



Klaus-Jürgen Wrede



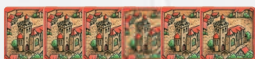

Carcassonne



Maire & Monastères

Cette extension donne aux joueurs de nouvelles options pour accroître leur influence dans la région de Carcassonne. Des marchands voyageurs offrent leurs biens aux différentes villes et abbayes. Certaines villes de la contrée sont maintenant suffisamment grandes pour avoir leur propre maire. Les paysans établissent de grandes et riches fermes tandis que l'Église tente de renforcer son influence en érigeant d'imposants monastères.

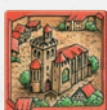
Matériel

- 12 nouvelles tuiles *Terrain* • 6 fermes (pour les prés) 
- 6 tuiles *Monastère* • 6 chariots 
-  • 6 maires 

Mise en place

Chaque joueur prend et place avec ses autres partisans: 1 tuile *Monastère*, 1 maire, 1 grange et 1 chariot. **Les règles sont les mêmes que celles de Carcassonne**, auxquelles s'ajoutent les règles suivantes pour utiliser les nouvelles pièces.

Monastère



Lorsqu'un joueur désire jouer sa tuile *Monastère*, il ne pioche pas de tuile au début de son tour mais il place plutôt sa tuile *Monastère*. Le joueur peut uniquement jouer cette tuile dans un espace vide ou trou, qui est entouré par d'autres tuiles aux quatre côtés (excluant les diagonales). Le joueur remplit ainsi un trou dans le plateau. S'il n'y a aucun espace de ce type sur le plateau, les joueurs ne peuvent pas jouer leur *Monastère*. Un joueur peut placer un partisan en tant que moine sur la tuile *Monastère*. Dans ce cas, ce partisan est évalué de la même façon que s'il avait été placé sur une abbaye.

Le **monastère** termine les 4 sections auxquelles il touche (les 4 côtés) et il peut éventuellement compléter des secteurs. Les routes et les villes sont immédiatement évaluées. Une abbaye est complétée et évaluée si le **monastère** est la 9e tuile requise pour compléter l'abbaye.



Bleu place son monastère et complète la route avec le partisan **rouge** à gauche. La ville sous le monastère ainsi que la route à sa droite ne sont toujours pas complétées.

Maire



À son tour, un joueur peut placer son maire à la place d'un partisan. Il peut uniquement placer son maire dans une ville où il n'y a pas de chevalier ou de partisan. Les règles habituelles de placement des partisans s'appliquent. **Lorsqu'une ville est évaluée, le maire vaut autant de partisans qu'il y a de boucliers dans la ville. Par exemple, s'il y a trois boucliers dans la ville, le maire compte comme 3 partisans.** S'il n'y a pas de bouclier dans la ville, le maire vaut alors 0 partisan. Un partisan régulier vaut 1 partisan alors que le grand partisan de l'extension *Auberges & Cathédrales* compte pour 2. La valeur de la ville n'est pas affectée par le maire. Le maire retourne dans la réserve du joueur après l'évaluation de la ville.



Le maire vaut 3 partisans (3 boucliers). Bleu reçoit donc les 18 points pour cette ville.

Grange



Placer une grange: Lorsqu'un joueur pose une tuile de façon à créer un coin où quatre tuiles se joignent avec une section de pré, le joueur peut alors placer sa grange plutôt qu'un partisan. Il place sa grange sur le coin de pré créé par les quatre tuiles. Il peut placer sa grange même s'il y a un ou des paysans dans les sections de pré reliées à l'endroit où est la grange. La grange reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

ÉVALUATION APRÈS LE PLACEMENT D'UNE GRANGE



On ne peut placer une grange ici. Les deux tuiles inférieures présentent une ville au coin de la jonction. La grange peut uniquement être placée là où il n'y a que des sections de pré à la jonction.

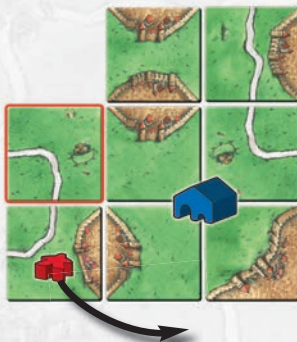
Lorsqu'un joueur place une grange, le pré dans lequel elle est placée est immédiatement évalué. Le joueur avec le plus de paysans dans ce pré reçoit 3 points par ville complétée desservie par ce pré. Le propriétaire de la grange qui vient d'être placée n'a pas d'incidence sur cette évaluation. Après l'évaluation, les paysans sont remis à leur propriétaire mais la grange demeure en place. Lorsque vous jouez avec l'extension *Marchands & Bâtisseurs*, un joueur dont le paysan est accompagné de son cochon dans le pré recevra 4 points par ville plutôt que 3 lorsqu'il est évalué suite au placement d'une grange. Le joueur remet son cochon et son/ses paysan(s) dans sa réserve après l'évaluation.



Le joueur bleu place sa grange. Le joueur jaune reçoit 6 points pour les 2 villes complétées et remet son paysan dans sa réserve.

ÉVALUATION SUITE À LA CONNEXION DE PRÉS

Un joueur ne peut placer de paysan sur une section de pré relié au coin où est située la grange. Il ne peut y avoir qu'une seule grange par pré. Évidemment, il est possible et permis de relier deux prés sur lesquels se trouve une grange. Si un joueur place une tuile qui relie un pré avec une grange à un pré sans grange, ce nouveau pré plus grand est immédiatement évalué et les joueurs reprennent leurs paysans situés dans le pré. **Important:** Dans ce cas, le joueur qui a la majorité de paysans reçoit uniquement 1 point par ville complétée (2 points par ville avec le cochon de *Marchands & Bâtisseurs*).



Le placement de cette tuile relie le **paysan rouge** au grand pré possédé par le joueur **bleu** (avec la grange). **Rouge** marque alors 2 points pour les villes complétées et reprend son partisan.

ÉVALUATION À LA FIN DE LA PARTIE

À la **fin** de la partie, le joueur qui possède une grange dans un pré marque 4 points pour chaque ville complétée qui touche à ce pré. S'il y a plus d'une grange dans le pré, tous les joueurs reçoivent la totalité des points.

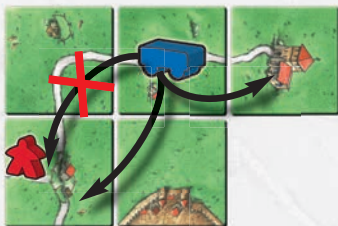
Il n'est pas possible de retirer une grange, ni avec le dragon (de l'extension *Princesse & Dragon*) ni avec une tour (de l'extension *La Tour*).



Chariot

À son tour, un joueur peut poser son chariot plutôt qu'un de ses partisans. Il peut placer son chariot sur une route, une ville ou une abbaye où il n'y a pas d'autre chariot ou partisan. On **ne peut placer** un chariot dans un pré. Lors de l'évaluation d'un secteur complété (ville, route ou abbaye), le chariot compte comme un partisan pour l'attribution des points.

Après l'évaluation, le joueur peut soit remettre son chariot dans sa réserve, soit le déplacer. Si le joueur **déplace** son chariot, il peut uniquement le déplacer sur un **secteur incomplet** (route, ville ou abbaye) ET **inoccupé** qui est directement relié au secteur avec le chariot qui vient tout juste d'être évalué. S'il n'y a aucun secteur incomplet et inoccupé directement relié, le joueur **doit** reprendre son chariot. Dans le cas où il y aurait plus d'un chariot présent pour l'évaluation, les joueurs décident en sens horaire, ce qu'ils font avec leur chariot en commençant par le joueur dont c'est le tour.



Le joueur **bleu** reçoit 4 points pour la route complétée. Il peut ensuite déplacer son chariot sur l'abbaye reliée à la route qui vient d'être évaluée ou sur la route en bas de la route évaluée. **Bleu** ne peut déplacer son chariot sur la route où il y a un **partisan rouge**, même si celle-ci est reliée à la route qui vient d'être évaluée.



Le joueur **bleu** reçoit 2 points pour la route complétée. Il peut déplacer son chariot dans la ville reliée à la route qui vient d'être

évaluée. **Bleu** ne peut déplacer son chariot sur la route où il y a un **partisan rouge**, même si celle-ci est reliée à la route qui vient d'être évaluée. Il ne lui est également

pas possible de déplacer son chariot sur la route reliée déjà complétée.

Autres nouvelles tuiles Terrain



Le joueur **bleu** reçoit 14 points pour la ville complétée. Il peut déplacer son chariot sur la route incomplète à droite de la ville qui vient d'être évaluée **mais pas** sur la route complète en haut de cette même ville.



Cette tuile montre 2 sections séparées. La ville avec le bouclier se termine dans le pré. Ceci est particulièrement important pour l'évaluation des paysans.



Cette tuile montre 2 sections séparées.



La route n'est pas interrompue. Au bas de la tuile, la route **n'interrompt pas** la section de pré, mais sur la section du haut, elle **interrompt** la section de pré. Ceci est particulièrement important pour l'évaluation des paysans.



La route se termine dans le pré.



Sur ces tuiles, la route touche à la ville, ce qui fait en sorte qu'il y a 3 sections de pré sur chacune de ces tuiles.



La route n'est pas terminée et se poursuit dans les 3 directions.



© 2003 Hans Im Glück
Verlags-GmbH
Hans Im Glück Verlag Birnaustr.
15 80809 München

© 2010 Filosofia Éditions,
pour la version française.
Pour toutes questions ou commentaires:
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com