



# Carcassonne Big Box

Carcassonne  
Coffret  
d'Initiation :  
Jeu de Base et  
11 Extensions



Livret de Règles



The logo for the board game Carcassonne. It features a large, ornate, golden letter 'C' on the left, which is part of a decorative square frame with intricate scrollwork. To the right of the 'C', the word 'Carcassonne' is written in a bold, golden, stylized font with a slight 3D effect.

# Carcassonne

## SOMMAIRE

Jeu de Base .....	3
Paysans .....	8
■ Extensions	
La Rivière .....	9
L'Abbé .....	9
Auberges & Cathédrales.....	10
Marchands & Bâisseurs .....	12
Les Ornithoptères .....	15
Les Hérauts .....	15
Les Bacs .....	17
Les Mines d'Or .....	18
Mage & Sorcière .....	19
Les Voleurs .....	20
Les Agroglyphes .....	21
■ Annexes	
Liste des tuiles .....	22
Pions .....	24
Déroulement d'un tour .....	24
Mentions légales .....	24

**Chers fans de ce classique jeu de placement,  
nous vous souhaitons la bienvenue.**

Cette « Big Box » est le parfait coffret d'initiation  
pour entrer dans l'univers de **CARCASSONNE**.

Soyez sans crainte, vous ne passerez pas des heures le nez collé au livret de règles !  
Débutez simplement une partie du Jeu de Base en laissant de côté, pour cette fois,  
les paysans. Dès la deuxième partie, vous pourrez les introduire dans le jeu.

Pour les parties suivantes vous ajouterez la première extension  
(*Auberges & Cathédrales*), puis la deuxième extension (*Marchands & Bâisseurs*).  
Vous pouvez, à chaque fois, n'utiliser qu'une partie des extensions (par exemple,  
le grand meeples de la première extension et le bâtisseur de la seconde).

La Rivière et L'Abbé sont de petites extensions à utiliser quand vous le souhaitez.

Et lorsque vous serez plus expérimentés, vous pourrez jeter un œil aux mini-  
extensions. En soi, rien de compliqué, seule leur combinaison peut vous conduire  
à des situations de jeu un brin complexes.

Il est possible de rassembler toutes les extensions de ce coffret d'initiation dans une  
même partie. Comptez alors entre 90 et 120 minutes de lutte sans merci.

Par ailleurs, il existe beaucoup d'autres extensions disponibles séparément !



Klaus-Jürgen Wrede

# CARCASSONNE

Un jeu de placement de tuiles plein de rebondissements pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans

Cité du sud de la France, Carcassonne est célèbre pour ses extraordinaires fortifications de l'époque romaine et du Moyen Âge. Avec leurs partisans qui tentent de s'approprier des routes, villes, abbayes et prés, les joueurs se disputent le contrôle de la région de Carcassonne.

Maîtrisez le développement du territoire en étant le plus malin dans le placement de vos partisans ! Vos brigands, chevaliers, moines et paysans vous mèneront à la victoire !

## Le Jeu de Base

durée : 35 min

## Matériel et Mise en Place

Bienvenue dans l'univers de **Carcassonne** ! Ce livret de règles guidera vos premiers pas dans la découverte de ce classique parmi les jeux de société modernes. Après une rapide lecture, vous pourrez expliquer le jeu à vos amis et vous lancer dans une partie. Mais tout d'abord, il faudra préparer les différents éléments du jeu, ce qui ne prendra que quelques instants. D'ailleurs, profitons de cette mise en place pour présenter le matériel :

**72 TUILES TERRAIN** sur lesquelles sont représentées des routes, des villes et des abbayes entourées de prés.



Tuile Ville



Tuile Route



Tuile Abbaye

Les tuiles Terrain ont toutes le même **verso**, à l'exception de la **tuile de départ**, qui a un motif plus foncé. Ceci vous permettra de la retrouver rapidement.



Verso des tuiles Terrain



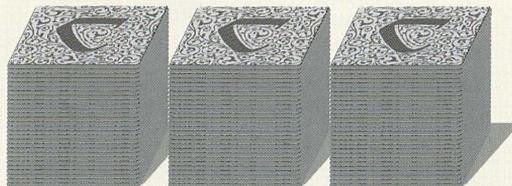
Verso de la tuile de départ



Recto de la tuile de départ

Placez la tuile de départ (celle au verso foncé) au centre de la table.  
Mélangez les tuiles restantes et disposez-les en différentes piles, face cachée, de façon à ce que les joueurs y aient facilement accès.

Plusieurs piles de tuiles face cachée



Mettez de côté les **8 TUILES DE SCORE 50 / 100**. Elles vous seront utiles plus tard lors du calcul des points.



Recto



Verso

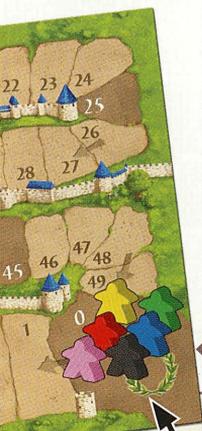
Ensuite, placez le plateau de score au bord de la table.

Enfin, voici les **PARTISANS (les meeple [mipeul])**. Vous en trouverez **48** dans le coffret : 8 meeple de chacune de ces couleurs :

**jaune, rouge, rose, vert, bleu et noir.**

Tout d'abord, distribuez à chaque joueur 7 meeple de la couleur de son choix (bien sûr, sans vous oublier). Ces meeple constituent la réserve du joueur.

Placez ensuite le 8<sup>e</sup> meeple de chaque joueur sur la case 0 de la piste de score. Il s'agit de son pion Score.



Partisans (Meeple)

## But du Jeu

Avant de nous plonger dans les règles, intéressons-nous au but du jeu. Que faut-il faire dans Carcassonne ?

Lorsque vient son tour, chaque joueur place une tuile sur la table. C'est ainsi que naissent de longues routes, de majestueuses villes, de paisibles abbayes et de vastes prés.

Vous poserez vos meeples sur ces tuiles comme brigands, chevaliers, moines ou paysans, ce qui vous permettra de marquer des points pendant, mais aussi, à la fin de la partie. Le joueur qui, à l'issue de cette passionnante bataille, aura marqué le plus de points, sera déclaré vainqueur. Allez, nous sommes enfin prêts à jouer !

## Déroulement du Jeu

Une partie de Carcassonne se déroule dans le sens horaire. Le joueur le plus jeune commence. Il réalise, dans l'ordre les actions présentées ci-dessous, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

Découvrons ces actions et voyons à quoi ressemble le tour complet d'un joueur. Les actions seront présentées en détail pour les routes, les villes et les abbayes dans les paragraphes suivants.

### 1. Placement d'une tuile :

Piochez **1** tuile Terrain et placez-la, face visible, de façon à prolonger des zones (villes, routes, prés) existantes.



### 2. Pose d'un meeples :

Posez, **si vous le souhaitez**, un meeples de votre réserve sur la tuile que vous venez de placer.



### 3. Évaluation des zones :

Évaluez toutes les zones qui ont été complétées par le placement de votre tuile.



## Les routes

### 1. Placement d'une tuile Route

Vous piochez une tuile avec trois routes qui partent d'un village. Vous devez la placer de façon à prolonger les zones existantes.



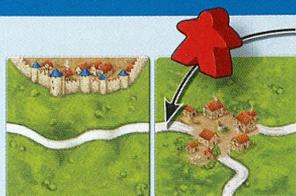
**Rouge** place sa tuile prolongeant ainsi la route et le pré existants. C'est parfait !

### 2. Pose d'un meeples-brigand

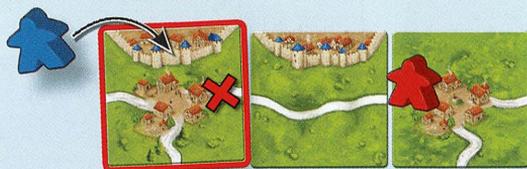
Après avoir placé la tuile, vous pouvez poser un meeples **sur l'une des sections de route de cette tuile**. Ce meeples devient alors un **brigand**. Vous pouvez poser votre meeples car il n'y a aucun autre brigand sur cette route.

Comme la route n'est pas complète, cette zone n'est pas évaluée (action 3). C'est au tour du joueur suivant.

Votre adversaire (le joueur **bleu**) pioche alors une tuile et la place. Il ne peut cependant poser aucun meeples sur la route à droite du village, puisqu'un meeples (**votre brigand**) occupe déjà cette route. Il choisit plutôt de poser son **meeples** en tant que chevalier sur la section de ville de cette tuile.



**Rouge** pose un meeples comme brigand sur la route de gauche de la tuile qu'il vient de placer. Il peut le faire car cette route est inoccupée.



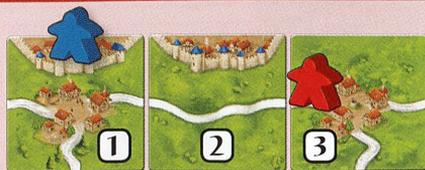
Puisque la route à droite est déjà occupée, **Bleu** décide de poser son meeples dans la ville.

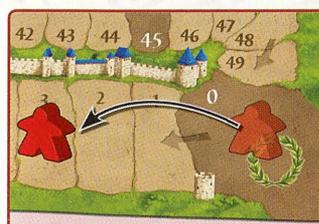
### 3. Évaluation d'une route

Une route est évaluée lorsque ses deux extrémités sont reliées à un village, une ville, une abbaye ou lorsqu'elle forme une boucle fermée. Voyons voir s'il y a une évaluation : oui ! Il y en a une, chaque extrémité de la route est reliée à un village.

Bien que la tuile a été placée par l'un de vos adversaires, elle complète tout de même votre route.

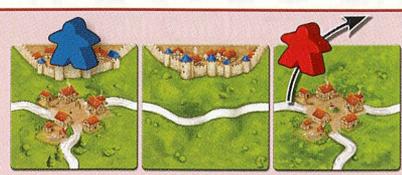
**Chaque** tuile avec une route rapporte **1 point**. Ici, votre route est composée de 3 tuiles, elle vous rapporte donc 3 points.





Regardez la piste de score. Vous y reportez vos points en faisant avancer votre pion Score. Dans le cas présent, avancez-le de 3 cases.

Après chaque évaluation, les meeples présents sur la zone évaluée **retournent dans leur réserve**.



**Rouge** reprend le brigand, qui lui a rapporté 3 points et le remet dans sa réserve. Le meeples de **Bleu** reste en place puisque sa zone n'a pas été évaluée.

Votre pion Score sera peut-être amené au cours de la partie à atteindre de nouveau la case 0 de la piste de score ou à la dépasser. Prenez alors une tuile de score et placez-la devant vous. Le nombre 50, face visible, indiquera à vos adversaires que vous avez déjà remporté 50 points. Si vous dépassez à nouveau la case 0, retournez la tuile sur le nombre 100. Après un 3<sup>e</sup> tour de piste, prenez une nouvelle tuile et posez-la devant vous, face 50 visible. Et ainsi de suite...



Ainsi s'achève la découverte des étapes de base du jeu. Voyons maintenant comment elles s'appliquent aux autres zones.

## Les villes

### 1. Placement d'une tuile Ville

Tout d'abord piochez une tuile, vous devez la placer de façon à prolonger des zones existantes. Ici, une tuile avec une section de ville est placée près d'une autre tuile avec une section de ville.

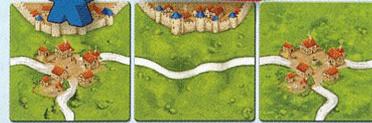


### 2. Pose d'un meeples-chevalier

Vérifiez ensuite s'il y a un meeples dans la **ville**. Comme il n'y en a pas, vous pouvez poser l'un des vôtres qui devient alors un **chevalier**.



**Rouge** a habilement placé sa tuile pour prolonger une ville existante. Comme celle-ci est inoccupée, **Rouge** peut y poser un de ses meeple.



### 3. Évaluation d'une ville

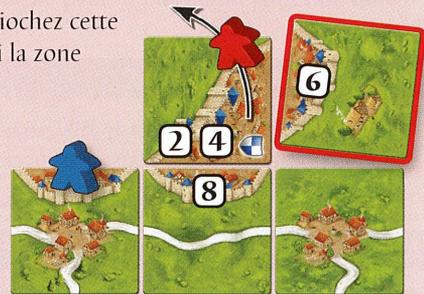
Avançons un peu dans la partie et imaginons qu'au tour suivant vous piochez cette tuile. Elle tombe à pic, vous pouvez la placer à droite de votre ville, ainsi la zone (ici votre ville) est complète.

Une ville est considérée complète lorsqu'elle est totalement entourée de remparts et qu'il n'y a pas d'espace vide à l'intérieur. Puisque vous possédez un meeples dans cette ville, évaluez cette zone et comptez vos points.

**Chaque tuile d'une ville complète rapporte 2 points.**

**Chaque blason (le petit bouclier bleu et blanc) dans une ville complète rapporte 2 points supplémentaires.**

Pour cette ville, vous marquez donc 8 points ! Comme après chaque évaluation, votre meeples de la zone évaluée retourne dans votre réserve.



## Les abbayes

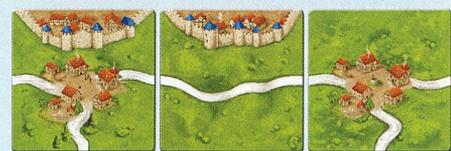
### 1. Placement d'une tuile Abbaye

Tout d'abord piochez une tuile, vous devez la placer de façon à prolonger des zones existantes. Ici, vous avez pioché une tuile avec une abbaye. L'abbaye est toujours située au centre de la tuile. Faites attention aux bords de la tuile pour la placer de façon à ce que les différentes zones soient correctement prolongées.



### 2. Pose d'un meeples-moine

Il est possible de poser un meeples sur une **abbaye** (bien au centre sur l'illustration). Il devient alors un **moine**. Ce meeples provient, bien évidemment, de votre réserve.

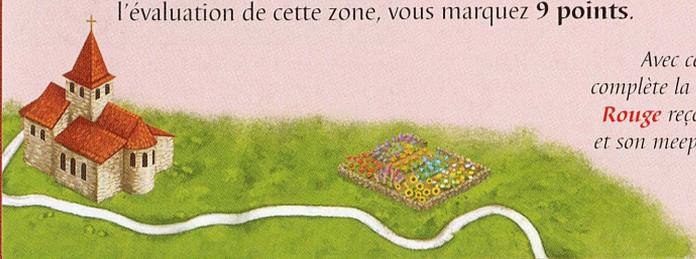


Une abbaye est toujours au centre de la tuile. **Rouge** peut la placer à cet endroit, car le pré de sa tuile prolonge un pré existant.

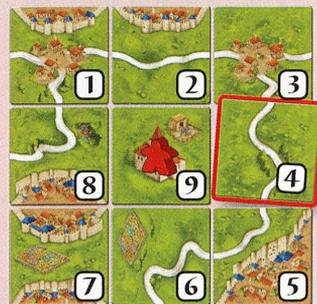


### 3. Évaluation d'une abbaye

Une abbaye est considérée complète lorsqu'elle est entourée de 8 tuiles. Chaque tuile (l'abbaye elle-même et les 8 tuiles autour) rapporte **1 point**. Ainsi lors de l'évaluation de cette zone, vous marquez **9 points**.



Avec cette tuile, **Rouge** complète la zone de l'abbaye. **Rouge** reçoit alors 9 points et son meeples retourne dans sa réserve.



### Poser, évaluer et récupérer un meeples dans le même tour

Dans le même tour, il est possible de poser un meeples, d'évaluer immédiatement une zone, puis de récupérer son meeples.

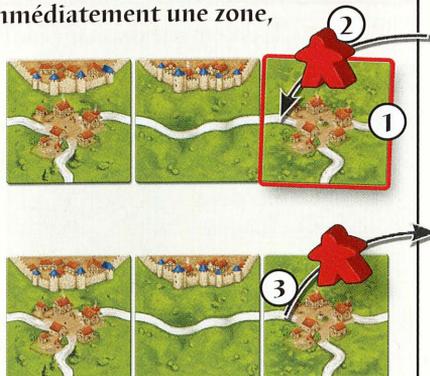
Pour cela, suivez dans l'ordre les étapes ci-dessous :

1. Placez la nouvelle tuile afin de compléter une zone : route, ville ou abbaye.
2. Posez un meeples dans la zone complétée. Il devient alors brigand, chevalier ou moine.
3. Évaluez la zone complétée (route, ville ou abbaye) et récupérez votre meeples, qui retourne dans votre réserve.

1) **Rouge** place une tuile.

2) **Rouge** pose un meeples sur la route.

3) **Rouge** évalue la zone, reçoit 3 points pour sa route et récupère son meeples, qui retourne dans sa réserve.



Et voilà. Vous connaissez maintenant les règles de base de Carcassonne, la partie peut commencer. Pour en garder les détails en mémoire, voici un rapide résumé des points importants.

### Résumé

#### 1. Placement d'une tuile

- Vous devez toujours placer la tuile que vous piochez de façon à prolonger des zones existantes.
- Si, exceptionnellement, vous ne pouvez pas placer votre tuile, rangez-la dans la boîte et piochez-en une nouvelle.

#### 2. Pose d'un meeples

- Vous ne pouvez poser un meeples que sur la tuile que vous venez de placer.
- Vous ne pouvez poser un meeples que dans une zone inoccupée.

#### 3. Évaluation des zones

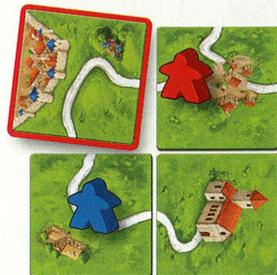
- Une **route** est considérée complète lorsque chacune de ses extrémités mène à un village, une ville, une abbaye ou lorsqu'elle forme une boucle fermée. Chaque tuile d'une route complète rapporte 1 point.
- Une **ville** est considérée complète lorsqu'elle est entourée de remparts et qu'il n'y a pas d'espace vide à l'intérieur. Chaque tuile d'une ville complète rapporte 2 points et chaque blason 2 points supplémentaires.
- Une **abbaye** est considérée complète lorsqu'elle est entourée de 8 tuiles. Une abbaye complète rapporte 9 points.
- Une évaluation a toujours lieu à la fin du tour d'un joueur. À ce moment, tous les joueurs possédant un meeples dans une zone complète, peuvent marquer des points.
- Après chaque évaluation, les meeples présents sur la zone évaluée retournent dans leur réserve.
- Si **plusieurs joueurs** sont engagés dans une même zone évaluée, c'est celui qui possède le plus de meeples dans cette zone (route ou ville) qui marque la totalité des points. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de meeples dans cette zone, chacun d'eux marque la totalité des points.  
(**Important** : comment arrive-t-on à une telle situation ? Voyons l'exemple détaillé à la page suivante.)

## Plusieurs meeples dans une même zone

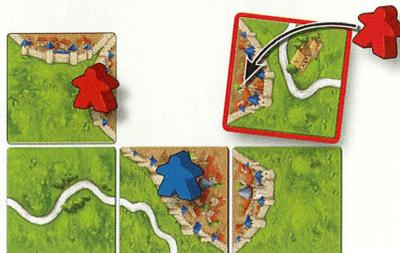
1a. La tuile que **Rouge** vient de piocher pourrait compléter la route. Mais comme **Bleu** y a déjà un brigand, **Rouge** ne pourrait pas y poser le sien. **Rouge** décide alors de placer sa tuile ainsi. Les routes ne sont pas reliées, il peut donc y poser son brigand.



1b. Au tour suivant, **Rouge** pioche cette tuile et décide de compléter la route. Sur la route ainsi complétée et prête à être évaluée se trouvent maintenant 2 brigands. **Bleu** et **Rouge** marquent chacun 4 points puisqu'ils ont le même nombre de meuble sur cette route.



2a. **Rouge** veut s'emparer de la ville de **Bleu**, il place sa tuile à cet endroit et pose un meuble comme chevalier dans la ville. Ceci est permis, puisque cette section de ville est inoccupée et n'est pas reliée aux autres sections de ville. Si lors des prochains tours, **Rouge** pioche la tuile adéquate, il pourra prendre la ville à **Bleu** grâce à ses deux chevaliers.



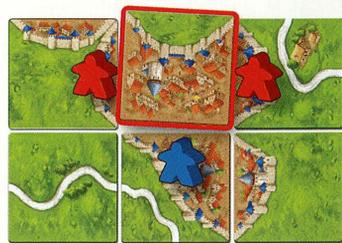
2b. Quelle chance !

**Rouge** pioche exactement la tuile dont il a besoin pour compléter la ville.

Il y possède maintenant plus de chevaliers que **Bleu**.

Seul **Rouge** marque

10 points pour la ville complète. Ensuite, les joueurs reprennent leurs meeples, qui retournent dans leur réserve.



## Fin de Partie et Évaluation Finale

Malheureusement, toute bonne chose a une fin et il en va de même pour une partie de Carcassonne. Aussi regrettable soit-il, il doit y avoir un vainqueur. La partie s'achève dès qu'un joueur ne peut ni piocher ni placer de tuile. Ensuite, les joueurs procèdent à l'évaluation finale et désignent le vainqueur.

Une fois la partie terminée, chaque joueur reçoit des points de toutes les zones incomplètes occupées par ses meeples :

- Chaque **route incomplète rapporte 1 point** par tuile, comme pendant la partie.
- Chaque **ville incomplète rapporte 1 point** par tuile et 1 point par **blason**, soit la moitié des points rapportés par une ville complète.
- Chaque **abbaye incomplète rapporte 1 point** et à cela s'ajoute **1 point par tuile qui l'entoure**, comme pendant la partie.
- Dans chaque **pré**, chaque **ville complète** (en périphérie ou au milieu du pré) rapporte **3 points**.

Il s'agit de l'évaluation des paysans, qui est présentée ici afin de compléter l'information sur l'évaluation finale. Dans un premier temps, laissez cette règle de côté, vous y reviendrez après quelques parties. Les paysans sont présentés à la page 8. Pour garder une vue d'ensemble sur l'évaluation finale, retirez au fur et à mesure les meeples des zones qui ont été évaluées.

### Évaluation finale de la ville :

Pour la grande ville incomplète, **Vert** marque 8 points (5 tuiles Ville et 3 blasons). **Noir** ne marque aucun point puisque **Vert** a plus de chevaliers que lui dans la ville.



### Évaluation finale de la route :

Pour la route incomplète, **Rouge** marque 3 points (3 tuiles Route).

### Évaluation finale de l'abbaye :

**Jaune** marque 4 points pour l'abbaye incomplète (la tuile Abbaye et les 3 tuiles autour).

### Évaluation finale de la ville :

**Bleu** marque 3 points pour la ville incomplète (2 tuiles Ville et 1 blason).

Dès que vous avez reporté les points de l'évaluation finale sur la piste de score, le vainqueur de votre première partie de Carcassonne ne fait plus de doute. Bravo et félicitations !

Nous vous conseillons d'introduire les paysans après avoir joué quelques parties de Carcassonne. Ils appartiennent également au jeu de base et rendent la partie plus passionnante !

## ■ Les paysans



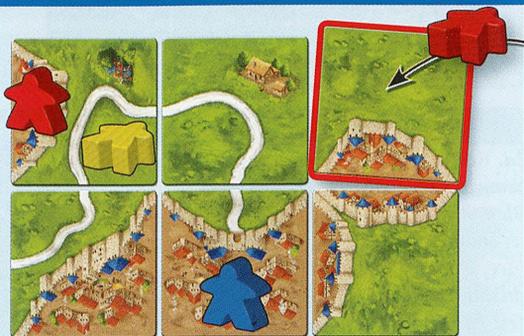
### 1. Placement d'une tuile Pré

Comme d'habitude, piochez tout d'abord une tuile et placez-la afin de prolonger des zones existantes. Le terme « pré » désigne chaque espace vert de Carcassonne.

### 2. Pose d'un meeples-paysan

Un **paysan** est un meeples que vous posez « couché » dans un pré. « Couché ? » Oui. Contrairement aux brigands, aux chevaliers et aux moines, les paysans sont couchés dans l'une des sections de pré de la tuile. Ceci vous aidera à reconnaître les meeples qui ne seront récupérés qu'en fin de partie lors de l'évaluation finale (cf. 3. **Évaluation des prés**, ci-dessous).

Bien entendu, vous devez également vous assurer qu'aucun autre paysan n'occupe déjà le pré dans lequel vous voulez poser le vôtre. Les prés de Carcassonne sont séparés par des villes et des routes. Dans l'exemple ci-contre, nous observons 3 prés indépendants.

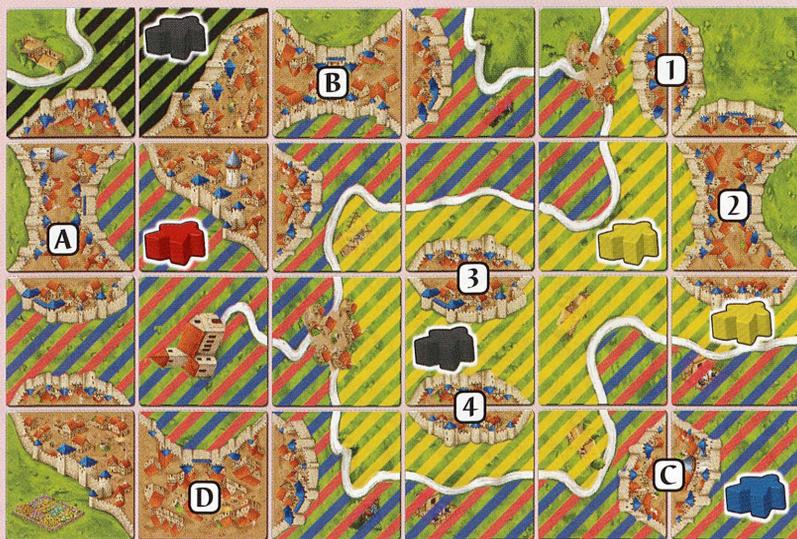


Le pré que **Rouge** a prolongé est vraiment grand. Il part de la dernière tuile posée, court le long de la route jusqu'à la ville où **Rouge** possède un chevalier.

### 3. Évaluation des prés

Comme nous l'avons vu précédemment, les paysans restent dans le pré où ils ont été posés tout le long de la partie. Ils ne rapportent aucun point pendant la partie et ne retournent pas dans leur réserve. Placez-les donc à bon escient !

Imaginons que la partie est terminée et que nous procédons à l'évaluation finale. Contrairement aux autres zones, les prés ne rapportent aucun point, ce sont les villes complètes, en périphérie ou au centre des prés qui en rapportent. Ainsi, chaque **ville complète** rapporte 3 points.



On compte 3 villes complètes (A), (B) et (C) pour le grand pré occupé par les paysans de **Rouge** et de **Bleu**. Leurs paysans rapportent à chacun de ces deux joueurs 9 points en fin de partie. La ville (D) étant incomplète, on ne la compte pas.

**Jaune** et **Noir** se disputent également un même pré. Mais **Jaune** ayant un paysan de plus, lui seul marque les 12 points pour les 4 villes numérotées de 1 à 4.

**Noir** occupe seul le petit pré situé en haut à gauche. Pour les 2 villes complètes (A) et (B) qui touchent le pré, il marque 6 points.

Nous en avons terminé avec les règles concernant les paysans. Résumons à nouveau les points importants :

- Les paysans sont posés « couchés » sur les tuiles.
- Les paysans ne rapportent des points **qu'en fin de partie** (lors de l'évaluation finale).
- Chaque **ville complète**, qui se trouve au milieu d'un pré ou qui le touche, rapporte 3 points.
- Suite à un habile placement, comme dans les autres zones, plusieurs paysans peuvent **se retrouver** dans un même pré. Ici aussi s'appliquent les fameuses règles :
- Le joueur qui possède le **plus de paysans dans un pré** remporte la totalité des points.
- Si des joueurs ont le même nombre de paysans dans un pré, chacun d'eux marquent la totalité des points.



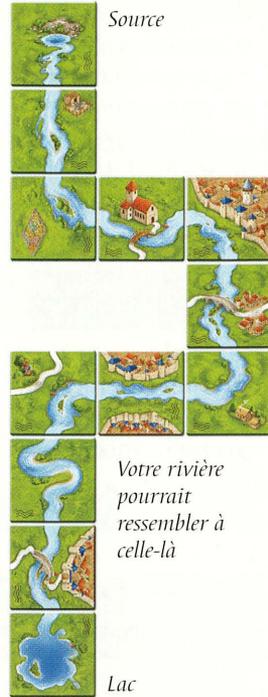
La Rivière est la première mini-extension. Elle permet d'embellir le paysage tout en variant la situation de départ.

## Matériel

La Rivière est constituée de **12 tuiles Rivière au verso foncé**. Elle va remplacer la tuile de départ. Aussi pouvez-vous ranger cette dernière dans la boîte lorsque vous jouez avec La Rivière.

## Mise en place

Mettez d'abord de côté, face visible, les tuiles **Source**  et **Lac** . Mélangez ensuite les tuiles Rivière restantes et mettez-les, face cachée, les unes sur les autres pour former une pile. Glissez la tuile Lac en dessous de cette pile. La tuile Source est placée au centre de la table en tant que tuile de départ.



### 1. Placement d'une tuile Rivière

À tour de rôle, les joueurs piochent une tuile Rivière et la placent de façon à prolonger son cours. Attention ! Lors du placement des tuiles, ne faites pas tourner la rivière deux fois de suite dans la même direction, car ceci lui ferait faire demi-tour.

Placement interdit !



Votre rivière pourrait ressembler à celle-là

### 2. Pose d'un meeples

En respectant les règles habituelles, vous pouvez poser des meeples le long de la rivière, mais pas sur l'illustration de la rivière elle-même.

Une fois que toutes les tuiles Rivière ont été placées, continuez avec les tuiles Terrain normales.

# L'Abbé

ne rallonge pas la durée de la partie.



La mini-extension L'Abbé permet d'utiliser les **jardins**, que vous avez déjà pu observer sur quelques tuiles.

## Matériel

• 6 abbés : 1 de chaque couleur



Jardin

## Mise en place

Chaque joueur reçoit l'abbé de sa couleur et le met dans sa réserve.

### 1. Placement d'une tuile

Lorsque vous piochez une tuile avec une abbaye ou un jardin, placez-la en respectant les règles habituelles.

### 2. Pose d'un meeples OU d'un abbé

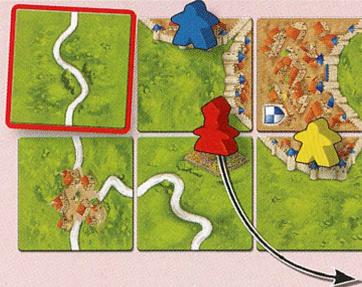
Lorsque vous avez placé une tuile avec une abbaye ou un jardin, vous pouvez y poser un meeples **ou** votre abbé. **L'abbé** ne peut être posé que sur une **abbaye** ou sur un **jardin**, tandis que le meeples selon les règles habituelles peut être posé sur n'importe quelle section de la tuile (mais **pas sur le jardin**).

### 3. Évaluation des zones occupées par l'abbé

Si l'**abbaye** ou le **jardin** occupé par votre abbé est entouré de huit tuiles, vous marquez 9 points comme lors de l'évaluation normale d'une abbaye. Un jardin est évalué comme une abbaye.

L'abbé possède en outre une caractéristique particulière : si à l'**action 2** de votre tour (Pose d'un meeples), vous posez **aucun** meeples, votre abbé **peut** retourner dans votre réserve. Évaluez alors immédiatement la zone incomplète qu'il vient de quitter (jardin ou abbaye) comme en fin de partie.

Lors de l'évaluation finale, l'abbé est évalué comme un moine normal.



**Rouge** place cette tuile et n'y pose aucun meeples. Il décide de reprendre son **abbé**, placé plus tôt dans la partie, qui lui rapporte 6 points (1 point pour le jardin, 5 points pour les tuiles qui l'entourent).

## Remarques concernant les règles des extensions :

Les pages suivantes vont être consacrées aux autres extensions contenues dans ce coffret d'initiation. Celles-ci suivent la présentation des 3 étapes qui vous sont désormais familières :

■ 1. Placement d'une tuile, ■ 2. Pose d'un meeples et ■ 3. Évaluation des zones.

Si l'extension n'impacte pas l'une de ces étapes, nous ne la rappelons pas, afin de conserver des règles les plus simples possibles. Cependant à certains moments, il nous a semblé utile de rappeler une étape bien qu'elle n'ait pas été modifiée, ceci afin de dissiper tout malentendu.

Comme les règles de base sont modifiées par les extensions, toutes les règles ne s'accordent pas toujours exactement à l'une des étapes. Cependant cela nous a paru indispensable de les organiser en suivant la même présentation que pour le jeu de base.

## Auberges et Cathédrales

durée : + 15 min environ



### Matériel

• 18 tuiles Terrain (identifiées par ▲).

Ces tuiles incluent, entre autres, 6 auberges au lac et 2 cathédrales.

• 6 grands meeple



### Mise en place

Mélangez les tuiles Terrain de cette extension à celles du jeu de base.



### Tuiles Auberge et Cathédrale

#### 3. Évaluation des zones

##### Évaluation d'une route avec une auberge au lac

Lorsqu'une route passant près d'une ou plusieurs auberges est complète, le joueur qui possède un brigand sur cette route marque 2 points par tuile Route (au lieu de 1 point habituellement).



**Rouge** marque 10 points pour la route composée de 5 tuiles puisqu'il y a 1 auberge le long de la route.



**Rouge** marque également 10 points pour cette route, bien qu'elle passe près de 2 auberges.

**ATTENTION** : si une route passant près d'une ou plusieurs auberges **n'est pas complétée avant la fin de la partie**, elle ne rapportera malheureusement **aucun point** lors de l'évaluation finale.

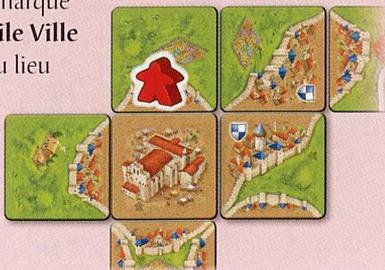


**Évaluation finale d'une route** : La route est incomplète, **Rouge** ne marque **aucun point** pour cette route passant près d'une auberge.

##### Évaluation d'une ville avec une cathédrale

Lorsqu'une ville ayant une cathédrale (ou les deux tuiles Cathédrale) est complète, le joueur possédant un chevalier dans la ville marque **3 points par tuile Ville et par blason** au lieu de 2 points.

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



**ATTENTION** : si une ville ayant une cathédrale (ou les deux) **n'est pas complétée avant la fin de la partie**, elle ne rapportera malheureusement **aucun point** lors de l'évaluation finale.

##### Évaluation finale d'une ville :

Cette ville avec une cathédrale est incomplète, **Rouge** ne marque **aucun point** pour cette ville.



## Particularités des nouvelles tuiles Terrain



Cette tuile possède 4 sections de ville indépendantes ainsi qu'un jardin au milieu d'un pré.



Cette intersection sans village sépare les routes. On distingue 3 sections de route indépendantes sur cette tuile. L'auberge compte pour les routes horizontales (celle de gauche et celle de droite), mais pas pour la route verticale (celle du bas).



Le pré se termine ici dans le coin.



L'abbaye sépare la route en 2 sections indépendantes



On ne peut pas poser de meeples sur les deux petites routes. Elles ne servent qu'à séparer le pré. L'intersection ou plutôt le village sépare la route en 2 sections indépendantes.

## Le Grand Meeple



Chaque joueur ajoute à sa réserve le grand meeple de sa couleur.

### 2. Pose d'un meeples

En suivant les règles habituelles, vous pouvez poser un **grand meeple** à la place d'un meeples normal.

### 3. Évaluation des zones avec un grand meeple

Lorsqu'un grand meeple occupe une zone qui va être évaluée, il compte comme 2 meeples normaux (Il a une valeur de 2).

**Rappel :** le ou les joueurs possédant le plus de meeples dans une zone marquent la totalité des points. Si un joueur contrôle une zone (il a plus de meeples que les autres), lui seul marque **tous** les points tandis que les autres n'en marquent **aucun**.

Après l'évaluation, tous les meeples – grands et normaux – retournent dans leur réserve respective. Le grand meeple pourra être de nouveau utilisé dès le tour suivant.

**Rouge** complète la ville avec cette tuile.



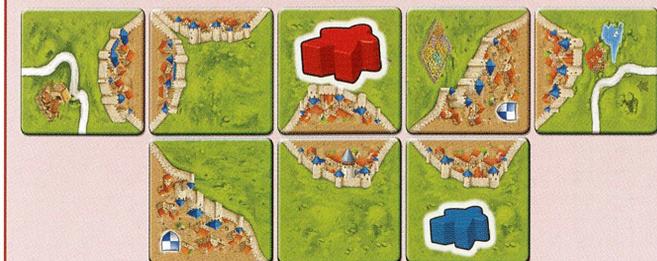
**Rouge** possède un grand meeple dans la ville et **Noir** y a un meeples normal. **Rouge** contrôle donc la ville et marque 8 points tandis que **Noir** n'en marque aucun.

**Noir** complète la ville avec cette tuile.



**Rouge** possède un grand meeple dans la ville et **Noir** y a 2 meeples normaux. Ils sont donc à égalité et marquent tous les deux 12 points pour cette ville.

Si vous posez votre grand meeple comme **paysan** (voir p. 8), il restera couché dans le pré, comme les autres paysans, jusqu'à la fin de la partie. Il comptera alors comme 2 paysans normaux.



**Rouge** a posé son grand meeple comme paysan dans ce pré. **Bleu** n'y a qu'un meeples normal. **Rouge** contrôle ce pré et lui seul marque 9 points pour les 3 villes complètes.

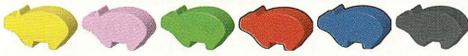


## Matériel

• 24 tuiles Terrain (identifiées par ). Certaines de ces tuiles ont un petit symbole Marchandise : 9 avec du Vin, 6 avec du Blé et 5 avec du Tissu.



• 6 cochons



• 20 jetons Marchandise  
(9 x Vin, 6 x Blé et 5 x Tissu)



• 6 bâtisseurs



## Mise en place

Mélangez les tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie. Rassemblez tous les jetons Marchandise pour constituer une réserve de jetons que vous placez à portée de main de tous les joueurs.

## Particularités des nouvelles tuiles Terrain

Les nouvelles tuiles Terrain ont quelques particularités à observer.



Le pont n'est ni une **intersection**, ni un **village**. Les routes ne sont pas interrompues par le pont. Sur cette tuile il y a donc 2 sections de route (une horizontale et une verticale). Les prés sont séparés par les routes. La tuile possède 4 sections de pré indépendantes.



L'abbaye sépare la route en 3 sections indépendantes. Les prés sont séparés par les routes. La tuile possède 3 sections de pré indépendantes.



Une route mène à la **ville** et l'autre à la **Chaumière**. Les prés sont séparés par les routes. La tuile possède 3 sections de pré indépendantes.



Cette tuile possède 3 sections de ville indépendantes. Un paysan peut être placé dans le pré situé au milieu de la tuile.

## Les Jetons Marchandise



## 3. Évaluation des zones

### Ville avec des symboles Marchandise

Lorsqu'un joueur complète une ville qui contient un ou plusieurs symboles Marchandise, suivez les étapes suivantes :

- 1) Évaluez la ville normalement.
- 2) Ensuite, donnez des jetons Marchandise **au joueur qui a complété la ville** (il est pour ainsi dire marchand dans cette ville). Ce joueur reçoit pour **chaque symbole Marchandise dans la ville 1 jeton Marchandise correspondant** qu'il prend dans la réserve.

Peu importe que ce joueur ait ou non des chevaliers dans la ville, il obtient les jetons Marchandise pour avoir complété la ville.

De même, peu importe que la ville soit occupée ou non par des chevaliers des autres joueurs, les marchandises, elles, sont bien présentes !

Les jetons Marchandise que vous recevez sont placés face visible devant vous jusqu'à la fin de la partie.

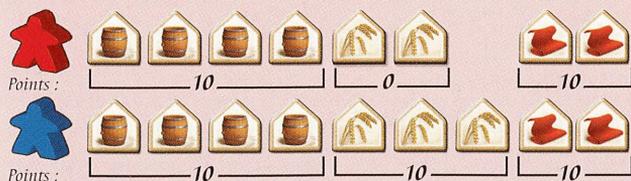


**Rouge** complète la ville. Elle est évaluée et **Bleu** marque **10 point**. **Rouge**, en tant que marchand, reçoit 1 jeton Vin et 2 jetons Blé.

## Évaluation des jetons Marchandise en fin de partie

Les jetons Marchandise sont évalués en fin de partie. Le joueur qui a collecté le plus de jetons d'une catégorie (Vin, Blé ou Tissu) marque 10 points pour cette catégorie.

En cas d'égalité, les joueurs possédant le même nombre de jetons d'une catégorie marquent chacun 10 points.



Exemple d'une partie à 2 joueurs :  
**Rouge** marque 20 points. **Bleu** marque 30 points.

## Bâtisseurs et Cochons

Les bâtisseurs et les cochons sont des **piens spéciaux**. Lors de la mise en place, chaque joueur ajoute à sa réserve le bâtisseur et le cochon de sa couleur.

### Le Bâtisseur



#### 2. Pose d'un bâtisseur

À la place d'un meuble, vous pouvez poser un bâtisseur sur une section de **route** ou de **ville** de la tuile que vous venez de placer. Cependant au moins un de vos meeples **doit déjà occuper** la zone où vous désirez poser votre bâtisseur.

Vous bâtisseur retourne immédiatement dans votre réserve si vous n'avez plus de meuble dans la même zone que lui. Cela sera généralement le cas après une évaluation ou dans le cas de règles particulières proposées par certaines extensions.

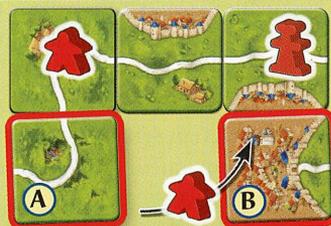


**Rouge** peut poser son bâtisseur sur cette route, car un de ses meeples s'y trouve déjà.

Au cours de la partie, le bâtisseur peut également :

#### 1. Placement d'une tuile Terrain et gain d'un tour supplémentaire

À l'un des **tours suivants**, vous placez une tuile Terrain afin de prolonger une ville ou une route déjà occupée par votre bâtisseur. Terminez normalement votre tour et... vous pouvez tout de suite rejouer un tour complet, c'est-à-dire piocher une tuile, la placer, poser un meuble et éventuellement évaluer des zones complètes.



- A** **Rouge** place une tuile afin de prolonger la route occupée par son bâtisseur. Il ne pose aucun meuble.
- B** **Rouge** pioche alors une nouvelle tuile, la place et y pose un meuble.

#### Autres particularités du bâtisseur

(Consultez les règles ci-dessous, seulement si vous avez des questions. Ces règles s'appliquent aux routes mais également aux villes, même si, ici, nous n'employons que le terme « route ». Vous n'avez qu'à remplacer les termes « route » et « brigand » respectivement par « ville » et « chevalier ».)

- Vous pouvez **poser un meuble** aussi bien **sur la 1<sup>re</sup> tuile** que **sur la 2<sup>de</sup>**. Si la route a été complétée avec la première tuile, vous pouvez de nouveau poser votre bâtisseur sur la seconde tuile (voir l'exemple ci-contre).
- **Aucune réaction en chaîne possible** : si votre 2<sup>de</sup> tuile prolonge à nouveau une route occupée par votre bâtisseur, vous ne pouvez pas piocher de 3<sup>e</sup> tuile.

Voici un exemple qui illustre les points décrits ci-contre :



**Tour ①** : **Rouge** place cette tuile et y pose un brigand.

**Tour ②** : **Rouge** place cette tuile et y pose son bâtisseur.

2<sup>de</sup> tuile

**Tour ③a** : Tout d'abord, **Rouge** place cette tuile qui complète la route occupée par le bâtisseur. Il pose ensuite un chevalier dans la ville. Enfin **Rouge** évalue la route, son brigand et son bâtisseur retournent dans sa réserve.

**Tour ③b** : **Rouge** rejoue et place sa 2<sup>de</sup> tuile afin de prolonger la ville occupée par son chevalier et y pose de nouveau son bâtisseur.

- Le bâtisseur reste sur la route tant que celle-ci est incomplète, ce qui vous permet, à chaque tour, d'obtenir un tour supplémentaire, lorsque vous placez une tuile qui prolonge la route.
- Dès que vous n'avez plus de brigand sur la route, votre bâtisseur doit retourner dans votre réserve.
- Lors du tour supplémentaire, vous pouvez effectuer les actions suivantes : **1. Placement d'une tuile**, **2. Pose d'un meeples** et **3. Évaluation des zones**.
- Plusieurs bâtisseurs peuvent occuper la même route.
- Votre brigand et votre bâtisseur peuvent être distants de plusieurs tuiles.
- Votre bâtisseur peut être posé sur une route ou dans une ville, mais **jamais** dans une abbaye ou dans un pré.
- Il est possible qu'une évaluation des zones puisse avoir lieu après le placement de chaque tuile.

### 3. Évaluation des zones

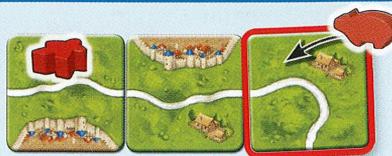
Le bâtisseur n'a aucune incidence sur les règles habituelles d'évaluation des zones. Il n'est **pas pris en compte** lorsque l'on détermine le joueur qui contrôle une zone (celui qui a le plus de meeples dans une zone). Par contre, votre bâtisseur ainsi que le ou les meeples qui occupent une zone évaluée, retournent ensuite dans votre réserve.

### Le Cochon



### 2. Pose d'un cochon

Vous pouvez poser votre **cochon** à la place d'un meeples dans la section de pré d'une tuile qui vient d'être placée. Toutefois vous ne pouvez le poser que dans un pré déjà occupé par au moins l'un de vos meeples.



Puisque un paysan de **Rouge** occupe ce pré, il peut y poser **son** cochon.

Vous pouvez aussi poser votre cochon dans un pré déjà occupé par le cochon d'un autre joueur.

Si votre cochon se retrouve seul dans le pré, suite au retrait de paysans (une situation possible quand on joue avec certaines extensions), il devra retourner dans votre réserve.

### 3. Évaluation finale d'un pré occupé par des cochons

Le cochon reste dans le pré jusqu'à la fin de la partie.

Le cochon permet au joueur d'augmenter la valeur des villes du pré qu'il occupe. Mais pour cela, le joueur doit contrôler ce pré (c'est-à-dire y avoir plus de paysans que les autres joueurs). Le cochon n'est pas pris en compte lorsque l'on détermine le joueur qui contrôle une zone.

Si vous contrôlez le pré occupé par votre cochon, vous marquez **4 points** (au lieu de 3) pour chaque ville complète, en périphérie ou au milieu du pré. Mais seulement s'il s'agit bien de **votre** cochon. Vous ne pourrez pas obtenir ce bonus avec le cochon d'un autre joueur lors de votre évaluation.



*Rouge* contrôle le pré. Puisque son cochon occupe ce pré, il marque 4 points par ville complète, soit 8 points pour les 2 villes complètes. *Bleu*, ayant moins de meeples, ne marque aucun point.

**Note** : si plusieurs joueurs contrôlent un même pré occupé par leur cochon respectif, tous marquent 4 points par ville complète.



*Rouge*, *Bleu* et *Vert* contrôlent le pré. Le cochon *rouge* et le cochon *Bleu* occupent le pré, ils marquent donc **tous deux** 4 points par ville complète, soit 8 points pour les 2 villes complètes. *Vert*, n'ayant pas de cochon, ne marque que 3 points par ville complète, soit 6 points en tout.

# Les Ornithoptères

durée : + 10 min environ

Tel un ingénieux inventeur, vous voulez réaliser le vieux rêve de voler en testant des machines volantes. La durée du vol et l'atterrissage restent cependant très difficiles à maîtriser.

## Matériel

• 8 tuiles Terrain avec un Ornithoptère (identifiées par ) • 1 dé spécial (avec les valeurs 1, 1, 2, 2, 3, 3) 

## Mise en place

Mélangez les tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie. Placez le dé spécial à portée de main de tous les joueurs.

## 2. Pose d'un meeples

Lorsque vous piochez une tuile Ornithoptère, reconnaissable à la machine volante dessinée dessus, vous la placez en suivant les règles habituelles. Toujours selon les règles de base, vous pouvez poser un meeples sur la route ou dans le pré.

**OU ALORS**, vous posez votre meeples sur la machine volante et tentez de le propulser sur une autre tuile du jeu. Une fois la tuile placée, la machine volante indique au meeples une direction de vol (horizontale, verticale ou en diagonale). Lancez le dé, le résultat détermine la distance parcourue par le meeples (de 1 à 3 tuiles en ligne droite). Dans la mesure du possible, le meeples doit être posé sur la tuile ainsi désignée. Vous pouvez alors choisir la zone d'atterrissage.

Faites cependant attention aux points suivants :

### **Vous pouvez poser votre meeples ...**

... seulement dans une zone **incomplète** (route, ville ou abbaye)

... même si la zone est déjà **occupée** par un ou plusieurs meeples (les vôtres ou ceux des autres joueurs). C'est ainsi, par exemple, que 2 meeples peuvent se retrouver sur une abbaye ou sur la même tuile Ville.

### **Vous ne pouvez pas poser votre meeples ...**

... dans un **pré**, même si celui-ci n'est occupé par aucun paysan.

... sur un emplacement où il n'y a **pas de tuile Terrain**.

Si vous ne pouvez pas poser votre meeples (car il n'y a que des zones complètes ou des prés, ou encore aucune tuile Terrain), ce meeples retourne dans votre réserve.

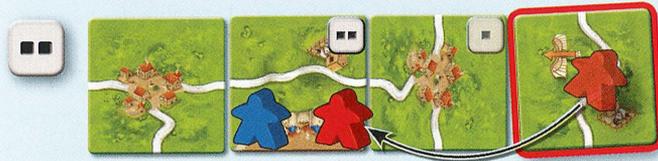
Pour ce tour vous ne pourrez plus poser ni meeples ni aucun autre pion.

 **Rouge** place la tuile Ornithoptère afin de prolonger la route ; cette tuile détermine une direction de vol en diagonale (vers le haut à gauche). Il pose son meeples sur la machine

volante. **Rouge** lance le dé et obtient un 3. **Rouge** ne peut malheureusement pas poser son meeples, puisqu'il n'y a aucune tuile sur laquelle atterrir.

En obtenant un 2 au dé, **Rouge** aurait pu poser son meeples sur l'abbaye (bien qu'occupée par **Bleu**) ou dans la ville (bien qu'occupée par **Jaune**) ; mais pas sur la route qui est déjà complète.

**Rouge** place la tuile Ornithoptère afin de prolonger le pré et obtient un 2 au dé. **Rouge** doit poser son meeples dans la ville (près de **Bleu**), car il ne peut le poser ni dans le pré ni sur la route complète.



# Les Hérauts

durée : + 15 min environ

Le roi envoie à ses fidèles sujets des missives, qui – lorsqu'elles sont habilement utilisées – promettent richesse et prestige.

## Matériel

• 8 tuiles Missive



Recto



Verso

• 6 meepettes (meeples de sexe féminin)



## Mise en place

Mélangez les tuiles Missive et empilez-les, face cachée, près de la piste de score. Tous les joueurs posent leur meepette à côté de leur pion Score sur la case 0 de la piste de score. Chaque joueur dispose donc de 2 **piens Score** sur la piste de score.

### 3. Évaluation des zones

Lorsque vous marquez des points, vous pouvez choisir lequel de vos deux pions vous avancez sur la piste de score. Vous recevez une missive pendant votre tour, lorsqu'à l'issue d'une évaluation un de vos pions s'arrête sur l'une des cases foncées de la piste de score (0, 5, 10, 15, etc.). Prenez la tuile Missive au sommet de la pile et retournez-la. Vous avez alors 2 possibilités :

- vous effectuez l'**action** annoncée par la missive,
- OU
- vous marquez **2 points** (indiqué par le sceau en bas à droite).

Après avoir réalisé l'une ou l'autre des possibilités, remettez la tuile Missive, face cachée, sous la pile.

#### Les missives en détail



**1 Évaluer « la plus petite » route :** Vous marquez des points pour une route occupée par au moins un de vos meeples (peu importe que les autres joueurs aient des meeples sur cette route). Vous marquez alors autant de points qu'elle vous aurait rapportés en fin de partie. Si vos meeples occupent plusieurs routes, vous marquez les points de la route qui, selon les règles de l'évaluation finale, vous rapporte le **moins** de points. Le meeples reste sur la route.



**2 Évaluer « la plus petite » ville :**  
Voir missive 1 en remplaçant le terme « route » par « ville ».



**3 Évaluer « la plus petite » abbaye :**  
Voir missive 1 en remplaçant le terme « route » par « abbaye ».



**4 Placer 1 nouvelle tuile :**  
Piochez à nouveau 1 tuile Terrain et placez-la. En suivant les règles habituelles, vous pouvez poser dessus un de vos meeples.



**5 2 points par blason :**  
Vous marquez 2 points par blason dans les villes occupées par au moins un de vos chevaliers.



**6 2 points par chevalier :**  
Vous marquez 2 points pour chacun de vos chevaliers (meeples dans une ville). Les chevaliers restent où ils sont.



**7 2 points par paysan :**  
Vous marquez 2 points pour chacun de vos paysans (meeples dans un pré). Les paysans restent où ils sont.



**8 Évaluer une zone occupée par un de vos meeples et le récupérer :**  
Choisissez un de vos meeples en jeu. Si vous contrôlez la zone occupée par ce meeples (vous y avez plus de meeples que les autres joueurs), évaluez-la selon les règles habituelles (à cette occasion, vous seul marquez des points). Le meeples retourne ensuite dans votre réserve. Vous pouvez également récupérer un meeples qui ne vous rapporte aucun point.

#### Règles complémentaires :

- Quand vous marquez des points sur la piste de score, vous déplacez **un seul** pion Score pour la totalité des points à marquer.
- Vous ne recevez **qu'une seule** missive à l'étape 3. Évaluation des zones de votre tour, même si vos 2 pions s'arrêtent sur des cases foncées après l'évaluation de plusieurs zones complètes.
- Toutefois, dans un même tour, grâce aux points obtenus avec une première missive, vous pouvez en recevoir et en jouer une nouvelle. Et ainsi de suite, une réaction en chaîne est alors possible.

**Important :** les joueurs ne reçoivent des missives **que pendant leur tour**. Si leur pion Score s'arrête sur une case foncée pendant le tour d'un autre joueur, ils ne reçoivent rien.

#### Évaluation finale

À la fin de la partie et avant l'évaluation finale, chaque joueur additionne les points marqués par leurs 2 pions Score. Ensuite, chacun pose un pion sur la case adéquate de la piste de score (et prend une tuile 50 ou 100 selon le score obtenu). L'autre pion Score retourne dans la boîte. Lors de l'évaluation finale, les joueurs ne reçoivent plus de missives.

#### Extension Auberges et Cathédrales :

**Missive 1 :** une route passant près d'une auberge au lac vaut 0 point, comme en fin de partie.

**Missive 2 :** une ville avec une cathédrale vaut 0 point, comme en fin de partie.

**Missive 6 et 7 :** le grand meeples équivaut à 1 chevalier ou 1 paysan.

#### Extension Marchands et Bâtisseurs :

**Gain d'un tour supplémentaire avec le bâtisseur :** lorsqu'un joueur gagne un tour supplémentaire grâce au bâtisseur, il peut recevoir des missives à chaque tour si l'un de ses pions Score s'arrête sur une case foncée de la piste de score.

Quelques routes autour de Carcassonne mènent à de petits lacs, sur lesquels naviguent des bacs. Les bacs relient les routes d'une façon ou d'une autre. Un nouveau défi à relever pour les brigands !

## Matériel

• 8 tuiles Terrain avec un Lac (identifiées par )

• 8 bacs en bois 

## Mise en place

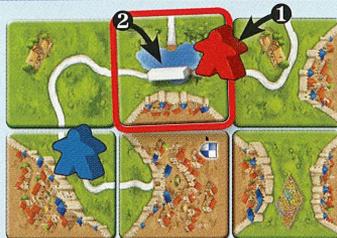
Mélangez les tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie. Placez les bacs dans une réserve à portée de main de tous les joueurs.

### 1. Placement d'une tuile

Lorsque vous piochez une tuile Lac, placez-la en suivant les règles habituelles.

### 2. Pose d'un meeples et d'un bac

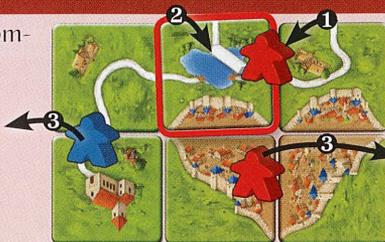
Vous pouvez maintenant **poser un meeples**. Si vous choisissez d'occuper la route, poser votre meeples sur l'une des 3 ou 4 sections de route. **Ensuite**, prenez un **bac** de la réserve et posez-le sur le lac de façon à ce qu'il puisse relier un quai à un autre. Les bacs relient maintenant les extrémités des routes pour former une route ininterrompue. Une route s'arrête à un quai sans bac.



- 1 **Rouge** place sa tuile et y pose un meeples.
- 2 Ensuite, **Rouge** pose le bac de telle façon que sa route se retrouve reliée à celle de **Bleu**.

### 3. Évaluation des zones

Si le placement de votre tuile Lac complète des routes ou d'autres zones, vous les évaluez selon les règles habituelles.



- 1 **Rouge** place la tuile Lac, pose un meeples et 2 un bac.
- Cette tuile complète sa ville et la route de **Bleu**.
- 3 **Bleu** marque 3 points, **Rouge** 8 points. Tous deux remettent leur meeples dans leur réserve.

Les bacs ne restent pas bloqués entre deux quais. Vous pouvez les faire pivoter au cours de la partie :

### 1. Placement d'une tuile prolongeant une route avec un bac

#### Prolonger une route passant par une tuile Lac et faire pivoter le bac

Lorsqu'en plaçant une tuile Terrain, vous prolongez une route qui mène à un bac, vous **peuvent** (le cas échéant, après avoir posé un meeples) faire pivoter ce bac. Par ce pivotement, vous devez relier 2 des quais de la tuile. Vous pouvez également faire pivoter le bac de façon à ce qu'il ne soit plus relié à la route que vous venez de prolonger.

À chaque fois, vous ne pouvez faire pivoter que le **1<sup>er</sup>** bac rencontré en partant de la tuile que vous venez de placer.

**Cas particulier** : si le placement de la tuile Terrain prolonge plusieurs routes qui mènent à un lac, vous pouvez faire pivoter respectivement le **1<sup>er</sup>** bac de chaque route.

**Règles complémentaires** : vous ne pouvez faire pivoter un bac qu'une **seule fois** par tour.

Lorsque vous prolongez une route (sur laquelle se trouve déjà un bac) avec une tuile Lac, posez tout d'abord votre meeples, puis le nouveau bac. Enfin vous pouvez faire pivoter le (ou éventuellement les) bac(s) se trouvant sur la route que vous venez de prolonger.



**Rouge** place cette tuile. Il peut donc faire pivoter le **1<sup>er</sup>** bac rencontré (cf. flèche en pointillés) et le bascule de la position 1 à la position 2. Dès lors, **Rouge** et **Jaune** n'occupent plus la même route.

Les **actions** liées à une tuile Lac se déroulent comme suit :

1. Placer une tuile
2. Poser un meeples
3. Poser un bac
4. Faire pivoter un bac
5. Évaluer

**Extension Auberges et Cathédrales** : le lac de cette extension n'a pas les mêmes caractéristiques que celui de l'auberge. Une route qui passe par une tuile Lac avec un bac rapporte 1 point par tuile.

**Extension Marchands et Bâtisseurs** : lorsque vous prolongez une route, occupée par un bâtisseur, en faisant pivoter un bac, vous n'obtenez pas de tour supplémentaire.

*De l'or ! L'excitation est grande et beaucoup veulent mettre la main sur le précieux métal.  
Mais il faudra attendre la fin de la partie pour faire ses comptes.*

1-3	1
4-6	2
7-9	3
10+	4

## Matériel

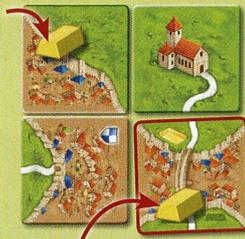
- 8 tuiles Terrain avec une Mine d'or (identifiées par )
- 1 fiche Évaluation
- 16 lingots d'or en bois 

## Mise en place

Mélangez les tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie. Placez les lingots d'or à portée de main de tous les joueurs.

### 1. Placement d'une tuile

Lorsque vous piochez une tuile Mine d'or, placez-la en suivant les règles habituelles. Ensuite, vous devez **poser 1 lingot d'or** respectivement **sur cette tuile et sur une tuile adjacente** (horizontale, verticale ou en diagonale). Il vous faut donc toujours poser 2 lingots d'or lorsque vous placez une tuile Mine d'or. Vous pouvez poser 1 lingot d'or sur une tuile qui en a déjà reçu 1 ou plusieurs lors des précédents tours. L'attribution d'un lingot d'or ne se limite pas à un seul type de zone de la tuile, il affecte toutes les zones de la tuile (cf. **3. Évaluation des zones**).



**Rouge** place la tuile Mine d'or.  
Ensuite, il y pose 1 lingot d'or ainsi que sur la tuile adjacente en haut à gauche.

### 2. Pose d'un meuble

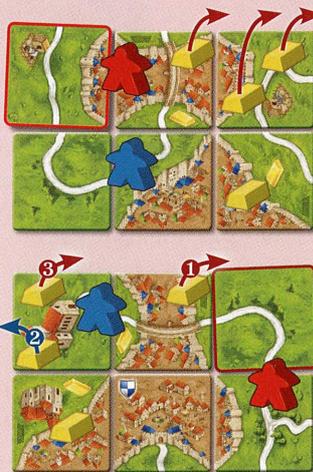
Vous pouvez maintenant poser un meuble sur la tuile selon les règles habituelles.

### 3. Évaluation des zones

Lorsque vous complétez une zone, distribuez le ou les lingots d'or se trouvant sur les tuiles de cette zone.

Le joueur qui contrôle la zone complétée, récupère tous les lingots qui y sont posés. Dans le cas d'une **route** ou d'une **ville** complétée, appartient à cette zone toutes les tuiles contenant une section de route ou de ville. Dans le cas d'une **abbaye**, il s'agit de la tuile Abbaye, elle-même, et des 8 tuiles adjacentes.

**Égalité** : si plusieurs joueurs contrôlent une zone complétée dans laquelle se trouve des lingots d'or ou si plusieurs zones, contenant des lingots, contrôlées par différents joueurs sont complétées simultanément, la distribution se fera comme suit : en commençant par le joueur actif (celui dont c'est le tour) et en continuant en sens horaire, chaque joueur engagé dans l'évaluation prend 1 lingot d'or de la zone qu'il contrôle et ainsi de suite jusqu'à épuisement du stock de lingots de cette évaluation. Chaque joueur rassemble devant lui tous les lingots qu'il a collectés.



**Rouge** complète sa ville et récupère les 3 lingots d'or posés sur les tuiles qui constituent sa ville.

C'est le tour de **Rouge** qui complète la route.  
**Rouge** et **Bleu** contrôlent la route et peuvent prétendre aux lingots posés sur les tuiles Route qui la constituent. Comme **Rouge** est le joueur actif, il prend en premier 1 lingot, puis **Bleu** en prend 1 et enfin **Rouge** prend le dernier lingot.

Les **actions** liées à une tuile Mine d'or se déroulent comme suit :

- 1. Placer une tuile
- 2. Poser un lingot
- 3. Poser un meuble
- 4. Évaluer une zone complétée
- 5. Distribuer les lingots d'or.

### Évaluation finale

Juste avant l'évaluation finale, retirez de la partie tous les lingots d'or encore présents sur les tuiles Terrain. Les paysans ne rapportent pas de lingots d'or.

À l'issue de l'évaluation finale, chaque joueur évalue son pactole. Plus vous aurez amassé de lingots, plus vos lingots auront de valeur. Les points sont distribués comme indiqué dans le tableau de la fiche Évaluation.

		
1 - 3		1
4 - 6		2
7 - 9		3
10+		4

**Exemple :**  
Pendant la partie, **Rouge** a marqué **102 points** et récupéré 7 lingots d'or. Les lingots lui permettent de marquer  $7 \times 3 = 21$  **points** supplémentaires. Le score final de **Rouge** est donc de **123 points**.



Des amateurs de magie visitent la région de Carcassonne. Alors que le pouvoir du mage permet aux routes et aux villes de prospérer, les habitants restent particulièrement méfiants face aux aptitudes de la sorcière.

## Matériel

• 8 tuiles Terrain avec le symbole Magie (identifiées par ) • 1 pion Mage violet  • 1 pion Sorcière orange 

## Mise en place

Mélangez les tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie. Placez les pions Mage et Sorcière à portée de main de tous les joueurs.

### 1. Placement d'une tuile



Lorsque vous piochez une tuile Magie, placez-la en suivant les règles habituelles. Cependant vous devez maintenant **poser le pion Mage ou Sorcière** ou le déplacer s'il est déjà en jeu, avant d'effectuer l'action

#### 2. Pose d'un meeples.

Posez l'un des 2 pions sur une route ou une ville incomplète de votre choix (le pion **ne peut pas** être posé sur la tuile que vous venez de placer). Vous ne pouvez pas poser le mage et la sorcière sur la même route ou dans la même ville. Si les pions Mage et Sorcière sont déjà en jeu, prenez-en un et déplacez-le.

**Important :** après avoir placé la tuile, vous **devez** soit poser soit déplacer un des pions Mage ou Sorcière. Si vous ne pouvez poser ou déplacer aucun des deux pions (parce qu'il n'y a ni ville, ni route incomplète), alors vous devez retirer un des deux pions du jeu.

**Cas particulier :** si après le placement d'une tuile, le mage et la sorcière se retrouvent sur la même route ou dans la même ville, vous devez alors déplacer immédiatement un des deux pions. Si le placement d'une tuile déclenche une évaluation, déplacer le pion pour **l'éloigner** de cette évaluation.

### 2. Pose d'un meeples

Vous pouvez maintenant poser un meeples ou un autre pion sur la tuile selon les règles habituelles.

### 3. Évaluation des zones

Lorsque vous complétez une route ou une ville occupée par le mage ou la sorcière, l'évaluation est influencée comme suit :

- Le mage rapporte **1 point supplémentaire pour chaque tuile** de la zone évaluée.
- La sorcière **divise par 2** (arrondir à l'entier supérieur) les points de la zone complétée.

Lorsque vous évaluez une route ayant une auberge au lac ou une ville ayant une cathédrale occupée par une sorcière, calculez tout d'abord le nombre de points que devrait marquer le joueur en tenant compte de l'auberge et de la cathédrale, puis divisez-le par 2.

Si un pion Mage ou Sorcière occupe une zone qui est évaluée, alors retirez-le du jeu. Vous pourrez le réutiliser lors d'un prochain tour après avoir pioché une tuile Magie.



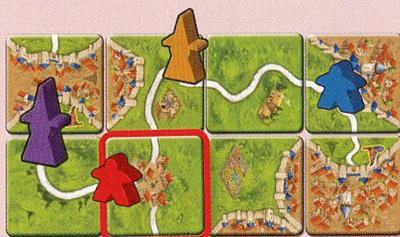
**Rouge** évalue la ville :

Elle lui rapporterait normalement 20 points  
(8 tuiles + 2 blasons) x 2 = 20.

Mais grâce au mage, il marque 8 points supplémentaires (la ville est composée de 8 tuiles)

**Rouge** et **Bleu** marquent donc 28 points.

Deux routes ont été complétées.  
La route de **Bleu** est composée de 5 tuiles. **Bleu** ne marque cependant que 3 points (5 tuiles / 2 = 2,5, arrondi à 3) à cause de la sorcière. La route de **Rouge** est composée de 3 tuiles. **Rouge** marque 6 points grâce au mage.



### Évaluation finale

Le mage et la sorcière affectent l'évaluation finale des routes et des villes de la même façon que pendant la partie.

**Extension Auberges et Cathédrales :** normalement en fin de partie, une route incomplète ayant une auberge au lac ou une ville incomplète ayant une cathédrale ne rapportent aucun point. Grâce au mage, le joueur marque 1 point par tuile composant cette route ou cette ville (les blasons dans la ville rapportent toujours 0 point).



Des bandes de voleurs rôdent et exigent leur tribut. Lorsque des partisans marquent des points, ces « bonnes âmes » viennent leur tenir la main.

## Matériel

• 8 tuiles Terrain avec le symbole Voleurs (identifiées par ) • 6 pions Voleur



## Mise en place

Mélangez les tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie. Chaque joueur ajoute le pion Voleur de sa couleur à sa réserve.

### 1. Placement d'une tuile

Lorsque vous piochez une tuile Voleurs, placez-la en suivant les règles habituelles. Vous pouvez maintenant poser votre pion Voleur sur la piste de score. Posez le voleur sur une case occupée par au moins un pion Score (ou une meeplette) d'un autre joueur. Le joueur suivant dans le sens horaire, s'il dispose toujours de son voleur, peut lui aussi le jouer. Si vous avez déjà joué le vôtre, vous pouvez le déplacer.



**Exemple :** Rouge, Bleu, Jaune et Vert jouent dans cet ordre. Rouge pioche une tuile Voleurs et place son pion Voleur sur la case de la piste de score où se trouve Bleu. Comme les pions Voleur de Bleu et Jaune sont déjà sur la piste de score, c'est au tour de Vert de placer le sien.



### 2. Pose d'un meeple

Vous pouvez maintenant poser un meeple ou un autre pion sur la tuile selon les règles habituelles.

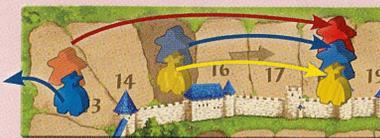
### 3. Évaluation des zones

#### « Voler » des points

Lorsque le pion Score d'un autre joueur quitte la case qu'il occupait avec votre pion Voleur pour marquer de nouveaux points, vous recevez grâce à votre voleur la moitié des points (arrondir à l'entier supérieur) acquis par cet autre joueur. L'autre joueur marque bien la totalité des points, qui lui sont attribués. Vous marquez les points volés en avançant votre propre pion Score sur la piste et récupérez votre pion Voleur qui retourne dans votre réserve.

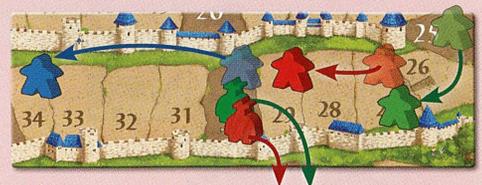
#### Règles complémentaires :

- Le pion Voleur que vous avez posé sur la même case que le pion Score d'un autre joueur, suit ce dernier lorsque celui-ci avance sur la piste de score grâce à des « points volés » (les voleurs ne se volent pas entre eux !) pour pouvoir lui voler des points par la suite. Vous **ne** marquez **pas** la moitié des « points volés » récupérés par ce joueur, mais restez sur ses talons en attendant la prochaine occasion.
- Vous êtes obligé d'accepter les points qui vous sont attribués grâce à votre pion Voleur (en dehors des « points volés »). Vous ne devez pas attendre l'éventualité de gagner plus de points lors d'une prochaine évaluation.
- Si plusieurs pions Score occupant la même case que votre pion Voleur devaient avancer sur la piste de score dans le même tour, vous pourriez choisir le joueur à qui voler la moitié des points.
- Si les pions Voleur de différents joueurs occupent la case d'un pion Score d'un autre joueur qui va marquer des points, tous ces joueurs marquent la moitié des points grâce à leur voleur.
- Vous ne pouvez pas voler votre propre pion Score.



**Rouge** marque 5 points. Le pion Voleur de **Bleu** vole 3 points. Pour cette raison son pion Score avance de 3 cases sur la piste de score.

Le pion Voleur de **Bleu** est retiré de la piste de score. S'agissant de « points volés », **Jaune** ne récupère aucun point, mais fait avancer son pion Voleur sur la même case que le pion Score de **Bleu**. Plus tard il permettra à **Jaune** de voler des points à **Rouge** ou à **Bleu** en fonction de celui qui marquera le premier.



**Bleu** marque 4 points. **Rouge** et **Vert** marquent chacun 2 points grâce à leur pion Voleur, qui retourne ensuite dans leur réserve.

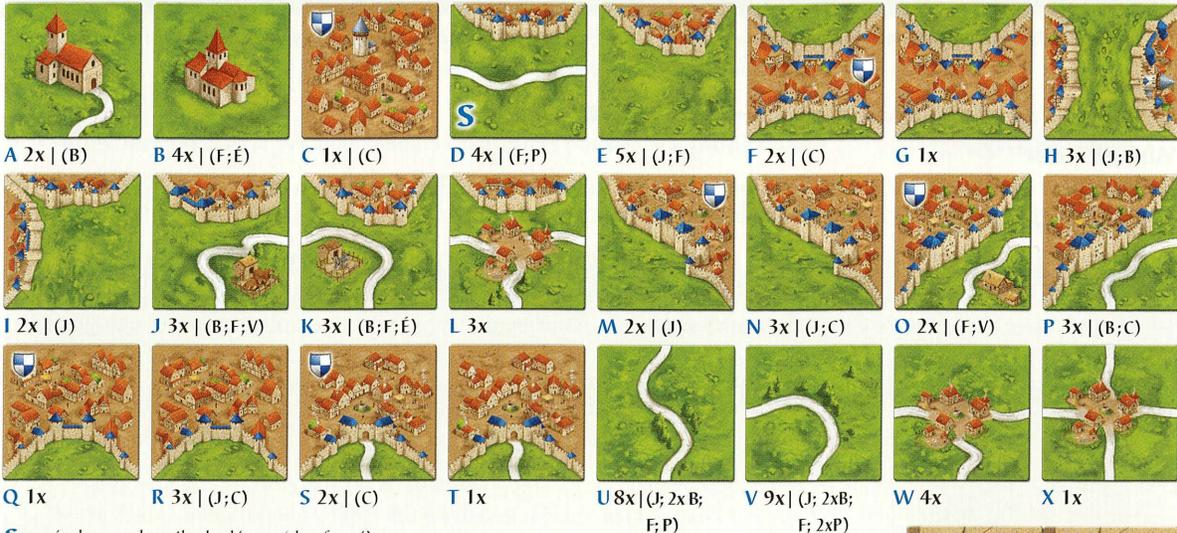
#### Évaluation finale

Lorsque qu'un pion Voleur se trouve encore sur la piste de score à la fin de la partie, il rapporte **3 points** à son propriétaire, après quoi il retourne dans sa réserve.

**Mini Extension 2 – Les Hérauts :** pendant votre tour, si votre pion Score s'arrête sur une case foncée grâce à des « points volés » par votre pion Voleur, piochez une tuile Missive.



# Carcassonne - Le Jeu de Base (72 tuiles Terrain + 8 tuiles Score)



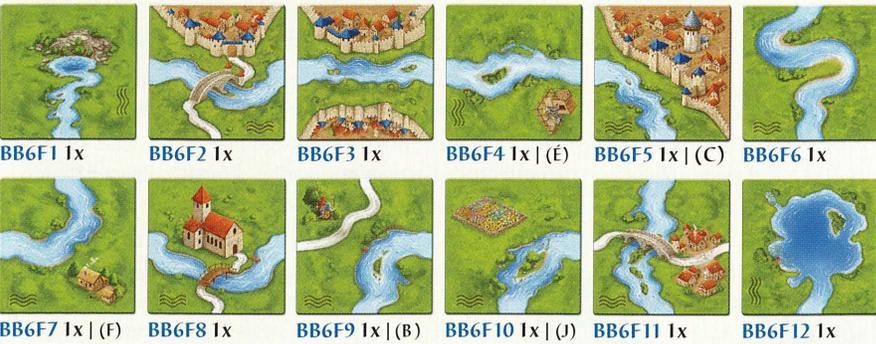
S est également la tuile de départ (dos foncé).

De nombreuses tuiles ont une petite illustration. La lettre entre parenthèses vous indique de quelle illustration il s'agit et correspond à :

- J | Jardin
- F | Ferme
- V | Vacherie
- C | Château d'eau
- B | Brigand
- P | Porcherie
- É | Écurie



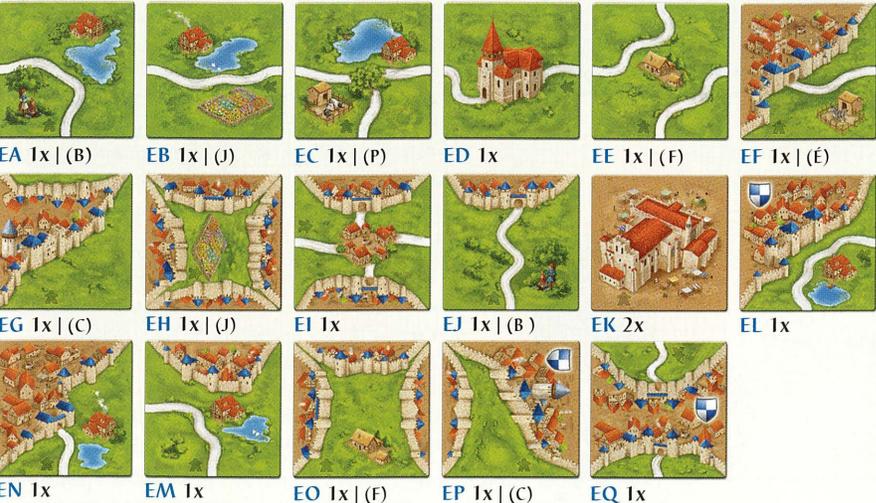
## La Rivière (12 tuiles Rivière)



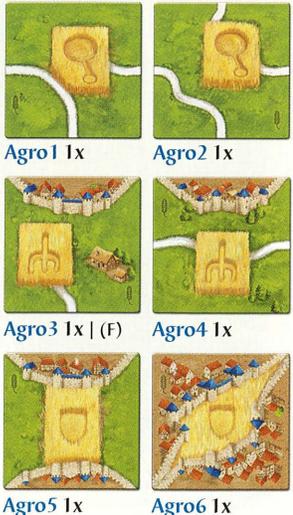
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10+	4

OrEv 1x

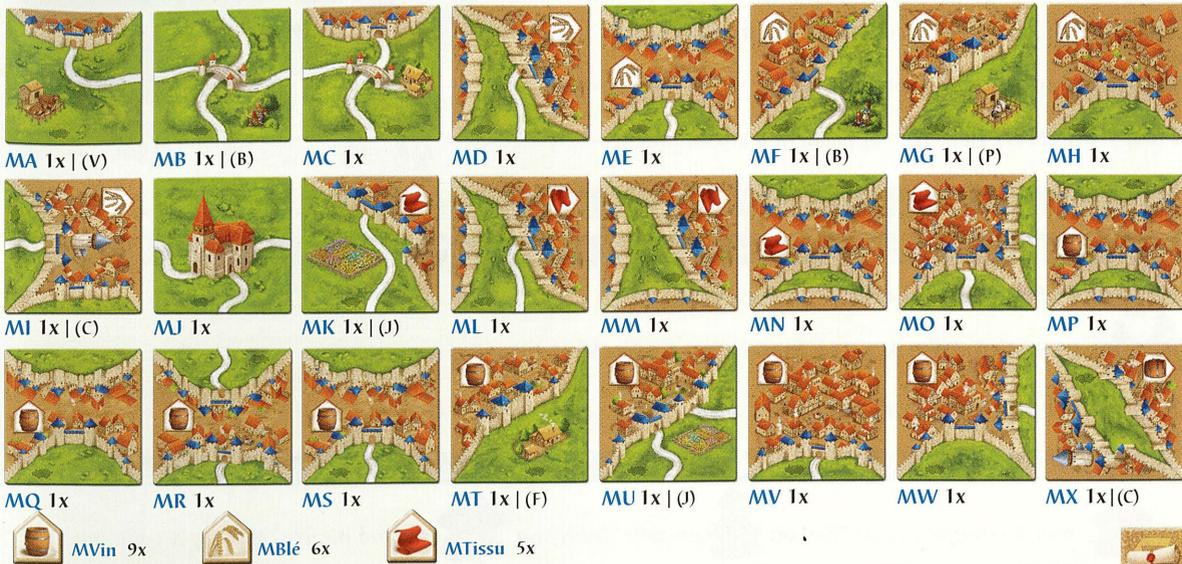
## Auberges et Cathédrales (18 tuiles Terrain)



## Les Agroglyphes (6 tuiles Terrain)



# Marchands et Bâtisseurs (24 tuiles Terrain + 20 jetons Marchandise)



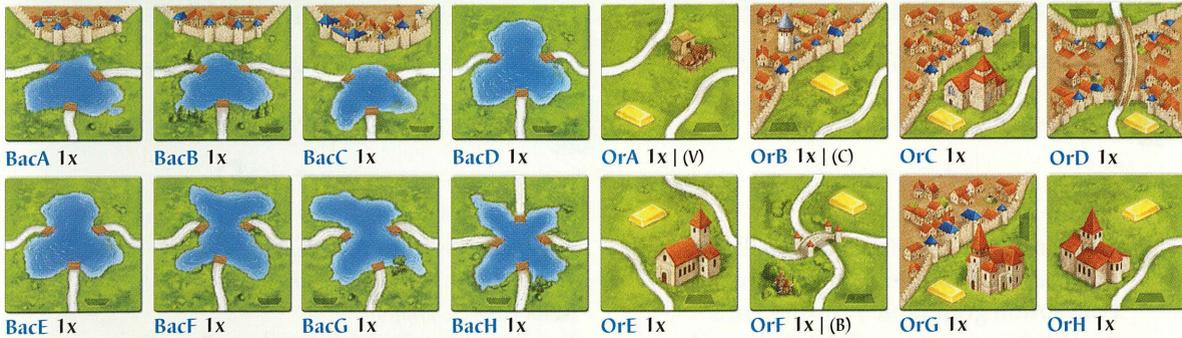
# Les Ornithoptères (8 tuiles Terrain)

# Les Hérauts (8 tuiles Missive)



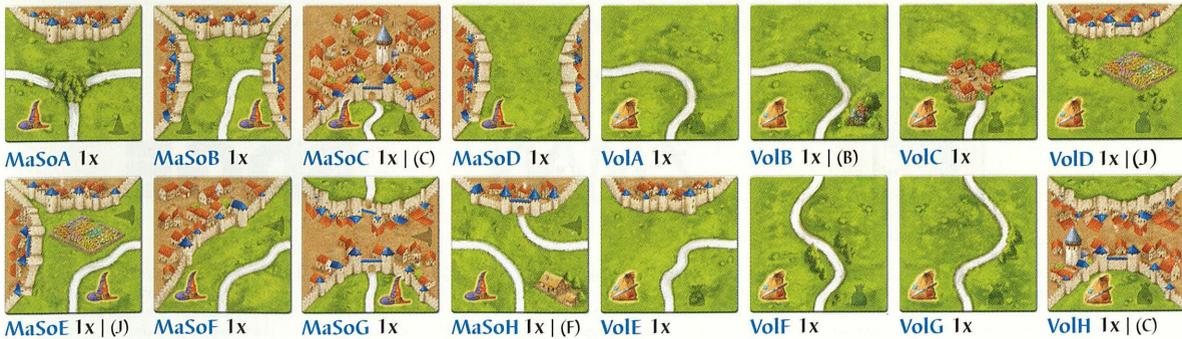
# Les Bacs (8 tuiles Terrain)

# Les Mines d'Or (8 tuiles Terrain)



# Mage & Sorcière (8 tuile Terrain)

# Les Voleurs (8 tuiles Terrain)



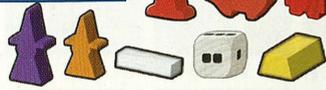
## PIONS

**Meeple** : chaque pion de ce type est un meeples. \_\_\_\_\_



**Les pions spéciaux** ne sont pas des meeples. \_\_\_\_\_

**Pion / matériel neutre** n'appartient à aucun joueur. \_\_\_\_\_



## DÉROULEMENT DU TOUR

### 1. PLACEMENT D'UNE TUILE

 **POSER DES LINGOTS D'OR** (Les Mines d'Or)

 **POSER OU DÉPLACER LE MAGE OU LA SORCIÈRE** (Mage et Sorcière)

 **POSER LE VOLEUR SUR LA PISTE DE SCORE** (Les Voleurs)

### 2. POSE D'UN MEEPLE OU D'UN AUTRE PION

 Poser un meeples (*Jeu de Base*) **ou**  un abbé (*l'Abbé*) **ou**  le grand meeples (*Auberges & Cathédrales*)  
**ou**

 Propulser un meeples **ou**  le grand meeples  à l'aide de la machine volante (*Les Ornithoptères*)  
**ou**

 Poser le bâtisseur **ou**  le cochon (*Marchands & Bâtisseurs*)  
**ou**

 récupérer l'abbé (*l'Abbé*)

ensuite  **PLACER UN BAC** (Les Bacs) ensuite  **FAIRE PIVOTER UN BAC** (Les Bacs)

### 3. ÉVALUATION DES ZONES

 Faire avancer le pion Score (*Jeu de Base*) **ou**  la meeplette (*Les Hérauts*) sur la piste de score

### 4. APRÈS L'ÉVALUATION

 **DISTRIBUER LES LINGOTS D'OR** (Les Mines d'Or)  **EFFECTUER L'ACTION D'UNE MISSIVE** (Les Hérauts)

 **RÉCUPÉRER LE VOLEUR** (Les Voleurs)  **RÉALISER UNE ACTION D'AGROGLYPHE** (Les Agroglyphes)

**Auteur** : Klaus-Jürgen Wrede

**Illustrateur de la boîte** : Chris Quilliams

**Illustratrice des tuiles** : Anne Pätzke

**Conception graphique** : Christof Tisch

Pour l'élaboration de ces règles, j'adresse des remerciements particuliers à Marion Haake, Maik

Neumann, Dieter Hausdorf et aux membres de

**www.carcassonne-forum.de**

**Traduction** : Stéphanie-Patricia Forest

**Relecture** : Dadajef

**Responsable Éditorial** : Stéphane Bogard

FR.ASMODEE.COM



**Z-MAN**  
games

**EDGE**