



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

Les Arpenteurs-Géomètres

Dans cette mini-extension, les Arpenteurs-Géomètres parcourent la région de Carcassonne, pour actualiser sans cesse sa valeur. Le timing est essentiel afin de planifier et de choisir le bon moment pour marquer les points.

MATÉRIEL

- 12 tuiles Décompte réparties comme suit :

5 décomptes de villes



4 décomptes de routes



3 décomptes d'abbayes

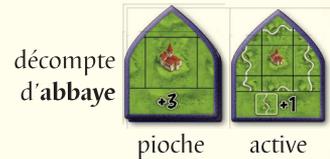
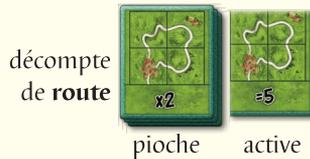


Assurez-vous d'imprimer les tuiles de la page 3 sur du papier épais (ou collez le papier sur du carton) et découpez les.

MISE EN PLACE

Séparez les tuiles décompte en trois pioches (villes, routes et abbayes), face visible.

Mélangez chacune des trois pioches et placez-les côte à côte près du plateau de score. Ensuite, prenez et placez la première tuile de chacune des pioches à côté de leur pioche respective. Ces tuiles sont les tuiles Décompte actives.



Cette extension a été conçue pour le jeu de base de CARCASSONNE, donc ses règles s'appliquent.

Vous pouvez combiner les **Arpenteurs-Géomètres** avec d'autres extensions, cependant cette configuration n'a pas encore été testée, vous allez donc devoir l'essayer à vos risques et périls, sans règles officielles.

DÉROULEMENT DU JEU

Cette extension n'affecte que le décompte des points. Comme d'habitude, vous réalisez les étapes suivantes :

1. Placer une tuile
2. Poser un meeples

3. Évaluer une zone

Pour chacun des trois types de zones (**villes, routes et abbayes**), **une tuile décompte** est toujours activée. Pendant l'évaluation d'une zone, les tuiles décompte déterminent le nombre de points que les joueurs gagnent. Si vous évaluez plusieurs zones pendant un même tour, toutes les évaluations sont affectées par la tuile décompte correspondante.

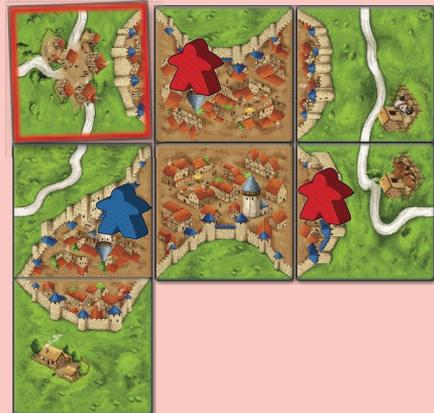
Après un tour où vous avez **évalué** au moins **une zone**, prenez toutes les tuiles décompte actives et placez les **en-dessous** des **pioches** correspondantes. Après cela, prenez la tuile du dessus de chacune des trois pioches et placez-la à côté de la pioche (devenant ainsi la tuile décompte active). Si vous complétez une zone mais qu'aucun point n'est marqué (parce qu'il n'y a pas de meeples dessus), les tuiles décompte restent et ne sont pas remplacées.

Les TUILES DÉCOMPTE en détail :



Jury Citoyen | Lors de l'évaluation d'une ville, la règle de majorité ne s'applique pas. Chaque joueur qui possède au moins 1 meeples dans la ville gagne les points.

Vous avez complété une ville. Grâce à la tuile de décompte **Jury Citoyen, Rouge** (qui a la majorité) et **Bleu** (avec 1 meeples seulement) gagnent 14 points.

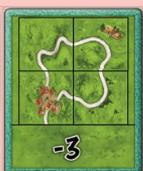




Mauvais Voisinage | Lors de l'évaluation d'une ville, ces segments complémentaires de ville ne sont pas pris en compte et ne rapportent aucun point.



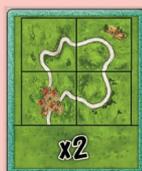
La ville de **Rouge** rapporte seulement 6 points à cause du **Mauvais Voisinage**. Toutes les tuiles ville marquées d'une ne rapportent aucun point.



Richesse / Pauvreté | Lors de l'évaluation d'une ville, d'une route ou d'une abbaye, vous marquez +3 ou -3 points. Par conséquent, il est possible de marquer des points négatifs et cela peut faire passer votre score total en-dessous de 0.



Siège | Lors de l'évaluation d'une ville, chaque blason vous rapporte 1 point supplémentaire.



Marché Rural | Lors de l'évaluation d'une route, vous gagnez le double des points.



Autoroute | Lors de l'évaluation d'une route, vous gagnez 5 points, quelle que soit la longueur de la route.



Vous avez complété les deux routes. Grâce à la tuile décompte, **Autoroute** active, **Rouge** et **Bleu** gagnent chacun 5 points pour leurs routes.



Révolte Paysanne | Lors de l'évaluation d'une route, chaque tuile avec une ferme vous rapporte 1 point de moins. Les Étables n'affectent pas le décompte.



À cause de la **Révolte Paysanne**, **Rouge** ne gagne que 4 points pour sa route. Toutes les tuiles routes marquées d'une ne rapportent aucun point.



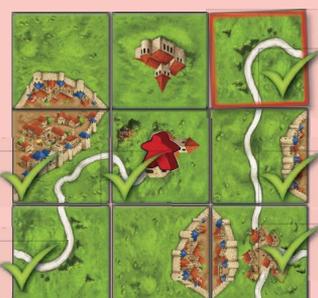
Abbaye Ermite | Lors de l'évaluation d'une abbaye, vous gagnez 1 point de moins pour chacune des 9 tuiles autour comportant un segment de ville.



À cause de l'**Abbaye Ermite**, **Rouge** ne gagne que 5 points (9 - 4 points) pour son abbaye. Toutes les tuiles marquées d'une ne rapportent aucun point.



Route de Pèlerinage | Lors de l'évaluation d'une abbaye, vous gagnez 1 point supplémentaire pour chacune des 9 tuiles autour comportant une route.



Grâce à la **Route de Pèlerinage**, **Rouge** gagne 15 points (9 + 6 points) pour son abbaye. Chaque tuile marquée rapporte 1 point supplémentaire.



