

Objectif

- Marquer le plus de points (Cf. calcul de fin de partie)

Mise en place

Chaque joueur

- Un écran
- 4 dômes de sa couleur
- caché derrière l'écran :

à 3 joueurs :

- 6 pièces de palais par couleur
- 4 étables
- 8 marchands
- 10 murs

à 4 joueurs :

- 5 pièces de palais par couleur
- 3 étables
- 6 marchands
- 8 murs

Commun

- Placement du plateau commun
- 1 tour aux 4 coins de la cité
- 4 bonus "tour" et 4 bonus "palais" posés face visible à côté de la cité
- un marchand au hasard sur le plateau (position initiale du marché)

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

- Pose obligatoirement (si cela est possible) de 2 pièces de son choix (identiques ou non)
- Règles de placement à respecter

Palais

- Un palais achevé est un palais possédant un dôme OU ne pouvant plus être étendu
- Première pièce de palais d'une couleur peut être placée sur un emplacement libre
- Tant que palais d'une couleur inachevé, juxtaposer orthogonalement les pièces de cette couleur au palais
- Règles spécifiques :
 - Ne doit pas toucher un autre palais : les palais doivent être séparés par une ruelle
 - Ne doit pas toucher une étable d'un autre palais
 - Interdiction d'étendre un palais achevé

Dôme

- Un dôme se pose sur un palais
- Un dôme représente la prise de possession d'un palais par un joueur
- Chaque joueur ne peut prendre possession que d'un palais par couleur
- Un palais avec un dôme ne peut plus être étendu
- Si palais strictement plus grand que les autres palais possédés (en comptant les étables), prise du bonus "palais" correspondant (même si le bonus est possédé par un autre joueur)
- Si tous les joueurs possèdent un palais de la même couleur : défausse de toutes les pièces palais non jouées

Étable

- Une étable doit juxtaposer orthogonalement un palais (achevé ou non) sans bloquer les ruelles existantes
- Si palais strictement plus grand que les autres palais possédés (en comptant les étables), prise du bonus "palais" correspondant (même si le bonus est possédé par un autre joueur)

Marchand

- Un marchand doit juxtaposer un autre marchand par l'une ou l'autre extrémité du marché
- Le marché ne doit pas "boucler" (il doit toujours y avoir 2 extrémités et 2 seules)
- Possibilité de créer un nouveau marché librement lorsque le marché précédent ne peut plus être étendu

Mur

- Un mur part toujours d'une tour (extrémité de la cité)
- Un mur se juxtapose toujours à un mur existant
- Interdiction de rejoindre 2 murs (il doit y avoir au moins une case libre entre les 2 murs d'un côté de la cité)
- Lorsqu'un mur touche un palais d'un joueur, prise de possession du bonus "tour" (mur) (valeur indiquée à côté de la tour sur le plateau de jeu).

Fin de partie

Condition

- Dès qu'un joueur ne peut plus poser de pièces

Décompte

- Un point par pièce palais possédée par un joueur
- Un point par étable juxtaposée au palais d'un joueur
- Un point par mur juxtaposant un palais
- Un point par marchand juxtaposant un palais
- Ajout des bonus "Palais" correspondant aux palais les plus grands
- Ajout des bonus "Tour" (mur) correspondant au dernier palais touchant le mur

