

Nils Nilsson

ROI & COMPAGNIE

A LA CONQUÊTE DE
NOUVEAUX TERRITOIRES !

TLA101431 1/21



QUIS
JETS

Un jeu de dés tactique
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans

HABA

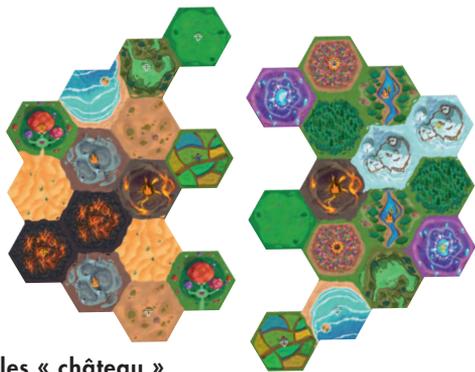
LE RÊVE EST DEVENU RÉALITÉ ! Dans Roi & Compagnie, vous avez transformé une région autrefois sinistre, en un royaume pittoresque et florissant. Après avoir réussi à attirer différentes créatures pour peupler pacifiquement votre royaume, un nouveau défi vous attend : conquérir de nouveaux territoires pour loger tout ce beau monde ! En faisant preuve de stratégie et avec de la chance aux dés, obtenez les bonnes cartes pour occuper

les meilleurs emplacements. Les elfes connaissent les terres les plus riches, les nains savent extraire les pierres précieuses, les fées chassent les dragons, les gnomes conquièrent des terres étrangères et les humains concluent les meilleures transactions foncières. Celui qui parvient à occuper les meilleurs emplacements et à réunir la plus grande quantité de pierres précieuses remporte la partie.

CONTENU DU JEU

Plateau de jeu en 2 parties

Chaque partie de plateau comporte 15 cases de paysage



30 tuiles « château »

Au recto, les tuiles « château » présentent chacune un certain type de paysage. Chaque type de paysage est représenté deux fois sur le plateau de jeu.

Au verso, toutes les tuiles « château » sont identiques.

Rectos (2 de chaque) :



Verso (tous identiques) :



60 cartes d'habitant

Elles doivent être réparties en 5 piles de 12 cartes chacune :

Recto

On y trouve les effets et le symbole de joker (en haut) ainsi que les conditions des dés (en bas).



Verso

Il sert de superjoker au cours de la partie (symbole au milieu en haut).



Attention : les différentes couleurs d'arrière-plan servent uniquement à faciliter le tri des piles et n'ont aucune incidence sur le jeu !

4 cartes « résumé »

Elles sont identiques sur les deux faces et illustrent la distribution de points en fin de partie.



18 pierres précieuses blanches



6 pierres précieuses dorées



6 dés



15 flammes de dragon

64 pions

... 16 par joueur (violets, jaunes, turquoise ou noirs)



PRÉPARATION DE LA PARTIE

La disposition des deux parties du plateau de jeu ainsi que le nombre et la position des flammes de dragon varient en fonction du nombre de joueurs. L'illustration ci-dessous vous montre les différentes installations du jeu en début de partie.

- 1 Posez les **deux parties du plateau de jeu** pour former une **carte** au milieu de la table.
- 2 Les **cases volcan** du plateau sont à recouvrir de tuiles « château » avec le recto volcan. Posez-les verso visible (= côté château), puis posez une flamme de dragon dessus.

4 joueurs :



- 3 Placez toutes les **flammes de dragon restantes** dans une réserve collective à côté du plateau de jeu.
- 4 Mélangez toutes les **tuiles « château » restantes** et empilez-les, verso visible (= château), à côté du plateau de jeu. Tirez ensuite **2 tuiles « château » au hasard** et mettez-les de côté **dans la boîte de jeu** sans les regarder.

Attention : personne ne doit savoir quelles tuiles « château » ont été retirées !

- 5 Placez **6 pierres précieuses blanches** et 4 dorées sur des cases de paysage comme indiqué sur l'illustration d'installation du jeu.
- 6 Chaque joueur reçoit **une pierre précieuse blanche** qu'il place devant lui.
- 7 Placez toutes les pierres précieuses restantes à côté du plateau de jeu (= réserve collective).
- 8 Par ailleurs, chaque joueur choisit une couleur, prend les **16 pions** et la carte « résumé » correspondants et les place devant lui.

3 joueurs :



- 9 Vous n'avez pas besoin des pions et cartes « résumé » restants. Rangez-les dans la boîte de jeu.
- 10 Triez les **cartes d'habitant** pour former les différentes piles (voir Contenu du jeu) et mélangez-les séparément. Placez ensuite les **5 piles rectos visibles en formant une rangée** au milieu de la table. La carte du dessus de chaque pile est donc toujours visible.

Remarque : le mieux est de placer les piles de cartes de manière à faire apparaître le panorama. L'ordre n'est certes pas important pour jouer, mais les piles sont classées de gauche à droite en fonction de la difficulté et de l'intensité de l'effet.

- 11 Laissez les dés définir qui commence : chacun lance les 6 dés ensemble. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de 6 commence.

Variante : les prochaines fois que vous jouerez, lorsque vous aurez plus d'expérience, vous pourrez bien sûr assembler différemment les parties du plateau de jeu et répartir les flammes de dragon et les pierres précieuses à votre guise ou au hasard.



Remarque : grâce à de petits symboles se trouvant sur les cases du paysage du plateau de jeu, il n'est pas nécessaire de vérifier la règle du jeu à chaque fois. Ces symboles n'ont aucune incidence sur la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

« C'est parti pour la conquête de nouveaux territoires ! »

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence.

Le tour d'un joueur comprend 3 étapes :

Étape 1 : Lancer les dés

Étape 2 : Vérifier le résultat des dés

Étape 3a : Utiliser la carte d'habitant ou

Étape 3b : Alerte au dragon !

Étape 1 Lancer les dés

Prends les six dés et tente d'obtenir l'une des cartes d'habitant proposées faces visibles en respectant les règles suivantes :

- tu as le droit de lancer les dés trois fois maximum.
- Avant chaque nouvelle tentative, tu peux choisir les dés que tu conserves et ceux que tu relances.
- Le résultat des dés est analysé au plus tard après le troisième lancer. Mais tu peux également choisir de l'analyser avant.

Remarque : il peut arriver qu'il n'y ait plus de cartes dans une ou plusieurs des piles. Cela ne fait rien. Dans ce cas, vous continuez à jouer normalement.

Étape 2 Vérifier le résultat des dés

Si tu **remplis la condition d'une carte d'habitant**, prends-la et pose-la **recto visible** devant toi. Passe ensuite à l'étape 3a : *utiliser la carte d'habitant*.

Si tu remplis les **conditions de plusieurs cartes d'habitant**, tu dois **en choisir une seule**.

Avec le résultat de tes dés, si tu ne **remplis aucune condition** pour récupérer une carte d'habitant, tu a le droit de prendre une **carte d'habitant de ton choix** et la poser **verso visible** () devant toi. Passe à l'étape 3b : *alerte au dragon !*

Remarque : toutes les conditions des dés sont expliquées en détail à la fin de la règle.

Pour améliorer le résultat de tes dés, tu peux utiliser des cartes d'habitant obtenues précédemment. Voir plus bas. Ignore cette étape lors de ton premier tour.

Utiliser des cartes d'habitant

2 cartes d'habitant qui vont ensemble te permettent d'ajouter au résultat de tes dés un autre dé fictif avec un certain nombre et une couleur donnée.

Chaque carte présente un symbole de joker en haut au milieu.



Le **recto** présente un dé avec un **nombre précis qui est d'une certaine couleur**.

Ex. : symbole joker au recto



Le **verso** présente un dé de **n'importe quelle** couleur avec n'importe quel nombre (superjoker).

Ex. : symbole joker au verso (superjoker)

- Regarde les cartes d'habitant que tu as devant toi. Tu peux défausser **deux cartes d'habitant** avec un symbole de joker **de la même couleur et avec le même nombre de points**. Ainsi, tu ajoutes à ton résultat actuel un dé avec le nombre de points et la couleur correspondants.
- Le **superjoker** au verso peut correspondre à **n'importe quelle couleur et n'importe quel nombre de points**. Il peut

donc être associé à n'importe quel autre symbole de joker sur un recto.

- Et si tu as **deux superjokers**, tu peux les combiner, ce qui équivaut à un dé de **n'importe quelle couleur avec n'importe quel nombre de points**.

Remarque : tu peux aussi utiliser 4 cartes ou plus pour ajouter 2 dés fictifs voire plus avec le nombre de points et la couleur correspondants.

Remarque : si ton résultat aux dés te permet de prendre une carte d'habitant, tu **dois** le faire. Tu ne peux pas choisir de simplement passer à l'étape 3b : *Alerte au dragon !* Bien entendu, cela ne s'applique qu'au résultat initial des dés de l'étape 1. Tu n'es pas obligé(e) d'utiliser des cartes d'habitant comme joker.

Important : il faut toujours se défausser de ses 2 cartes déjà récupérées précédemment. Le superjoker présente simplement « l'avantage » de correspondre à n'importe quelle couleur ou chiffre.

Exemple :

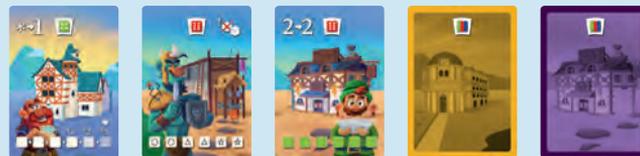
Après avoir lancé trois fois les dés, Mathis obtient le résultat suivant :



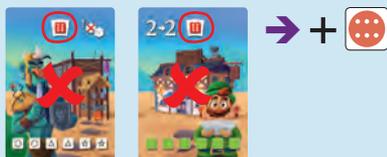
il aimerait prendre la carte d'habitant suivante de la pile 3 :



Pour remplir la condition des dés, il lui manque un « 6 » de n'importe quelle couleur. Heureusement, Mathis a déjà récupéré les cartes d'habitant suivantes :



Il peut défausser la brute et le propriétaire terrien. Il ajoute ainsi un autre 6 rouge à son résultat des dés :



Mathis aurait aussi pu combiner un superjoker avec un des deux jokers 6 rouges et défausser ses deux cartes :



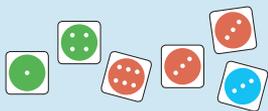
Bien sûr, il aurait même pu défausser les deux superjokers pour ajouter un 6 rouge :



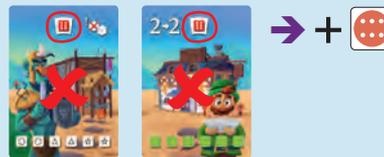
Les cartes d'habitant dont Mathis se défait sont rangées dans la boîte de jeu et il passe à l'étape 3a.

Autre exemple : avec le résultat de dés suivant, Mathis peut remplir la condition des dés de la pile 3 en se défaisant de la brute et du propriétaire terrien pour obtenir un 6 rouge et en se défaisant des deux superjokers pour obtenir un 1 (de n'importe quelle couleur).

Résultat des dés :



carte d'habitant convoitée :



Étape 3a Utiliser une carte d'habitant

Pose la carte d'habitant obtenue avec les dés **face visible** devant toi. Tous les joueurs doivent pouvoir voir tes éléments. Tu n'as pas le droit de cacher tes cartes, tes pions, tes pierres précieuses ou tes flammes de dragon.

Ensuite, exécute tous les effets de la **carte d'habitant que tu viens d'obtenir**.

Remarque : les cartes d'une pile se distinguent principalement par la condition des dés (en bas) et le symbole de joker (en haut au milieu). Les effets (en haut à gauche et à droite) de toutes les cartes d'une pile sont identiques, à quelques exceptions près.

Pile 1 : Commerçant bougon



EN BREF

- Tirer 1, 2 ou 3 tuiles « château », en placer 1
- si * = 3, → prendre une pierre précieuse dans la réserve

En fonction de la condition des dés que tu as remplie sur cette carte, tu tires **1, 2 voire même 3 tuiles « château »** de la réserve collective et tu les retournes (= visibles pour tous les joueurs). **Choisis-en une** et mélange à nouveau les **autres verso visible** dans la réserve collective.

Place la tuile « château » sélectionnée recto visible sur une **case de paysage inoccupée du même type de paysage**. Pose un de tes pions dessus. **Les cases de paysage inoccupées** sont celles qui ne comportent pas de **tuiles « château »**.

Si une pierre précieuse se trouve sur la case de paysage, elle est pour toi. Place-la devant toi.

Si tu as rempli toutes les conditions des dés (tous les dés jusqu'au petit symbole de pierre précieuse), tu reçois **en plus une pierre précieuse** de la réserve collective que tu places dans ton espace personnel.

Remarque : au début de la partie, deux pierres précieuses dorées et plusieurs blanches se trouvent dans la réserve collective. Une fois les pierres précieuses dorées distribuées, vous n'obtiendrez plus que des pierres précieuses blanches en remplissant la condition de cette carte.

Dans le cas où il n'y aurait plus de pierres précieuses dans la réserve, tu repars malheureusement les mains vides.

Pile 2 : Voleuse arrogante

Dans cette pile, on trouve deux effets différents : voler une carte d'habitant (🔍) ou voler une pierre précieuse (💎):



EN BREF

- Tirer 2 tuiles « château » et en placer 1
- Voler 1 carte d'habitant face visible à n'importe quel joueur

Tire 2 tuiles « château » de la réserve collective et retourne-les (= visibles pour tous les joueurs). **Choisis-en une** et mélange à nouveau **l'autre verso visible** dans la réserve collective.

Place la tuile « château » sélectionnée recto visible sur une **case de paysage inoccupée du même type de paysage**. Pose un de tes pions dessus. **Les cases de paysage inoccupées** sont celles qui ne comportent pas de **tuiles « château »**.

Si une pierre précieuse se trouve sur la case de paysage, elle est pour toi. Place-la devant toi.

De plus, tu peux **voler n'importe quelle carte d'habitant recto visible d'un autre joueur** et la poser devant toi.

Remarque : vous ne pouvez pas voler de superjokers !



EN BREF

- Tirer 1 tuile « château » et la placer.
- Voler 1 pierre précieuse au choix à n'importe quel joueur.

Tire 1 tuile « château » de la réserve collective et retourne-la (= visible pour tous les joueurs).

Place la tuile « château » recto visible sur une **case de paysage inoccupée du même type de paysage**. Pose un de tes pions dessus. **Les cases de paysage inoccupées** sont celles qui ne comportent pas de **tuiles « château »**.

Si une pierre précieuse se trouve sur la case de paysage, elle est pour toi. Place-la dans ton espace personnel.

De plus, tu peux **voler n'importe quelle pierre précieuse (dorée ou blanche) d'un des autres joueurs au choix** pour la poser dans ton espace personnel.

Pile 3 : dompteuse de dragons zélée



EN BREF

- Remplacer 1 flamme de dragon au choix par un de ses pions
- À la fin de la partie, +4 points pour celui qui a le plus de flammes de dragon

Remplace une **flamme de dragon de ton choix** sur le plateau de jeu par **un des pions** de ta réserve personnelle. **Place la flamme de dragon dans ta réserve.**

Si une pierre précieuse se trouve sur la case de paysage, elle est pour toi. Place-la devant toi.

Remarque : à la fin de la partie, le joueur qui a le plus de flammes de dragon dans son espace personnel obtient 4 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs ex æquo obtiennent 4 points supplémentaires.

Remarque : le **point d'interrogation** te rappelle que tu peux dompter n'importe quel dragon de la carte. *Eh oui, les elfes peuvent voler !*

Pile 4 : brute épaisse



EN BREF

- Remplacer le pion d'un autre joueur (éloigné d'1 case, sinon de 2 cases, sinon de 3 cases) par son propre pion

Remplace le pion **le plus proche** d'un autre joueur posé sur le plateau par un de **tes pions** issus de ta réserve personnelle. Cela signifie que tu ne peux remplacer **que les pions voisins** de tes pions (= éloignés de 1 case).

S'il n'y a **pas de pions voisins**, tu ne peux **remplacer qu'un pion qui se trouve à 2 cases de tes pions**. S'il n'y a pas non plus de pions distants de 2 cases, tu ne peux remplacer qu'un pion qui est éloigné de 3 cases, etc... (voir exemple plus bas).

Remarque : le **point d'exclamation** te rappelle que l'endroit où se trouve le pion du joueur sur le plateau de jeu **n'est pas indifférent**... *Les trolls ont un poil dans la main, ils font le strict minimum.*

Remarque : si tu n'as pas placé de pions sur le plateau, tu peux remplacer n'importe quel pion par le tien.

Pile 5 : Riche propriétaire terrien



EN BREF

- Tirer 2 tuiles « château » et les placer.

Tire **2 tuiles « château »** de la réserve collective et retourne-les. **Place les deux tuiles « château »** recto visible sur des **cases de paysage inoccupées** avec le même type de paysage. Pose un de tes pions sur chacune des deux cases. **Les cases de paysage inoccupées** sont celles qui ne comportent **pas de tuiles « château »**.

Si des pierres précieuses se trouvent sur les cases de paysage, elles sont pour toi. Place-les dans ta réserve.

Remarque : si, du fait de l'effet d'une carte, tu dois tirer plus de tuiles « château » qu'il n'en reste dans la réserve collective, tire autant de tuiles que possible.

Exemple pour la pile 1



Après son troisième lancer, Nadia a obtenu 5 rouges. Elle remplit ainsi la condition des dés. Nadia pourrait tirer 2 tuiles « château » et en placer une.

Mais elle veut absolument la pierre précieuse supplémentaire de la réserve !

Elle défasse donc deux de ses cartes d'habitant portant le même symbole de joker (🃏). Son lancer de dés est complété par un autre dé rouge. Elle remplit ainsi la condition des dés au maximum. Elle pioche 3 tuiles « château », en place une, puis prend une pierre précieuse blanche dans la réserve collective. (Malheureusement, les pierres précieuses dorées ont déjà été distribuées.)

Exemple pour la pile 4



Christelle aimerait conquérir une case de paysage de **Nico**. Mais les pions de **Nico** sont tous éloignés de 2 cases des pions de **Christelle**.

Les pions de **Mathis** sont

distants de 3 cases de ceux de **Christelle**. Deux pions de **Nadia** sont voisins d'un pion de **Christelle**. C'est pourquoi **Christelle** n'a pas d'autre choix que de remplacer l'un des deux pions de **Nadia**.

Étape 3b Alerte au dragon !

Comme tu n'as réussi à remplir aucune condition des dés, tu as déjà récupéré une carte d'habitant **de ton choix** au milieu de la table et tu l'as placée **verso visible** devant toi. Tu pourras utiliser cette carte ultérieurement comme superjoker.

En plus, tire une tuile « château » de la réserve collective et retourne-la.

Place la tuile « château » recto visible sur une **case inoccupée avec un paysage du même type**. Pose dessus une flamme de dragon de la réserve collective. **Les cases de paysage inoccupées** sont celles qui ne comportent pas de tuiles « château ».

Si une pierre précieuse se trouve sur la case de paysage, elle y reste jusqu'à ce qu'un joueur fasse disparaître la flamme de dragon avec une dompteuse de dragons (pile 3).

Remarque : dans le cas où il n'y aurait plus de flammes de dragon dans la réserve collective, tu dois placer une flamme de dragon de ta réserve personnelle. Si tu n'as pas de flamme de dragon, tu places une flamme de dragon d'un autre joueur.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès qu'il n'y a plus de tuiles « château » dans la réserve collective à la fin de l'étape 3, c'est-à-dire au moment où toutes les cases du plateau de jeu sont occupées, à l'exception de 2 cases de paysage.

Compter les points

Chaque joueur compte alors ses points en fonction de sa réserve personnelle et du plateau :

- **3 points** pour chaque case occupée au sein de sa plus grande surface couverte.
Si le joueur possède plusieurs surfaces identiques, seule une de ces surfaces compte comme la plus grande.
- **1 point** pour chaque case occupée à l'extérieur de cette surface.
- **4 points** pour le joueur qui a le plus de flammes de dragon devant lui.
Si plusieurs joueurs ont le plus grand nombre de flammes de dragon, tous les joueurs concernés gagnent 4 points.
- **3 points** pour chaque pierre précieuse dorée récupérée.
- **2 points** pour chaque pierre précieuse blanche récupérée.

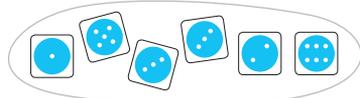
Le gagnant est le joueur qui a le plus de points. En cas d'égalité, celui des deux joueurs qui a le plus de flammes de dragon a gagné. S'il y a toujours égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci gagnent tous ensemble.

Exemple de scores :

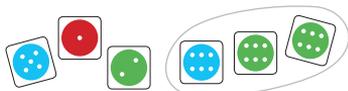


VUE D'ENSEMBLE DES CARTES

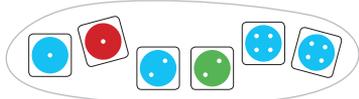
Conditions des dés



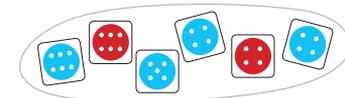
Le nombre de dés indiqué doit être de la ou des couleurs indiquées.



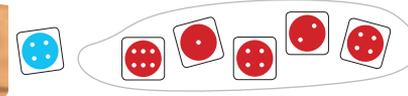
Le nombre de dés indiqué doit présenter le chiffre indiqué.



Le résultat des dés doit former des groupes de chiffres : chaque symbole correspond à un chiffre donné. Toutefois, chaque symbole doit représenter un chiffre différent des autres. Tu choisies à quels chiffres les symboles correspondent. Le nombre de dés indiqué précise le nombre de dés dont tu as besoin.



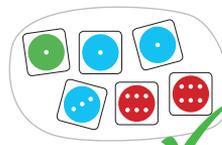
La somme des points des dés doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée.



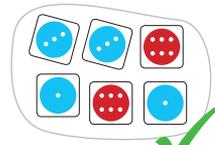
La somme des points des dés **rouges** doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée.



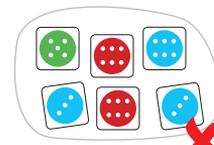
La somme des points rouges des dés doit être **supérieure** à la somme des points bleus, qui elle doit être supérieure à la somme des points verts.



$12 > 5 > 1$ OK



$12 > 6 > 0$ OK



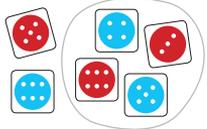
$12 = 12 > 5$ PAS OK



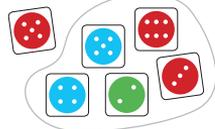
Tu dois former une suite avec le nombre de dés indiqué c'est-à-dire que les chiffres obtenus sur les dés doivent se suivre immédiatement, sans interruption.

Dans ce cas précis, il s'agit d'une condition des dés de la pile 1 et tu peux former une suite composée de 4, 5 ou 6 dés.

Si tu réussis à former une suite de 6 dés, tu reçois en plus une pierre précieuse de la réserve collective.



* = 1



* = 2



* = 3 et une pierre précieuse de la réserve

	Christelle	Mathis	Nico	Nadia
	3 x 3 points = 9 points	3 x 3 points = 9 points	5 x 3 points = 15 points	2 x 3 points = 6 points
	5 x 1 point = 5 points	3 x 1 point = 3 points	1 x 1 point = 1 point	4 x 1 point = 4 points
	0 flamme de dragon = 0 point	1 flamme de dragon = 0 point	2 flammes de dragon = 4 points	1 flamme de dragon = 0 point
	1 x 3 points = 3 points	0 x 3 points = 0 point	0 x 3 points = 0 point	3 x 3 points = 9 points
	0 x 2 points = 0 point	4 x 2 points = 8 points	0 x 2 points = 0 point	2 x 2 points = 4 points
Somme	17 points	20 points	20 points	23 points

Auteur : Nils Nilsson
Illustration : Gus Batts
Rédaction : Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2021 Art.-Nr. 306402

NOTRE CONSEIL



Tu adores Roi & Compagnie ?
 Fais-toi encore plus plaisir
 avec la version réf. 303486 !

RÉSUMÉ DES RÈGLES

OBJECTIF DU JEU

Avec un peu de chance et de tactique, obtenez les meilleures cartes d'habitant grâce aux résultats des dés. Ces cartes vous permettront de former le territoire le plus étendu possible et de

récupérer un maximum de pierres précieuses pour, au final, gagner le plus de points possible et remporter la partie.

PRÉPARATIFS

- Assembler les 2 parties du plateau de jeu, placez-y les tuiles « château » et les pierres précieuses en fonction du nombre de joueurs.
- Former 5 piles de cartes d'habitant. Mélanger chacune des piles et les disposer rectos visibles les unes à côté des autres au milieu de la table.
- Chaque joueur reçoit tous les pions et la carte « résumé » de sa couleur.
- Mélanger les tuiles « château » verso visible et en retirer 2 du jeu sans les regarder.
- Mettre à disposition les flammes de dragon et les pierres précieuses restantes, qui servent de réserve.
- Le premier joueur reçoit tous les dés (6).

DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour comporte 3 étapes :

Étape 1 : Lancer les dés

Lancez les 6 dés. En fonction du résultat et de la carte convoitée, vous pouvez relancer le nombre de dés de votre choix encore deux fois.

Étape 2 : Vérifier le résultat des dés

En option (possible plusieurs fois)

Se défausser de cartes d'habitant déjà récupérées pour **ajouter un dé fictif** au résultat des dés :

- 2 symboles de joker identiques équivalent au dé correspondant
- 1 symbole de joker + 1 superjoker équivalent au dé correspondant au symbole de joker
- 2 superjokers équivalent un dé au choix

La condition des dés d'une carte d'habitant peut-elle maintenant être remplie ?

Oui : Prendre cette carte d'habitant et la poser recto visible devant soi. → Passer à l'étape 3a.

Non : Prendre une carte d'habitant au choix et la poser verso visible devant soi. → Passer à l'étape 3b.

Étape 3a : Utiliser la carte d'habitant

Exécuter les effets de la carte d'habitant obtenue :



Pile 1 : Tirer 1, 2 ou 3 tuiles « château » et en placer une. Si * = 3 : prendre en plus une pierre précieuse dans la réserve.



Pile 2a : Tirer 2 tuiles « château » et en placer une. Voler une carte d'habitant recto visible à n'importe quel autre joueur.



Pile 2b : Tirer une tuile « château » et la placer. Volez 1 pierre précieuse au choix à n'importe quel autre joueur.



Pile 3 : Remplacer une flamme de dragon au choix par un de ses propres pions.



Pile 4 : Remplacer un pion le plus proche d'un autre joueur par son propre pion.



Pile 5 : Tirer 2 tuiles « château » et les placer toutes les deux.

Phase 3b : Alerte au dragon !

Tirer une tuile « château » de la réserve recto visible et la placer en posant dessus une flamme de dragon.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès que toutes les tuiles « château » de la réserve sont placées. En comptabilisant les éléments placés devant lui et ceux présents sur le plateau, le gagnant est le joueur qui a le plus de points :

- 3 points par case de la plus grande surface continue couverte

- 1 point par case hors de cette surface
- 4 points pour le joueur qui a le plus de flammes de dragon
- 3 points pour chaque pierre précieuse dorée
- 2 points pour chaque pierre précieuse blanche