



GRAND DECOMPTE

1.



Chaque **marin** peut transporter sur les îles :
- toutes les figurines d'une couleur ou
- une figurine de *chaque* couleur.
Lors du troisième décompte, les marins
doivent être utilisés *au maximum*.

2.



Chaque **guerrier** neutralise le bateau viking
au-dessus de lui et donne ce qui est inscrit
sur la tuile bateau.

3.



Chaque **noble*** donne 2 points de victoire.

4.



Chaque **éclairé*** donne 1 point de
victoire et 1 point de victoire
supplémentaire par **orfèvre** et par **pêcheur**
situé en-dessous de lui.

5.



Chaque **orfèvre*** donne 3 ors.

* non menacé par un bateau.



FIN DE PARTIE

1.



Chaque bateau *non* neutralisé par
un guerrier fait perdre ce qui est
inscrit sur la tuile.

2.



ors =



point de victoire

3.



Le joueur
majoritaire en
marins* reçoit :



4.



Le joueur
majoritaire en îles
terminées* reçoit :



5.



Le joueur ayant la
plus grande île
terminée* reçoit :



6.

+2 points de victoire par figurine **supplémentaire**.
-1 point de victoire par figurine **déficitaire**.



* en cas d'égalité, chaque joueur marque les points de victoire