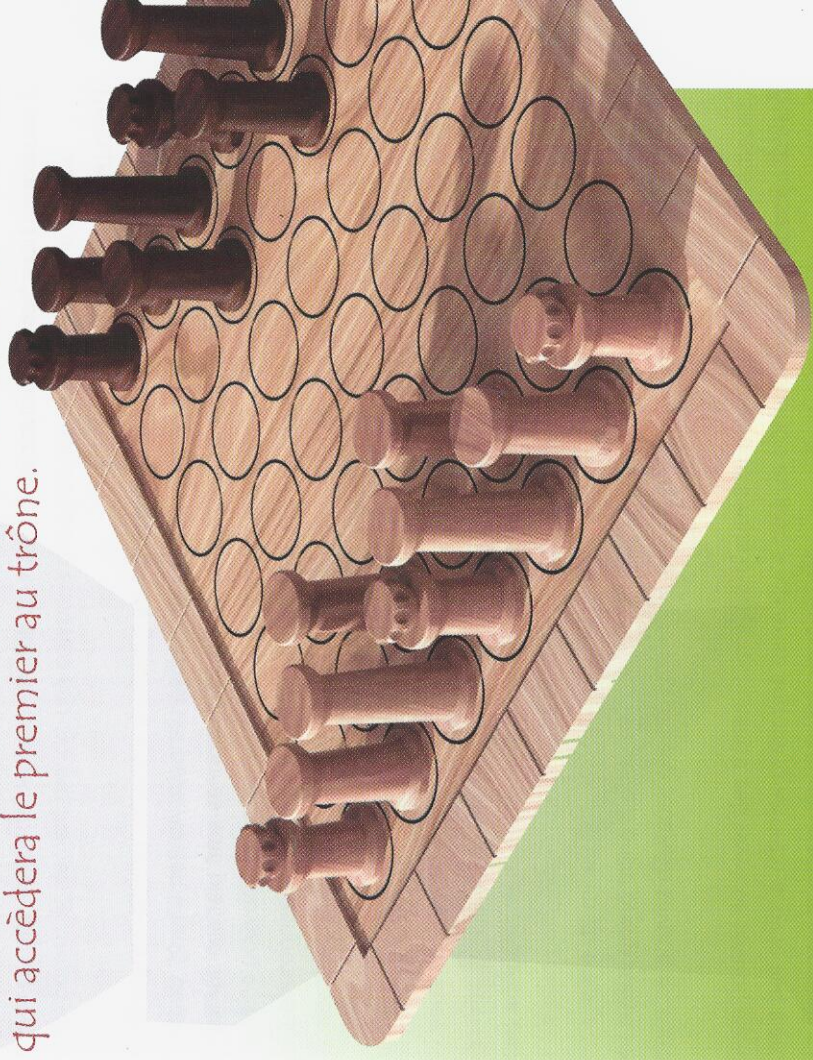


Règles du jeu

Conquer the Throne

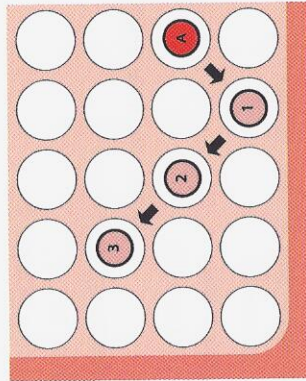
Dans ce jeu stratégique et casse-tête, deux familles royales s'affrontent pour déterminer qui accèdera le premier au trône.



(Im rechten Beispiel)

Wenn Sie gegen die Kante des Spielbretts stoßen, springt der Thron in die gleiche Richtung zurück, aus der er gekommen ist.

ZB: A ist der höchste Thron (3 Stufen) und 'stößt' gegen die Kante: Sie landen dann auf dem Feld, wo 3 gezogen wird.



(Im linken Beispiel:)

Beispiele für die Anzahl der Schritte beim Bewegen von A:

Sie landen auf 1, wenn A der kleinste Thron ist (1 Schritt).
auf 2, wenn A der mittlere Thron ist (2 Schritte).
auf 3 wenn A der höchste Thron ist (3 Schritte).

Das Spiel gewinnen

Wenn Sie es schaffen, Ihre Kronen auf Ihren eigenen Thronen auf die andere Seite des Spielbretts zu bringen, sind die Kronen sicher und Sie haben einen Punkt. Weder die Kronen noch die Throne, die den Punkt erzielt haben, dürfen nicht mehr bewegt werden. Wer zuerst mit **zwei Kronen** auf seinen Türmen auf der anderen Seite des Spielplans fertig ist, ist der Gewinner.

Viel Spaß beim Spielen

Autor: Ellis Hendriksen
www.henmargames.eu
Herausgeber: Tuckers Fun Factory
www.tuckersfunfactory.nl

Nombre de joueurs : 2

Âge : 8+

Durée : 20 minutes

Contenu du jeu :

Règles du jeu

1 plateau de jeu

2 grands trônes blancs / 2 grands trônes noirs

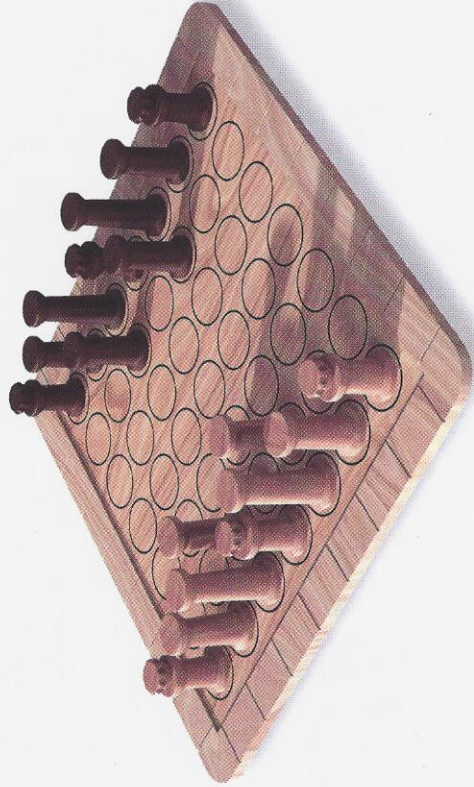
4 trônes moyens blancs / 4 trônes moyens noirs

3 petits trônes blancs / 3 petits trônes noirs

3 couronnes blanches / 3 couronnes noires

Préparation:

Configurez le jeu selon l'exemple ci-dessous ; de gauche à droite, au premier rang, placez les trônes petit, moyen, grand, petit, grand, moyen et petit. Au 2ème rang, deux trônes moyens devant les deux trônes grands. Les trois couronnes sont placées sur les trois plus petits trônes.



But du jeu :

Déplacez au moins deux de vos trois couronnes de l'autre côté du plateau de jeu pour vous retrouver sur un trône de votre couleur de jeu.

Règles générales:

Le jeu:

À votre tour, vous pouvez choisir l'une des actions obligatoires suivantes : Déplacez des couronnes ou déplacez des trônes.

1) Pour déplacer les couronnes :

Pour déplacer vos couronnes, vous obtenez trois pas par tour que vous devez toujours déplacer vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez décider vous-même si vous franchissez les trois pas avec une, deux ou trois couronnes. Le démenagement passe toujours par les trônes ! Vous pouvez choisir de déplacer chaque couronne d'un pas ou une couronne de trois pas. Vous pouvez également prendre une couronne deux pas et une autre couronne un pas.

Vous pouvez atterrir ou sauter par-dessus les trônes de votre adversaire avec vos couronnes. Vous ne pouvez jamais passer du petit au plus grand trône en une seule fois. Vous ne pouvez déplacer la couronne que sur un trône contigu. Donc un pas vers le haut ou vers le bas. Vous ne pouvez pas passer un trône avec votre couronne qui a déjà une couronne dessus. Les couronnes ne peuvent pas être sur un carré sur le plateau de jeu, mais uniquement au sommet d'un trône.

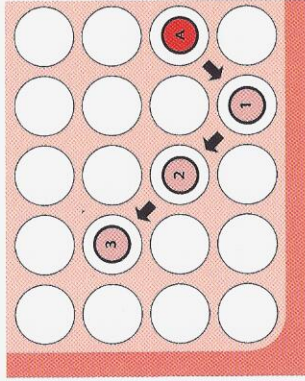
2) Déplacer les trônes :

Si vous choisissez de déplacer vos trônes, vous devez toujours en déplacer deux. Vous pouvez choisir de déplacer les trônes horizontalement, verticalement ou en diagonale. Les trônes doivent effectuer un nombre fixe de pas en fonction de la hauteur du trône.

- Le plus petit trône 1 pas
- Le trône du milieu 2 pas
- Le plus grand trône 3 pas

Vous ne pouvez déplacer que les trônes qui n'ont pas de couronne !

Vous pouvez soulever des trônes au-dessus d'autres trônes lorsque vous vous déplacez, mais pas si vous atterrissez sur une carré qui a déjà un trône. Si vous déplacez un trône en diagonale et atterrissez sur une carré contre le bord du plateau de jeu, vous continuez le long du bord dans la direction linverse d'où vous venez. Voir l'image d'une situation de jeu à la page suivante.



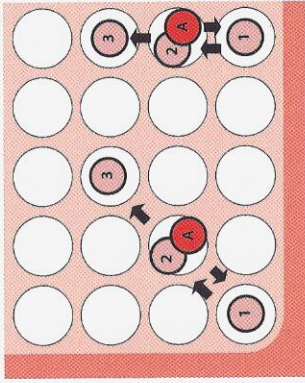
(Dans l'exemple de gauche):

Exemples de pas lors du passage de A :
Vous terminez

sur 1 si A est le plus petit trône (1 pas)

sur 2 si A est le trône du milieu (2 pas)

Sur 3 Si A est le trône le plus grand (3 pas)



(l'exemple à droite)

Si vous touchez le bord du plateau de jeu, le trône rebondira dans la même direction d'où lui vient.

Par exemple, A est la trône le plus grand (3 pas) et « bute » contre le bord : Vous terminez alors sur le carré où 3 est marqué.

Gagner le match

Si vous parvenez à placer vos couronnes de l'autre côté du plateau de jeu sur vos propres trônes, les couronnes sont en sécurité et vous marquez un point. Ni les couronnes ni les trônes qui ont marqué le point ne peuvent plus être déplacés.

Le premier à terminer avec **deux couronnes** sur ses tours de l'autre côté du plateau de jeu est le gagnant.

Amusez-vous bien avec le jeu !

Auteur : Ellis Hendriksen
 www.henmargames.eu
 Éditeur : Tuckers Fun Factory
 www.tuckersfunfactory.nl