

Préparation :

Placer la tuile de départ au centre de la table, mélanger les tuiles face cachée et les empiler, et **mettre de côté le Dragon et la Fée.**

Place 1 Partisan sur la Piste des scores.

Chaque joueur : Prend 1 tuile Monastère, 1 Maire, 1 Chariot et 1 Grange.

Prend des pions Forteresse et Pont : si 2 à 4 joueurs, 3 Forteresse et 3 Ponts ; Si 5 à 6 jrs, 2 Forteresse et 2 Ponts.

Déterminer le 1er joueur.

Tour d'un joueur :

Si la Fée est en jeu et qu'elle est avec un Partisan du joueur actif, le joueur gagne 1 point.

Placer la nouvelle tuile avec au moins un côté adjacent à une tuile déjà posée, en concordance avec les bords au contact. Si impossibilité de la placer, la retirer du jeu et en piocher une autre. Possibilité de créer une Route en impasse si pose d'un **Pont** ensuite.

Si tuile **Volcan**, le joueur ne peut pas placer de partisan et déplace le Dragon sur cette tuile.

Toujours 6 déplacements sauf si impossible.

Ne peut pas passer 2 fois sur la même tuile.

Ne peut pas venir sur une tuile avec la **Fée**.

Si le **Dragon** rencontre un Partisan (sauf Grange), le Partisan retourne dans sa réserve.

Si le **Dragon** n'est pas en jeu, la tuile Dragon est mise de côté et le joueur pioche une 2e tuile. Remélanger les tuiles Dragon mises de côté avec la pioche de tuiles dès que le **Dragon** entre en jeu.

Si symbole **Portail Magique**, le joueur peut poser un Partisan sur cette tuile ou une autre tuile déjà placée en respectant les règles de placement (hors site complété).

Si symbole **Princesse** : Si la tuile complète une Ville avec des Partisans, le joueur retire un Partisan de son choix. Pas de pose de Partisan sur cette tuile.

S'il complète ou ouvre une ville sans Partisan le joueur peut poser un Partisan.

1 - Poser une nouvelle tuile Terrain (obligatoire) :

Soit prendre une tuile Terrain au sommet de la pile et la rendre visible de tous.

Si connexion d'un Pré à un autre possédant une **Grange**, effectuer un comptage "Paysans reliés à la Grange".

Piocher et présenter autant de tuiles Terrain que de joueurs.

Pas d'enchère pour un joueur sans points de victoire.

Le joueur suivant (après le joueur actif), désigne une tuile et fait une enchère en points de victoire.

Dans le sens horaire, chaque joueur surenchérit ou passe.

Lancer une première enchère. Le joueur qui a choisit le tuile doit soit Acheter soit Vendre, au plus fort enchérisseur.

Si un symbole **Bazar**, après avoir placé la tuile, effectuer une série d'enchères. Déplacer les marqueurs de points de victoire des deux joueurs concernés selon la transaction choisie. Si le joueur actif est seul enchérisseur, il paie son enchère.

Lancer les enchères suivantes. Le joueur suivant celui qui a remporté la précédente enchère désigne la tuile à enchérir.

Les joueurs ayant déjà remporté une tuile ne participent plus aux enchères.

Quand toutes les tuiles ont été ramassées, chaque joueur pose sa tuile et peut y poser un Partisan, en commençant par le joueur suivant le joueur actif. Pas de nouvelles enchères si une tuile **Bazar** est posée à ce moment-là.

Soit prendre sa tuile **Monastère**. La placer dans un "trou" (espace vide entouré sur les quatre côtés par des tuiles). Équivalent à une **Abbaye**.

Un seul pion par tour.

Il doit provenir de sa réserve et il doit être posé sur la dernière tuile posée.

Il doit être placé sur un lieu précis qui n'est pas déjà occupé (selon la continuité des autres tuiles).

Un **Grand Partisan** vaut 2 Partisans.

Un **Cochon** est placé sur un Pré où il y a déjà un Paysan de la même couleur.

Un **Bâtisseur** est placé sur une Route ou une Ville. Lors du prolongement ultérieur d'une Route ou d'une Ville possédant son Bâtisseur, un joueur peut rejouer un tour (une seule fois).

Un **Maire** est placé uniquement dans une Ville sans Partisan. Sa valeur est égale au nombre de Boucliers dans la Ville.

Une **Grange** est placée sur un Pré à l'intersection de quatre tuiles dont la nouvelle. Peut importe s'il y a des Partisans dans le Pré. Procéder à un comptage du Pré où elle est placée.

La laisser jusqu'à la fin de la partie.

Un **Chariot** peut être posé sur une Route, Ville ou Abbaye incomplète et libre. Le Chariot vaut 1 Partisan.

Uniquement si le joueur n'a pas posé de Partisan.

Fée : Sur n'importe quelle tuile avec un de ses Partisans.

2- Poser un pion (facultatif) :

Partisan :

Fée :

2bis- Poser un Pont (facultatif) :	En prolongement d'une Route en impasse (créée par la pose d'une nouvelle tuile)
	Doit être posé sur la nouvelle tuile ou une des tuiles adjacentes.
	Peut enjamber un Pré, une Ville, une Abbaye ou un Monastère.
	Compte comme une tuile Route.
3- Compter les points (obligatoire) :	Uniquement pour les sites complétés tel que Ville, Route et Abbaye . Si égalité, les joueurs ex aequo gagnent tous les points.
	Si symboles Marchandise dans une Ville complétée, donner au joueur ayant complété la ville un jeton Marchandise correspondant à chaque symbole.
	Retourner les Partisans (sauf Grange et Chariot) dans leur réserve respective après le comptage.
	Si Chariot , le joueur peut soit :
	Le remettre dans sa réserve.
	Le déplacer sur une Ville, Route ou Abbaye incomplète et libre directement relié au précédent secteur.
	Si Petite Ville (constituée par deux demi sections), possibilité de poser une Forteresse plutôt que de prendre les points.
	Placer 1 jeton Forteresse et 1 Partisan sur la Petite ville.
	Retirer le Partisan de la Forteresse ensuite.
	Si Abbaye , uniquement si la tuile Abbaye est l'une des six tuiles de voisinage.
Si le site complété est à proximité d'une Forteresse (comprenant soit une tuile de la Forteresse, une tuile à droite ou à gauche) avec un Partisan, le propriétaire de la Forteresse gagne aussi les points.	Attention : les points d'un site complété comportant un Partisan sont aussi donnés au joueur propriétaire de la Forteresse (si Partisan sur la Forteresse).
	Attention : la Forteresse ne gagne que les points d'un seul site complété (au choix du propriétaire de la Forteresse).

Fin de la partie :

À la fin du tour du joueur ayant posé la dernière tuile.

Procéder à un décompte final.

Villes, Routes et Abbayes incomplètes.	Si égalité, les joueurs ex aequo gagnent tous les points.
Prés selon la Majorité et les Villes complétées au contact.	
Marchandises : à la majorité pour chaque type de Marchandise.	

Le gagnant est le joueur ayant le plus de points. Si égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

