

<p>1. Lancer de dés</p> <p>2. Carte Événement (pas de carte Vikings ! le premier tour)</p> <ul style="list-style-type: none"> Les cartes Catastrophe ! et Année Faste sont lues à voix haute. <p>cartes Vikings !:</p> <ul style="list-style-type: none"> lancer autant de dés Vikings que de joueurs les mettre sur la carte par ordre décroissant chaque joueur doit jouer un dé Moine ou un pion Paysan et peut jouer un ou des dé(s) supplémentaire(s) plus de dés Moine que de pions Paysan = VICTOIRE ! <p>Prestige : +3 pour majoritaire en cas de victoire, +1 par dé, -1 par pion Défaite : chaque joueur perd un bâtiment de son choix</p> <p>3. Abbaye et cartes Croisade</p> <ul style="list-style-type: none"> jusqu'à 3 nouveaux pions Paysan (1, 2, 3) jusqu'à 3 avancées du marqueur Clergé (4, 5, 6) +1 point de défense temporaire par dé Moine Lancer/poursuivre une croisade (pion Paysan des Bancs ou du Baptistère, 1 allié maximum) <p>4. Achat de cartes Bâtiment</p> <ul style="list-style-type: none"> premier tour horaire puis second dans l'ordre inverse si un joueur commence par passer, il ne peut acheter lors du second passage <p>5. Ressources et initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> tours dans l'ordre horaire jusqu'à ce que tout le monde passe 1 dé Moine à la fois sauf case Bonus et une fois par Ressource maximum (1 à 3 joueurs : une seule case Bonus disponible) 1 dé Moine à la fois sauf case Bonus jeton Initiative = récompense immédiate <p>6. Déplacement des pions Paysan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 mouvement + bonus divers par tour entrer ou sortir du Baptistère est un mouvement gratuit les pions Paysan occupés (dans un bâtiment) ne peuvent plus bouger <p>7. Construction</p> <ul style="list-style-type: none"> cartes Tour ou Bâtiment, Autel et Murs de sa réserve personnelle les Archers coûtent 5 deniers à entraîner 2 cartes Bâtiment de chaque maximum (sauf <i>Bergerie</i> et <i>Étable</i> : 1) construction= Prestige (+ <i>Enclos</i> pour <i>Bergerie</i> et <i>Étable</i>) <p>8. Agriculture / Élevage / Nourriture</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Jardin</i> : +1 Blé pour chaque lot de 3 jetons Blé <i>Bergerie</i> : +1 Mouton (maximum 5) ; <i>Étable</i> : +1 Vache (maximum 3) 1-4 pions Paysan = 1 Blé ; 5-8 = 2 Blé ; 9+ = 3 Blé 1 Mouton défaussé = 2 niveaux ; 1 Vache (non défaussée) = 1 niveau -1 pion Paysan et -2 Prestige par niveau non nourri <p>9. Combat contre les Ténébres / Avancée des Ténébres</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 pion Paysan et -2 Prestige par point de défense manquant déplacement d'un cran vers le haut du marqueur Ténébres <p>10. Collecte des revenus</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 dernier par pion Paysan sur son plateau individuel (+ bonus) <p>11. Collecte des récompenses et achat de nouvelles cartes Croisade</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 cartes Croisade maximum (+1 par tour maximum) <p>12. Fin de tour</p> <ul style="list-style-type: none"> pion Premier Joueur au jeton Initiative, le cas échéant récupération des dés Moine défausse de la dernière carte Bâtiment de chaque colonne du marché puis décalage et alimentation défausse des jetons Ressource dépassant la limite (3 de chaque, sauf carte Bâtiment activée) tous les jetons Échange et Outils sont sur leur face « disponible » <p>Fin de partie (après 7 tours de jeu)</p> <ul style="list-style-type: none"> marqueur Prestige +2 par Mouton et +3 par Vache sur son plateau individuel deux cartes <i>Bureau de change</i> activées : +1 par lot de 5 deniers dans sa réserve personnelle deux cartes <i>Grange dimière</i> activées : +1 par lot de 3 jetons Ressource dans sa réserve personnelle MOINS le Prestige des cartes Bâtiment/Croisade qui n'ont pas été construites/complétées

<p>1. Lancer de dés</p> <p>2. Carte Événement (pas de carte Vikings ! le premier tour)</p> <ul style="list-style-type: none"> Les cartes Catastrophe ! et Année Faste sont lues à voix haute. <p>cartes Vikings !:</p> <ul style="list-style-type: none"> lancer autant de dés Vikings que de joueurs les mettre sur la carte par ordre décroissant chaque joueur doit jouer un dé Moine ou un pion Paysan et peut jouer un ou des dé(s) supplémentaire(s) plus de dés Moine que de pions Paysan = VICTOIRE ! <p>Prestige : +3 pour majoritaire en cas de victoire, +1 par dé, -1 par pion Défaite : chaque joueur perd un bâtiment de son choix</p> <p>3. Abbaye et cartes Croisade</p> <ul style="list-style-type: none"> jusqu'à 3 nouveaux pions Paysan (1, 2, 3) jusqu'à 3 avancées du marqueur Clergé (4, 5, 6) +1 point de défense temporaire par dé Moine Lancer/poursuivre une croisade (pion Paysan des Bancs ou du Baptistère, 1 allié maximum) <p>4. Achat de cartes Bâtiment</p> <ul style="list-style-type: none"> premier tour horaire puis second dans l'ordre inverse si un joueur commence par passer, il ne peut acheter lors du second passage <p>5. Ressources et initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> tours dans l'ordre horaire jusqu'à ce que tout le monde passe 1 dé Moine à la fois sauf case Bonus et une fois par Ressource maximum (1 à 3 joueurs : une seule case Bonus disponible) 1 dé Moine à la fois sauf case Bonus jeton Initiative = récompense immédiate <p>6. Déplacement des pions Paysan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 mouvement + bonus divers par tour entrer ou sortir du Baptistère est un mouvement gratuit les pions Paysan occupés (dans un bâtiment) ne peuvent plus bouger <p>7. Construction</p> <ul style="list-style-type: none"> cartes Tour ou Bâtiment, Autel et Murs de sa réserve personnelle les Archers coûtent 5 deniers à entraîner 2 cartes Bâtiment de chaque maximum (sauf <i>Bergerie</i> et <i>Étable</i> : 1) construction= Prestige (+ <i>Enclos</i> pour <i>Bergerie</i> et <i>Étable</i>) <p>8. Agriculture / Élevage / Nourriture</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Jardin</i> : +1 Blé pour chaque lot de 3 jetons Blé <i>Bergerie</i> : +1 Mouton (maximum 5) ; <i>Étable</i> : +1 Vache (maximum 3) 1-4 pions Paysan = 1 Blé ; 5-8 = 2 Blé ; 9+ = 3 Blé 1 Mouton défaussé = 2 niveaux ; 1 Vache (non défaussée) = 1 niveau -1 pion Paysan et -2 Prestige par niveau non nourri <p>9. Combat contre les Ténébres / Avancée des Ténébres</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 pion Paysan et -2 Prestige par point de défense manquant déplacement d'un cran vers le haut du marqueur Ténébres <p>10. Collecte des revenus</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 dernier par pion Paysan sur son plateau individuel (+ bonus) <p>11. Collecte des récompenses et achat de nouvelles cartes Croisade</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 cartes Croisade maximum (+1 par tour maximum) <p>12. Fin de tour</p> <ul style="list-style-type: none"> pion Premier Joueur au jeton Initiative, le cas échéant récupération des dés Moine défausse de la dernière carte Bâtiment de chaque colonne du marché puis décalage et alimentation défausse des jetons Ressource dépassant la limite (3 de chaque, sauf carte Bâtiment activée) tous les jetons Échange et Outils sont sur leur face « disponible » <p>Fin de partie (après 7 tours de jeu)</p> <ul style="list-style-type: none"> marqueur Prestige +2 par Mouton et +3 par Vache sur son plateau individuel deux cartes <i>Bureau de change</i> activées : +1 par lot de 5 deniers dans sa réserve personnelle deux cartes <i>Grange dimière</i> activées : +1 par lot de 3 jetons Ressource dans sa réserve personnelle MOINS le Prestige des cartes Bâtiment/Croisade qui n'ont pas été construites/complétées

<p>1. Lancer de dés</p> <p>2. Carte Événement (pas de carte Vikings ! le premier tour)</p> <ul style="list-style-type: none"> Les cartes Catastrophe ! et Année Faste sont lues à voix haute. <p>cartes Vikings !:</p> <ul style="list-style-type: none"> lancer autant de dés Vikings que de joueurs les mettre sur la carte par ordre décroissant chaque joueur doit jouer un dé Moine ou un pion Paysan et peut jouer un ou des dé(s) supplémentaire(s) plus de dés Moine que de pions Paysan = VICTOIRE ! <p>Prestige : +3 pour majoritaire en cas de victoire, +1 par dé, -1 par pion Défaite : chaque joueur perd un bâtiment de son choix</p> <p>3. Abbaye et cartes Croisade</p> <ul style="list-style-type: none"> jusqu'à 3 nouveaux pions Paysan (1, 2, 3) jusqu'à 3 avancées du marqueur Clergé (4, 5, 6) +1 point de défense temporaire par dé Moine Lancer/poursuivre une croisade (pion Paysan des Bancs ou du Baptistère, 1 allié maximum) <p>4. Achat de cartes Bâtiment</p> <ul style="list-style-type: none"> premier tour horaire puis second dans l'ordre inverse si un joueur commence par passer, il ne peut acheter lors du second passage <p>5. Ressources et initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> tours dans l'ordre horaire jusqu'à ce que tout le monde passe 1 dé Moine à la fois sauf case Bonus et une fois par Ressource maximum (1 à 3 joueurs : une seule case Bonus disponible) 1 dé Moine à la fois sauf case Bonus jeton Initiative = récompense immédiate <p>6. Déplacement des pions Paysan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 mouvement + bonus divers par tour entrer ou sortir du Baptistère est un mouvement gratuit les pions Paysan occupés (dans un bâtiment) ne peuvent plus bouger <p>7. Construction</p> <ul style="list-style-type: none"> cartes Tour ou Bâtiment, Autel et Murs de sa réserve personnelle les Archers coûtent 5 deniers à entraîner 2 cartes Bâtiment de chaque maximum (sauf <i>Bergerie</i> et <i>Étable</i> : 1) construction= Prestige (+ <i>Enclos</i> pour <i>Bergerie</i> et <i>Étable</i>) <p>8. Agriculture / Élevage / Nourriture</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Jardin</i> : +1 Blé pour chaque lot de 3 jetons Blé <i>Bergerie</i> : +1 Mouton (maximum 5) ; <i>Étable</i> : +1 Vache (maximum 3) 1-4 pions Paysan = 1 Blé ; 5-8 = 2 Blé ; 9+ = 3 Blé 1 Mouton défaussé = 2 niveaux ; 1 Vache (non défaussée) = 1 niveau -1 pion Paysan et -2 Prestige par niveau non nourri <p>9. Combat contre les Ténébres / Avancée des Ténébres</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 pion Paysan et -2 Prestige par point de défense manquant déplacement d'un cran vers le haut du marqueur Ténébres <p>10. Collecte des revenus</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 dernier par pion Paysan sur son plateau individuel (+ bonus) <p>11. Collecte des récompenses et achat de nouvelles cartes Croisade</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 cartes Croisade maximum (+1 par tour maximum) <p>12. Fin de tour</p> <ul style="list-style-type: none"> pion Premier Joueur au jeton Initiative, le cas échéant récupération des dés Moine défausse de la dernière carte Bâtiment de chaque colonne du marché puis décalage et alimentation défausse des jetons Ressource dépassant la limite (3 de chaque, sauf carte Bâtiment activée) tous les jetons Échange et Outils sont sur leur face « disponible » <p>Fin de partie (après 7 tours de jeu)</p> <ul style="list-style-type: none"> marqueur Prestige +2 par Mouton et +3 par Vache sur son plateau individuel deux cartes <i>Bureau de change</i> activées : +1 par lot de 5 deniers dans sa réserve personnelle deux cartes <i>Grange dimière</i> activées : +1 par lot de 3 jetons Ressource dans sa réserve personnelle MOINS le Prestige des cartes Bâtiment/Croisade qui n'ont pas été construites/complétées

<p>1. Lancer de dés</p> <p>2. Carte Événement (pas de carte Vikings ! le premier tour)</p> <ul style="list-style-type: none"> Les cartes Catastrophe ! et Année Faste sont lues à voix haute. <p>cartes Vikings !:</p> <ul style="list-style-type: none"> lancer autant de dés Vikings que de joueurs les mettre sur la carte par ordre décroissant chaque joueur doit jouer un dé Moine ou un pion Paysan et peut jouer un ou des dé(s) supplémentaire(s) plus de dés Moine que de pions Paysan = VICTOIRE ! <p>Prestige : +3 pour majoritaire en cas de victoire, +1 par dé, -1 par pion Défaite : chaque joueur perd un bâtiment de son choix</p> <p>3. Abbaye et cartes Croisade</p> <ul style="list-style-type: none"> jusqu'à 3 nouveaux pions Paysan (1, 2, 3) jusqu'à 3 avancées du marqueur Clergé (4, 5, 6) +1 point de défense temporaire par dé Moine Lancer/poursuivre une croisade (pion Paysan des Bancs ou du Baptistère, 1 allié maximum) <p>4. Achat de cartes Bâtiment</p> <ul style="list-style-type: none"> premier tour horaire puis second dans l'ordre inverse si un joueur commence par passer, il ne peut acheter lors du second passage <p>5. Ressources et initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> tours dans l'ordre horaire jusqu'à ce que tout le monde passe 1 dé Moine à la fois sauf case Bonus et une fois par Ressource maximum (1 à 3 joueurs : une seule case Bonus disponible) 1 dé Moine à la fois sauf case Bonus jeton Initiative = récompense immédiate <p>6. Déplacement des pions Paysan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 mouvement + bonus divers par tour entrer ou sortir du Baptistère est un mouvement gratuit les pions Paysan occupés (dans un bâtiment) ne peuvent plus bouger <p>7. Construction</p> <ul style="list-style-type: none"> cartes Tour ou Bâtiment, Autel et Murs de sa réserve personnelle les Archers coûtent 5 deniers à entraîner 2 cartes Bâtiment de chaque maximum (sauf <i>Bergerie</i> et <i>Étable</i> : 1) construction= Prestige (+ <i>Enclos</i> pour <i>Bergerie</i> et <i>Étable</i>) <p>8. Agriculture / Élevage / Nourriture</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Jardin</i> : +1 Blé pour chaque lot de 3 jetons Blé <i>Bergerie</i> : +1 Mouton (maximum 5) ; <i>Étable</i> : +1 Vache (maximum 3) 1-4 pions Paysan = 1 Blé ; 5-8 = 2 Blé ; 9+ = 3 Blé 1 Mouton défaussé = 2 niveaux ; 1 Vache (non défaussée) = 1 niveau -1 pion Paysan et -2 Prestige par niveau non nourri <p>9. Combat contre les Ténébres / Avancée des Ténébres</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 pion Paysan et -2 Prestige par point de défense manquant déplacement d'un cran vers le haut du marqueur Ténébres <p>10. Collecte des revenus</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 dernier par pion Paysan sur son plateau individuel (+ bonus) <p>11. Collecte des récompenses et achat de nouvelles cartes Croisade</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 cartes Croisade maximum (+1 par tour maximum) <p>12. Fin de tour</p> <ul style="list-style-type: none"> pion Premier Joueur au jeton Initiative, le cas échéant récupération des dés Moine défausse de la dernière carte Bâtiment de chaque colonne du marché puis décalage et alimentation défausse des jetons Ressource dépassant la limite (3 de chaque, sauf carte Bâtiment activée) tous les jetons Échange et Outils sont sur leur face « disponible » <p>Fin de partie (après 7 tours de jeu)</p> <ul style="list-style-type: none"> marqueur Prestige +2 par Mouton et +3 par Vache sur son plateau individuel deux cartes <i>Bureau de change</i> activées : +1 par lot de 5 deniers dans sa réserve personnelle deux cartes <i>Grange dimière</i> activées : +1 par lot de 3 jetons Ressource dans sa réserve personnelle MOINS le Prestige des cartes Bâtiment/Croisade qui n'ont pas été construites/complétées
