

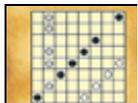
Jeu avancé : cartes Meister



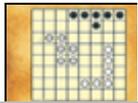
Chaque chevalier sur une **grande diagonale** marque **2 points** en fin de **1ère année**, **5 points** en fin de **2ème** et **10 points** en fin de **3ème**. Majorité relative : points d'un chevalier de plus.



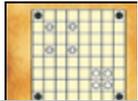
Chaque chevalier présent sur un **bord**, marque **2 points** en fin de **1ère année**, **5 points** en fin de **2ème** et **10 points** en fin de **3ème**. Majorité relative : points d'un chevalier de plus.



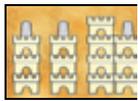
Chaque joueur dont les chevaliers sont **alignés** en fin de **3ème année** (diagonale ok) marque **50 points**.



Chaîne **continue** en fin de **3ème année** : **50 points**.



Un carré de **4 chevaliers** en fin de **3ème année** rapporte **50 points**.



Tous les chevaliers d'un joueur au **même niveau** en fin de **3ème année** : **50 points**.



Tous les chevaliers d'un joueur à des **niveaux différents** en fin de **3ème année** : **50 points**.



4 chevaliers en fin de **3ème année** : **5 points**,
5 chevaliers en fin de **3ème année** : **15 points**,
6 chevaliers en fin de **3ème année** : **30 points**.



Conçu et réalisé par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>

Jeu avancé : cartes Meister



Chaque chevalier sur une **grande diagonale** marque **2 points** en fin de **1ère année**, **5 points** en fin de **2ème** et **10 points** en fin de **3ème**. Majorité relative : points d'un chevalier de plus.



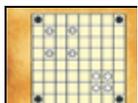
Chaque chevalier présent sur un **bord**, marque **2 points** en fin de **1ère année**, **5 points** en fin de **2ème** et **10 points** en fin de **3ème**. Majorité relative : points d'un chevalier de plus.



Chaque joueur dont les chevaliers sont **alignés** en fin de **3ème année** (diagonale ok) marque **50 points**.



Chaîne **continue** en fin de **3ème année** : **50 points**.



Un carré de **4 chevaliers** en fin de **3ème année** rapporte **50 points**.



Tous les chevaliers d'un joueur au **même niveau** en fin de **3ème année** : **50 points**.



Tous les chevaliers d'un joueur à des **niveaux différents** en fin de **3ème année** : **50 points**.



4 chevaliers en fin de **3ème année** : **5 points**,
5 chevaliers en fin de **3ème année** : **15 points**,
6 chevaliers en fin de **3ème année** : **30 points**.



Conçu et réalisé par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>



Déroulement général

- La partie se compose de **3 années**, chacune étant découpée en **3 ou 4 tours**,
- A la fin de chaque année, le roi est déplacé sur le château de son choix par le joueur retardataire,
- Le vainqueur est celui qui a le plus gros score.

Tour de jeu (carte Codex)

Chaque joueur dispose de **5 points d'action** afin d'effectuer les actions suivantes :

- Placer un nouveau chevalier sur le plateau : 2 PA**
A côté de l'un des siens et au maximum au même niveau
- Déplacer un chevalier d'une case : 1 PA**
Aucune restriction sur les descentes, montée de 1 bloc au maximum
- Poser un bloc de sa réserve : 1 PA**
S'il en reste à la fin du tour, possibilité de les répartir sur les tours suivants (piles de 3 blocs maximum)
- Piocher une carte Aktion : 1 PA**
Maximum de 2 cartes par tour
- Jouer une carte Aktion : 0 PA**
Maximum une carte par tour
- Acheter un point de victoire : 1 PA**
Un seul marqueur par case : si égalité, avancer de 1 case

Calcul des points

- Pour chaque chevalier le plus haut placé dans un château : **superficie x niveau** de placement
- Points du roi : **5, 10** ou **15** selon l'année et le niveau.



Déroulement général

- La partie se compose de **3 années**, chacune étant découpée en **3 ou 4 tours**,
- A la fin de chaque année, le roi est déplacé sur le château de son choix par le joueur retardataire,
- Le vainqueur est celui qui a le plus gros score.

Tour de jeu (carte Codex)

Chaque joueur dispose de **5 points d'action** afin d'effectuer les actions suivantes :

- Placer un nouveau chevalier sur le plateau : 2 PA**
A côté de l'un des siens et au maximum au même niveau
- Déplacer un chevalier d'une case : 1 PA**
Aucune restriction sur les descentes, montée de 1 bloc au maximum
- Poser un bloc de sa réserve : 1 PA**
S'il en reste à la fin du tour, possibilité de les répartir sur les tours suivants (piles de 3 blocs maximum)
- Piocher une carte Aktion : 1 PA**
Maximum de 2 cartes par tour
- Jouer une carte Aktion : 0 PA**
Maximum une carte par tour
- Acheter un point de victoire : 1 PA**
Un seul marqueur par case : si égalité, avancer de 1 case

Calcul des points

- Pour chaque chevalier le plus haut placé dans un château : **superficie x niveau** de placement
- Points du roi : **5, 10** ou **15** selon l'année et le niveau.

Jeu de base : cartes Aktion

	6 points d'action au lieu de 5	Vous disposez de 6 points d'action au lieu de 5 durant ce tour
	7 points d'action au lieu de 5	Vous disposez de 7 points d'action au lieu de 5 durant ce tour
	Déplacement d'un chevalier vers toute autre position autorisée	Vous pouvez déplacer le chevalier de votre choix à côté d'un autre, pour peu que vous respectiez les règles de placement
	Déplacement diagonal autorisé	Vous pouvez déplacer un chevalier suivant une diagonale, en montant d'un niveau maximum
	Saute-mouton au dessus d'un chevalier adverse	Un de vos chevaliers peut sauter par dessus un chevalier adverse et retomber derrière (maximum 1 niveau plus haut)
	Placement d'un bloc issu du stock commun	Vous pouvez prendre un bloc dans le stock commun et le placer où vous le souhaitez
	Ascenseur pour chevalier avec porte de sortie	L'un de vos chevaliers entre par n'importe quelle porte et ressort à tout étage qui s'ouvre sur un bloc disponible
	Elévation sous le chevalier	Vous pouvez placer un bloc de votre stock sous un de vos chevaliers
	Déplacement d'un bloc déjà posé	Vous pouvez prendre l'un des blocs du plateau et le placer où bon vous semble (respect des superficies minimales...)
	Escalade chevaleresque sur 2 niveaux	L'un de vos chevaliers peut grimper sur 2 niveaux au lieu d'un

Jeu de base : cartes Aktion

	6 points d'action au lieu de 5	Vous disposez de 6 points d'action au lieu de 5 durant ce tour
	7 points d'action au lieu de 5	Vous disposez de 7 points d'action au lieu de 5 durant ce tour
	Déplacement d'un chevalier vers toute autre position autorisée	Vous pouvez déplacer le chevalier de votre choix à côté d'un autre, pour peu que vous respectiez les règles de placement
	Déplacement diagonal autorisé	Vous pouvez déplacer un chevalier suivant une diagonale, en montant d'un niveau maximum
	Saute-mouton au dessus d'un chevalier adverse	Un de vos chevaliers peut sauter par dessus un chevalier adverse et retomber derrière (maximum 1 niveau plus haut)
	Placement d'un bloc issu du stock commun	Vous pouvez prendre un bloc dans le stock commun et le placer où vous le souhaitez
	Ascenseur pour chevalier avec porte de sortie	L'un de vos chevaliers entre par n'importe quelle porte et ressort à tout étage qui s'ouvre sur un bloc disponible
	Elévation sous le chevalier	Vous pouvez placer un bloc de votre stock sous un de vos chevaliers
	Déplacement d'un bloc déjà posé	Vous pouvez prendre l'un des blocs du plateau et le placer où bon vous semble (respect des superficies minimales...)
	Escalade chevaleresque sur 2 niveaux	L'un de vos chevaliers peut grimper sur 2 niveaux au lieu d'un