

— Artisans —

- **Peut on avoir 2 artisans identiques, comme 2 sculpteurs par exemple.**

Oui, bien sur, il n'y a aucune raison de s'en priver.

- **la limite de 5 artisans s'impose-t-elle dès qu'on acquiert un 6e artisan ou à la fin du tour (faire son tour avec les 6 et en jeter un après.) ?**

Elle s'impose dès que l'on prend un 6ieme artisan.

— Bâtitseur —

Evêché

-

Concernant l'évêché, il est dit qu'on peut soit se protéger contre un évènement, soit prendre une ressource au marché... cela veut-il dire que si un évènement favorable se produit et que par conséquent je n'utilise pas ma protection, je peux aussi prendre une ressource ?

J'ai un doute et je me demande si cette ressource du marché ne peut pas être prise uniquement si on ne se protège pas contre un évènement défavorable...

Quand un bâtisseur est à l'évêché, il y a 2 possibilité :

On se protège de l'évènement ou on prend une ressource du marché. La seconde possibilité a lieu que l'évènement soit bénéfique ou maléfique.

Donc, oui, en cas d'évènement bénéfique, on peut prendre la ressource du marché.

prieuré

- **Est-il possible de mettre 2 bâtisseurs au prieuré ?**

Oui, on peut poser deux bâtisseurs de sa couleur au prieuré.

— Ouvriers —

Les ouvriers gris

- **Pourquoi avoir mis 4 ouvriers gris et un noir ?**

Le noir sert pour une carte privilège.

2 Ouvriers gris sont nécessaires dans la forteresse de Shiring, les 2 supplémentaires doivent être là pour faire beau.

Manufacture de laine

- **On a pioché une carte evenement qui precise que jusqu'a 5 pions/ joueur dans la manufacture de laine touchent leurs salaires...**

Vu que l'évènement c'est phase 1 et la manufacture de laine phase 3....

on touche 2 fois les salaires max 5 pions lors de l'évènement et les travailleurs touchent encore a la phase 3..? (soit 3 salaires)

ou alors seulement 2 fois ?

FAQ : Les Piliers de la Terre

On ne touche rien lors de la lecture de l'évènement, mais lorsqu'on arrive à la manufacture de laine.
Donc, on ne touche que 2 fois le salaire, et non 3.