



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE


1

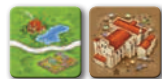
Auberges & cathédrales



Un exemplaire du jeu de base CARCASSONNE est requis pour jouer à cette extension. Cette extension peut être ajoutée en partie ou dans son intégralité. Elle peut également être combinée avec d'autres extensions de la collection CARCASSONNE.

MATÉRIEL

- **8 meeples et 1 abbé de couleur rose**
Ces pions vous permettent de jouer jusqu'à 6 joueurs.
- **18 tuiles Terrain** (marquées du symbole , qui vous aidera à trier vos tuiles.) Ces tuiles incluent, entre autres, 6 auberges et 2 cathédrales.
- **6 grands meeples**
- **6 tuiles de score 50/100**



Recto

Verso

LES NOUVELLES TUILES TERRAIN

Mélangez les tuiles Terrain de cette extension à celles du jeu de base (et celles des autres extensions que vous désirez utiliser). Ces tuiles sont placées normalement.

1. Placement d'une tuile

Les nouvelles tuiles Terrain sont placées exactement comme celles du jeu de base. Leurs particularités affectent le jeu à l'étape 3.

2. Pose d'un meeple

Les règles de pose des meeples sont identiques au jeu de base. Les particularités de ces nouvelles tuiles sont présentées ci-dessous.

3. Évaluation des zones

Évaluation d'une route où se trouve une auberge

Lorsqu'un joueur complète une route où se situe **au moins une auberge**, le ou les joueurs marquant les points reçoivent chacun **2 points par tuile qui compose cette route** (au lieu d'un point par tuile).



Une auberge se situe sur une route de 5 tuiles. Vous marquez 10 points pour cette route.



Dans cet exemple, vous marquez également 10 points, même si plusieurs auberges se situent sur cette route.

ATTENTION : À la fin de la partie, une route incomplète où se situe une auberge ne rapporte **aucun point**.



Évaluation finale : Cette route est incomplète. Vous ne marquez aucun point puisqu'une auberge se situe sur cette route.

Évaluation d'une ville où se trouve une cathédrale

Lorsqu'un joueur complète une ville où se situe **une ou les deux cathédrales**, le ou les joueurs marquant les points reçoivent chacun **3 points par tuile et par blason dans cette ville** (au lieu de 2 points par tuile et blason).



*Vous marquez 27 points pour cette ville.
 $9 \times 3 = 27$ points
 (7 tuiles et 2 blasons)*

ATTENTION : À la fin de la partie, une ville incomplète où se situe au moins une cathédrale ne rapporte **aucun point**.

Évaluation finale : Cette ville est incomplète. Malheureusement, vous ne marquez aucun point puisqu'une cathédrale est située dans cette ville.



Voici les particularités de quelques tuiles Terrain.



Cette tuile affiche 4 sections différentes ainsi qu'un champ et, en son milieu, un jardin.



L'auberge se trouve à la fois sur la route de gauche **et** sur celle de droite, mais pas sur celle du bas.

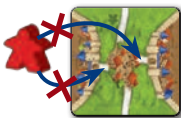


L'abbaye sépare la route en 2 sections.



Le pré se termine ici.

Un voleur ne peut être placé sur aucune de ces deux sections de route. Ces sections de route séparent le pré en deux.



Cette intersection sépare la route en 2 sections (haut et bas).

LES GRANDS MEEPLES

Lors de la mise en place, chaque joueur ajoute dans sa réserve le grand meeples de sa couleur.



1. Placement d'une tuile

Le grand meeples n'affecte pas le placement des tuiles. Son effet particulier est décrit aux étapes 2 et 3.

2. Pose d'un grand meeples

À votre tour, vous pouvez poser votre grand meeples **au lieu** de poser un meeples normal. Le grand meeples suit les mêmes règles de pose qu'un meeples normal.

3. Évaluation des zones

Lors de l'évaluation d'une zone contenant un grand meeples, ce dernier compte comme 2 meeples normaux. (Il est aussi gros que 2 meeples!)

Conseil : Rappelez-vous que ce sont le ou les joueurs possédant le plus de meeples dans une zone qui marquent tous les points.

Si vous possédez plus de meeples dans une zone que n'importe quel autre joueur présent, vous seul marquez tous les points tandis que les autres n'en marquent aucun.

Après l'évaluation, chaque grand meeples présent dans la zone évaluée est repris par son propriétaire. Ce grand meeples peut être de nouveau utilisé lors des prochains tours.

Le placement de cette tuile complète la ville.

Vous avez un grand meeples dans la ville.

Noir y a un meeples normal.

Cela signifie que **vous** avez la majorité et que vous marquez 8 points. Malheureusement pour lui, **Noir** n'en marque aucun.



Si vous utilisez votre grand meeples comme **paysan** (voir les règles complémentaires du jeu de base), posez-le couché sur une section de pré, comme un meeples normal. Le grand meeples compte alors comme 2 paysans dans ce pré.

Vous avez placé votre grand meeples dans ce pré en tant que paysan. **Bleu** n'y a qu'un meeples normal. Bien joué! **Vous** seul marquez 9 points pour les 3 villes complétées.



LES TUILES DE SCORE

Les tuiles de score sont utilisées seulement lors d'une évaluation.

3. Évaluation des zones

Grâce à ces tuiles de score, il vous sera plus facile de noter votre score. Si vous parvenez à effectuer un tour complet de la piste de score (soit 50 points), prenez une tuile de score. Placez-la devant vous de sorte que la face visible soit celle montrant 50 points. Ensuite, continuez de noter votre score normalement. À la fin de la partie, ajoutez tout simplement ces 50 points à votre score.

Si vous parvenez à refaire le tour de la piste de score, retournez la tuile de score afin de révéler la face montrant 100 points.

Prenez une autre tuile de pointage chaque fois que vous faites un nouveau tour de piste.

Vous avez 48 points et vous marquez 4 points. Vous avez donc effectué un tour complet de la piste de score. Vous placez une tuile de score devant vous afin de représenter ces 50 points.



© 2002, 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH

Version française :

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Questions ou commentaires :

info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com