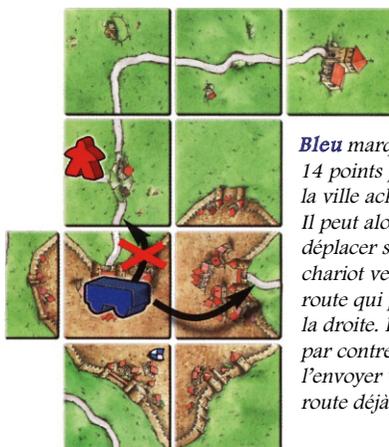


Bleu marque 2 points pour la route achevée. Il peut alors déplacer son chariot vers la ville adjacente. Il ne peut par contre pas le déplacer sur la route avec le **partisan rouge**, même si celle-ci est également adjacente. Il ne peut pas non plus l'envoyer vers la route déjà achevée.



Bleu marque 14 points pour la ville achevée. Il peut alors déplacer son chariot vers la route qui part vers la droite. Il ne peut par contre pas l'envoyer vers la route déjà achevée.

Description des nouvelles tuiles



Cette tuile représente 2 villes distinctes. La ville avec le blason se termine dans le champ. Cela a notamment son importance pour le décompte des champs.



Cette tuile représente 2 villes distinctes.



Cette route n'est pas interrompue. Elle ne sépare pas le champ en deux en dessous de la ville. Cela a notamment son importance pour le décompte des champs.



La route se termine dans le champ.



La route touche la ville, et il y a donc 3 parties de champ distinctes sur chaque tuile.



La route n'est pas interrompue, mais s'étend dans chacune des 3 directions.



© 2007 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NW 87174
États-Unis
RioGrande@aol.com
www.riograndegames.com



Retrouvez CARCASSONNE
en ligne et gratuit sur :
www.brettspielwelt.de

traduction v.1 - 23/10/07
mattintheweb@gmail.com



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Maires et Abbayes



Cette extension offre aux joueurs de nouvelles possibilités pour affirmer leur influence autour de Carcassonne. Des marchands ambulants transportent désormais leurs marchandises dans les villes et les abbayes alentours. Les cités avoisinantes peuvent atteindre une taille suffisante pour élire leur propre maire. De modestes fermiers bâtissent des fermes vastes et prospères, tandis que le clergé tente de renforcer son influence en créant de grandes abbayes.

Contenu

- 12 nouvelles tuiles de paysage
- 6 tuiles Grande abbaye

- 6 pions Grange (grandes fermes)
- 6 pions Chariot



- 6 pions Maire



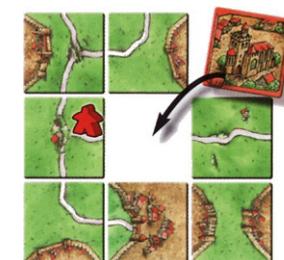
Préparation

Chaque joueur reçoit une grande abbaye, un maire, une grange et un chariot, qu'il place devant lui avec ses partisans. Aux règles de base de **Carcassonne** s'ajoutent les points suivants.

Grande abbaye



Lorsqu'un joueur souhaite utiliser sa grande abbaye, il ne pioche pas. Il ne peut poser sa tuile Grande abbaye que pour combler un "trou" de la carte, c'est-à-dire dans un espace vide entouré des quatre côtés par d'autres tuiles (pas forcément dans les diagonales). S'il n'y a pas d'espace vide, le joueur ne peut pas jouer sa tuile Grande abbaye. Un partisan peut être posé sur une grande abbaye, en appliquant les mêmes règles que pour une abbaye normale. Une grande abbaye ferme tous les éléments qu'elle touche. Les points des villes et routes achevées sont décomptés immédiatement. De même, une abbaye est achevée normalement si la grande abbaye est la 9^e tuile posée autour.



Bleu pose sa grande abbaye et achève la route à gauche avec le **voleur rouge**. La ville en dessous de la grande abbaye et la route à droite restent inachevées.

Maire



À son tour, un joueur peut poser son pion Maire à la place d'un partisan. Le maire ne peut être posé que sur une ville dans laquelle il n'y a encore ni chevalier ni autre partisan. On applique les règles normales de placement. **Lors du décompte des points d'une ville, le maire compte pour autant de partisans qu'il y a de blasons (symboles Bouclier) dans cette ville.** Par exemple, si la ville comporte 3 blasons, le maire compte comme 3 partisans. Si la ville n'a aucun blason, le maire ne compte pour rien. Un partisan normal compte toujours comme 1 partisan. Le grand partisan de la première extension vaut toujours pour 2 partisans normaux. La valeur de la ville n'est pas modifiée par la présence d'un maire. Après le décompte des points, le joueur récupère son pion Maire.



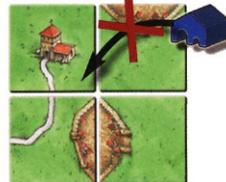
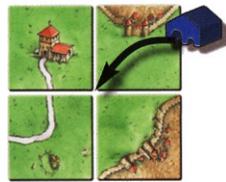
Le maire vaut 3 partisans (3 blasons). Bleu remporte donc 18 points pour cette ville.

Grange



PLACEMENT

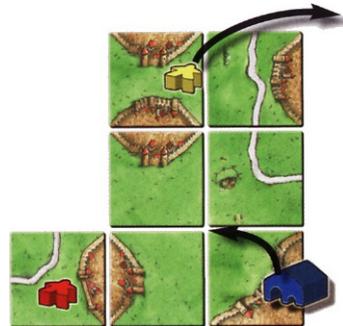
À son tour, un joueur peut poser une grange à la place d'un partisan, à la jonction de quatre parties de champ. Il ne peut la poser que si un champ (et rien d'autre) touche cette jonction sur chacune des quatre tuiles. Le joueur peut poser sa grange même s'il y a déjà un ou plusieurs paysans dans ce champ. Le pion Grange reste en place jusqu'à la fin de la partie.



La grange ne peut pas être posée ici, car il y a une ville à la jonction des champs sur les deux tuiles du dessous. Une grange ne peut être posée que s'il n'y a que des champs à la jonction des quatre tuiles.

DÉCOMPTE DES POINTS APRÈS LA POSE D'UNE GRANGE

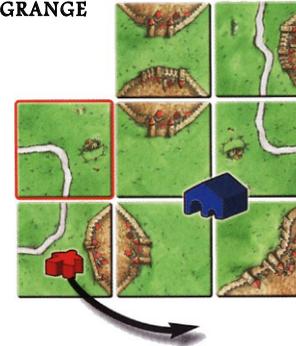
Lorsqu'un joueur pose une grange, le champ sur lequel elle est posée est immédiatement décompté. Le joueur qui y possède le plus de partisans marque 3 points par ville achevée adjacente. Il est tout à fait possible que le joueur qui pose la grange n'ait aucun partisan dans ce champ. Après avoir décompté les points du champ, les joueurs récupèrent les partisans qui s'y trouvaient, mais la grange reste en place. Dans une partie avec l'extension Marchands & Bâtisseurs, un joueur ayant posé un cochon sur ce champ marque 4 points par villes au lieu de 3 s'il est majoritaire. Il récupère également son cochon après le décompte.



Bleu pose sa grange. Jaune gagne 6 points pour les 2 villes achevées et récupère son paysan.

RELIER DES CHAMPS AVEC UNE GRANGE

Un joueur ne peut pas poser de partisan sur un champ dans lequel se trouve déjà une grange. Il ne peut y avoir qu'une seule grange par champ. Bien entendu, relier deux champs avec une grange est tout à fait autorisé. Si un joueur place une tuile reliant un champ avec des partisans à un autre avec une grange, le grand champ ainsi créé est immédiatement décompté, et les joueurs y récupèrent leurs paysans. Toutefois, ce décompte ne rapporte que 1 point par ville achevée (ou 2, si le joueur a un cochon).



La nouvelle tuile relie le champ avec le paysan rouge à la grange bleue. Rouge reçoit 2 points (2 villes achevées) et récupère son paysan.

DÉCOMPTE FINAL DES GRANGES

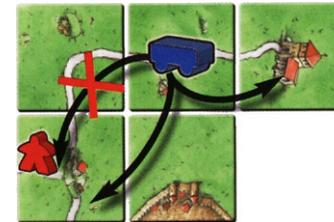
À la fin de la partie, un joueur marque 4 points par ville achevée adjacente au champ dans lequel se trouve sa grange, quelle que soit la distance entre cette dernière et les villes. Si plusieurs granges sont dans le même champ, elles rapportent chacune la totalité des points. Une grange ne peut jamais être enlevée, que ce soit par le dragon (dans l'extension Damoiselle & Dragon) ou par une tour (dans l'extension La Tour).

CHARIOT



À son tour, un joueur peut placer un chariot au lieu d'un partisan. Un chariot peut être placé sur une route, une ville ou une abbaye si aucun autre chariot ni partisan ne s'y trouve déjà. On ne peut **pas** poser un chariot sur un champ. Lorsqu'un élément comportant un chariot est achevé, ce dernier compte toujours comme un partisan normal pour le décompte des points.

Après ce décompte, le joueur peut soit récupérer son chariot, soit le **déplacer** vers une route, une ville ou une abbaye adjacente. Cette nouvelle destination doit être inachevée et vide de tout autre chariot ou partisan divers. Si aucun des éléments adjacents ne remplit ces deux conditions, le joueur **doit** récupérer son chariot.



Bleu marque 4 points pour la route achevée. Il peut alors déplacer son chariot vers l'abbaye ou la route qui se trouvent aux extrémités. Il ne peut par contre pas le déplacer sur la route avec le partisan rouge, même si celle-ci est également adjacente.