

### Objectif

- Marquer le plus de points

### Mise en place

#### Chaque joueur

- Une tuile secrète

#### Commun

- Poser la tuile initiale (verso foncé)
- Pioche des tuiles (plusieurs tas ou pas, ou en vrac)

### Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

#### Règle générale de décompte suivant majorité des partisans

- Si égalité entre plusieurs joueurs : les joueurs marquent le même score

#### 1. Poser un tuile

- À côté d'une autre tuile
- Respecter les raccords (routes, villes)

#### 2. Poser d'un partisan (optionnel : au choix du joueur)

##### Conditions

- Uniquement sur la tuile venant d'être posée
- Sur chemin, ville, abbaye ou pré
- Uniquement si aucun partisan déjà présents sur la zone concernée

#### Décompte si achèvement Chemin, Ville ou Abbaye : joueur ayant la majorité remporte les points

- **Chemin achevé** : extrémités atteinte (un carrefour correspond à une extrémité)
  - 1 point par tuile
- **Ville fermée** :
  - 2 points par ville + 2 points par écusson
  - **!** Ville de 2 tuiles = 2 points seulement
- **Abbaye** entièrement entourée (8 tuiles autour)
  - 9 points
- **Pré**
  - Décompte uniquement en fin de partie



#### Récupération du ou des partisans concernés si décompte effectué

#### 3. Pioche d'une nouvelle tuile

### Fin de partie

#### Condition

- Quand toutes les tuiles sont piochées

#### Décompte final

- A la majorité des partisans, si égalité, les joueurs marquent le même score
  - **Chemin inachevé** : 1 point par tuile
  - **Ville inachevée** : 1 point par tuile
  - **Abbaye inachevée** : 1 point par tuile entourant l'Abbaye + 1 point pour la tuile Abbaye
  - **Pré** : 3 points par ville fermée attenante au pré : **!** Les villes ne comptent qu'une fois :
    - Si ville attenante à plusieurs prés, n'apporte des points que pour le pré ayant la majorité de partisans

