



ROIS

Chaque **Château** rapporte 3 points à chaque joueur qui possède au moins une de ses propres **Maisons** sur une des six cases adjacentes à ce **Château**.



PÊCHEURS

Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses **Maisons** adjacente à au moins une case de **Glace**.

Les Maisons placées directement sur une case de Glace ne sont pas prises en compte



MINEURS

Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses **Maisons** adjacente à au moins une case de **Montagne**.



OUVRIERS

Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses **Maisons** adjacente à au moins un **Château** ou un **Village**.



HERMITES

Chaque joueur marque 1 point pour chacun de ses groupes de **Maisons**.



SEIGNEURS

Chaque **Section** rapporte 8 et 4 points aux premier et second joueurs qui possèdent le plus grand nombre de **Maisons** sur cette **Section**.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent la totalité des points.



CITOYENS

Chaque joueur marque 1 point pour chaque paire de **Maisons** présente dans le plus grand groupe de ses **Maisons**.



PAYSANS

Chaque joueur marque 5 points pour chacune de ses **Maisons** présente sur une des **Sections** sur laquelle il en possède le moins.

S'il y a une Section sur laquelle un joueur ne possède aucune Maison, il ne marque rien.



GÉOLOGUES

Chaque joueur marque 2 points pour chaque zone de **Montagne** relié par un groupe de ses **Maisons** à au moins une autre zone de **Montagne**.



MESSAGERS

Chaque joueur marque 2 points pour chaque case située entre ses deux **Maisons** reliées entre elles par la plus grande distance.



VASSAUX

Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses **Maisons** présente sur un des rebords intérieur du plateau.



CAPITAINES

Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses **Maisons** adjacente à au moins trois autres de ses **Maisons**.



ÉCLAIREURS

Au début de la partie, retirez toute les cartes d'un même type de terrain choisi au hasard.
Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses **Maisons** adjacente à au moins une case de du type de terrain retiré mais qui ne se trouve pas elle-même sur ce type de terrain.



RODEURS

Au début de la partie, les joueurs doivent choisir quelle direction sera considérée comme l'axe Est-Ouest du plateau.
Chaque joueur marque 2 points pour chaque ligne droite sur l'axe Est-Ouest sur laquelle exactement une de ses **Maisons** est présente.



VOYAGEURS

Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses **Maisons** présente sur un des rebords extérieurs du plateau.



AUBERGISTES

Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses **Maisons** adjacente à exactement deux autres de ses **Maisons**.



EXPLOITANTS

Chaque joueur marque 1 point pour chacune de ses **Maisons** présente sur une des **Sections** sur laquelle il en possède le plus.



VAGABONDS

*A chacun de ses tours, chaque joueur marque 1 point pour chacune des **Sections** sur laquelle il a construit au moins une **Maison** durant ce tour.*