

Objectif

1 condition de victoire

- Avoir le plus de points à la fin de partie

2 conditions de fin de partie

- Epuisement de la 2nde pioche
- Plus de pions à poser

Mise en place

Chaque joueur

- 3 cartes au hasard
- 20 palais + 8 émissaires
- 1 émissaire sur piste score

Commun

- Plateau
- Pioche
- 4 cartes visibles

Tour de jeu

- Jouer jusqu'à 3 cartes **OU** Echanger 1 carte
- Compléter la pioche visible à 4 cartes

Déroulement

Jouer jusqu'à 3 cartes

- Jouer jusqu'à 3 cartes (2 cartes identiques = 1 joker)
- Placer jusqu'à 2 pions (palais ou émissaires)
 - Un seul pion dans une province vide
 - Toutes les pièces placées dans la même province
 - Pour une province, nombre maxi d'émissaires = nombre de palais du joueur majoritaire
- Si province complète (en palais), décompte des points de palais
 - 1^{er} : nombre de palais total
 - 2nd : nombre de palais du 1^{er}
 - 3^{ème} : nombre de palais du 2nd
 - etc.
 - Les joueurs n'ayant aucun palais ne marquent aucun point
- Compléter sa main à 3 cartes

Echanger une carte

- Echange possible avec la pioche visible **OU** la pioche cachée

Fin de partie

Décompte final

- Score pour les palais des provinces non complètes (voir ci dessus)
- Score pour les alliances entre province
 - Il faut avoir la majorité des émissaires dans les 2 provinces
 - Nombre de points = nombre d'émissaires total des 2 provinces (quelle que soit la couleur)
- Score pour les routes
 - Routes d'au moins 4 palais successifs = 1 point par palais
- Si égalité, vainqueur = celui qui a le plus de pièces en réserve