

Fin de Partie

Lorsqu'un joueur bâtit son septième quartier, sa cité est considérée comme **complète**. On termine le tour en cours et la partie prend fin. Une cité peut cependant comprendre plus de 7 quartiers.

À l'issue de la partie, les joueurs calculent leur score comme suit :

- Coût de construction total des quartiers de la cité
- +3 si la cité comprend des quartiers des 5 types (couleurs) différents
- +4 pour le premier joueur qui a complété sa cité
- +2 pour les autres joueurs qui ont complété leur cité
- +Bonus liés à certaines Merveilles

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a révélé le personnage au numéro d'ordre le plus élevé lors du dernier tour. Un personnage assassiné n'est pas considéré comme révélé.

Fin de Partie

Lorsqu'un joueur bâtit son septième quartier, sa cité est considérée comme **complète**. On termine le tour en cours et la partie prend fin. Une cité peut cependant comprendre plus de 7 quartiers.

À l'issue de la partie, les joueurs calculent leur score comme suit :

- Coût de construction total des quartiers de la cité
- +3 si la cité comprend des quartiers des 5 types (couleurs) différents
- +4 pour le premier joueur qui a complété sa cité
- +2 pour les autres joueurs qui ont complété leur cité
- +Bonus liés à certaines Merveilles

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a révélé le personnage au numéro d'ordre le plus élevé lors du dernier tour. Un personnage assassiné n'est pas considéré comme révélé.

Fin de Partie

Lorsqu'un joueur bâtit son septième quartier, sa cité est considérée comme **complète**. On termine le tour en cours et la partie prend fin. Une cité peut cependant comprendre plus de 7 quartiers.

À l'issue de la partie, les joueurs calculent leur score comme suit :

- Coût de construction total des quartiers de la cité
- +3 si la cité comprend des quartiers des 5 types (couleurs) différents
- +4 pour le premier joueur qui a complété sa cité
- +2 pour les autres joueurs qui ont complété leur cité
- +Bonus liés à certaines Merveilles

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a révélé le personnage au numéro d'ordre le plus élevé lors du dernier tour. Un personnage assassiné n'est pas considéré comme révélé.

Fin de Partie

Lorsqu'un joueur bâtit son septième quartier, sa cité est considérée comme **complète**. On termine le tour en cours et la partie prend fin. Une cité peut cependant comprendre plus de 7 quartiers.

À l'issue de la partie, les joueurs calculent leur score comme suit :

- Coût de construction total des quartiers de la cité
- +3 si la cité comprend des quartiers des 5 types (couleurs) différents
- +4 pour le premier joueur qui a complété sa cité
- +2 pour les autres joueurs qui ont complété leur cité
- +Bonus liés à certaines Merveilles

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a révélé le personnage au numéro d'ordre le plus élevé lors du dernier tour. Un personnage assassiné n'est pas considéré comme révélé.

Fin de Partie

Lorsqu'un joueur bâtit son septième quartier, sa cité est considérée comme **complète**. On termine le tour en cours et la partie prend fin. Une cité peut cependant comprendre plus de 7 quartiers.

À l'issue de la partie, les joueurs calculent leur score comme suit :

- Coût de construction total des quartiers de la cité
- +3 si la cité comprend des quartiers des 5 types (couleurs) différents
- +4 pour le premier joueur qui a complété sa cité
- +2 pour les autres joueurs qui ont complété leur cité
- +Bonus liés à certaines Merveilles

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a révélé le personnage au numéro d'ordre le plus élevé lors du dernier tour. Un personnage assassiné n'est pas considéré comme révélé.

Fin de Partie

Lorsqu'un joueur bâtit son septième quartier, sa cité est considérée comme **complète**. On termine le tour en cours et la partie prend fin. Une cité peut cependant comprendre plus de 7 quartiers.

À l'issue de la partie, les joueurs calculent leur score comme suit :

- Coût de construction total des quartiers de la cité
- +3 si la cité comprend des quartiers des 5 types (couleurs) différents
- +4 pour le premier joueur qui a complété sa cité
- +2 pour les autres joueurs qui ont complété leur cité
- +Bonus liés à certaines Merveilles

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a révélé le personnage au numéro d'ordre le plus élevé lors du dernier tour. Un personnage assassiné n'est pas considéré comme révélé.

Fin de Partie

Lorsqu'un joueur bâtit son septième quartier, sa cité est considérée comme **complète**. On termine le tour en cours et la partie prend fin. Une cité peut cependant comprendre plus de 7 quartiers.

À l'issue de la partie, les joueurs calculent leur score comme suit :

- Coût de construction total des quartiers de la cité
- + si la cité comprend des quartiers des 5 types (coulurs) différents
- + pour le premier joueur qui a complété sa cité
- +2 pour les autres joueurs qui ont complété leur cité
- +Bonus liés à certaines Merveilles

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a révélé le personnage au numéro d'ordre le plus élevé lors du dernier tour. Un personnage assassine n'est pas considéré comme révélé.