



Carcassonne

La Tour

(traduction de C. Spay)

Le matériel :

- 18 cartes de paysages comportant chacune une place pour une tour (fondations)
- 30 morceaux de tours en bois de la même couleur
- 1 grande tour, utilisée comme distributeur de cartes



« Carcassonne, La Tour » ne peut être joué qu'avec Carcassonne. Bien entendu, il est également possible d'y jouer avec les extensions déjà parues : « l'extension » (1), « Marchands et architectes » (2) et « Princesse et Dragon » (3). **Toutes les règles de jeu de Carcassonne restent les mêmes !** Les règles supplémentaires seront expliquées dans la suite de la règle.

Si vous avez des questions, en relation notamment avec les autres extensions, nous vous invitons à consulter le site www.carcassonne.de pour y trouver les réponses.

Nous conseillons de ne pas démonter le distributeur de cartes. Les cartes peuvent être prises en haut ou en bas des deux piles. Nous recommandons cependant de les prendre par en haut. En effet, si on choisit de les prendre par en bas et qu'il y a beaucoup de cartes dans la tour, il y a un risque de tout faire tomber.

Les préparatifs :

Les 18 nouvelles cartes de paysages sont mélangées aux autres. Toutes les cartes sont alors mises dans le distributeur de cartes. Vous pouvez remplir indifféremment les côté gauche et le côté droit du distributeur. Le distributeur est placé près de la surface de jeu, de façon à ce que tous les joueurs puissent y prendre les cartes.

Chaque joueur reçoit un nombre de morceaux de tours, en fonction du nombre de joueurs dans le jeu, qu'il place avec ses partisans dans sa réserve devant lui sur la table.

2 joueurs : 10 morceaux

3 joueurs : 9 morceaux

4 joueurs : 7 morceaux

5 joueurs : 6 morceaux

6 joueurs : 5 morceaux (uniquement possible avec

« l'extension »)

Le déroulement du jeu :

Le joueur qui commence pioche une carte de paysage dans le distributeur et la pose selon les règles normales de Carcassonne (même si c'est une des 18 nouvelles cartes). Le joueur doit absolument exécuter une des **4 possibilités** de jeu :

1. Il pose un de ses partisans sur la carte qu'il vient de poser selon les règles normales de Carcassonne.

3 nouvelles possibilités :

2. Il pose un de ses morceaux de tour sur n'importe laquelle des cartes de paysages comportant les fondations d'une tour déjà posée sur le jeu.

3. Il pose un de ses morceaux de tour sur une tour déjà existante.

4. Il pose un de ses partisans sur une tour déjà existante et termine ainsi celle-ci.

Poser un morceau de tour et faire un prisonnier :

À chaque fois qu'un joueur pose un morceau de tour, il doit immédiatement faire prisonnier **un** des partisans de l'un des autres joueurs.

C'est la hauteur à laquelle le morceau de tour est posé qui définit quel partisan peut être fait prisonnier.

Si le morceau de tour est le seul (premier niveau), le joueur a le choix entre 5 cartes de paysages dans lesquelles il peut choisir son prisonnier : la carte sur laquelle repose la tour ainsi que les cartes qui la touchent horizontalement et verticalement.

	4 P		
5	1 tour	3	
	2		

Si le joueur pose un morceau de tour sur la carte 1, il peut prendre n'importe lequel des partisans se situant dans la zone grisée (ici celui qui se trouve sur la carte 4).

Si le morceau de tour est au deuxième niveau (2 morceaux), le joueur a alors 9 possibilités pour faire un prisonnier.

		8		
		4		
9 P	5	1 P tour2	3 P	7
		2		
		6 P		

Si un joueur pose un deuxième morceau de tour sur la carte 1, il peut prendre n'importe lequel des partisans se situant dans la zone grisée (ici celui qui se trouve sur la carte 1 ou 3 ou 6 ou 9).

C'est ainsi que les possibilités augmentent de 4 à chaque niveau supplémentaire en fonction de la hauteur de la tour. Cette capture de prisonnier est également possible au dessus de « trous dans le jeu » ou de tours de n'importe quelle hauteur. Une tour peut être de n'importe quelle hauteur.

Poser un partisan sur une tour :

Si un joueur pose un de ses partisans sur une tour existante, la tour est alors terminée et ne peut plus être élevée. Le partisan reste en haut de la tour jusqu'à la fin du jeu et ne peut donc pas être récupéré par son propriétaire. Cette action a donc un sens uniquement dans le cas où le joueur veut protéger un de ses propres partisans qui lui rapportera beaucoup.

Les prisonniers :

Lorsque deux joueurs se sont pris chacun un prisonnier, ils sont immédiatement échangés et reviennent donc à leur propriétaire de départ. De plus, un joueur peut, lorsque c'est à son tour de jouer, racheter un prisonnier d'un autre joueur. Pour cela, il doit reculer de trois cases sur le tableau pour compter les points et l'autre joueur doit avancer de trois cases sur le tableau de points.

Le partisan ainsi libéré peut être remis directement dans le jeu.

Les nouvelles cartes de paysages :

Outre les fondations, il n'y a pas de nouveaux éléments sur les cartes de paysages. On remarque cependant qu'une carte comporte un pont (un chemin) qui sépare deux prés.

