



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE



Auberges et cathédrales (Extension #1)

Contenu :

- 18 tuiles *Terrain*
- 6 tuiles *Marqueurs de points* 50/100 points (recto-verso)
- 8 partisans pour le 6e joueur
- 6 grands partisans

Cette extension ne peut-être jouée qu'avec le jeu de base CARCASSONNE. Il est possible d'intégrer cette extension, en totalité ou en partie, au jeu de base. **Toutes les règles de CARCASSONNE restent valables.** Voici les nouveaux éléments qui s'y ajoutent :

18 nouvelles tuiles *Terrain*

Elles sont posées comme à l'habitude, soit le pré à côté du pré, la ville à côté de la ville et finalement, le chemin suite au chemin. Des nouveaux bâtiments se trouvent dans cette extension et enrichissent le jeu de la façon suivante :



L'Auberge près du lac (6 tuiles)

S'il y a **une ou plusieurs auberges** sur un chemin achevé, le voleur reçoit **2 points** par section de chemin (nombre de tuiles). Par contre, si le chemin n'est pas achevé, il ne rapporte aucun point.



Bleu reçoit 6 points.



Bleu reçoit 6 points.



Lors du décompte final des points, si le chemin n'est pas achevé, **Bleu** reçoit 0 points.

La Cathédrale (2 tuiles)



Si **une ou deux cathédrales** se trouvent dans une ville achevée, le chevalier reçoit **3 points** par quartier (nombre de tuiles) et par blason dans cette ville. Cependant, si la ville n'est pas achevée en fin de partie, elle ne rapporte aucun point.

Bleu reçoit
24 points.



Lors du décompte final des points, si la ville n'est pas achevée, **Bleu** reçoit 0 points.

D'autres nouvelles tuiles :



Sur cette tuile apparaît
4 quartiers séparés



L'abbaye coupe le chemin
en 2 sections



On ne peut pas mettre
de voleurs sur ces deux
parties du chemin.

Le croisement coupe le
chemin en 2 sections.



L'auberge se trouve sur la
section de droite du chemin.



Ce pré se termine ici.

Les marqueurs de points 50 / 100 (6 tuiles)



Ces tuiles servent à faciliter le comptage des points. Lorsqu'un joueur, après avoir parcouru la piste de score, dépasse la case 0 une première fois, il prend la tuile *Marqueur de points* et la pose face visible devant lui du côté qui indique 50. Lorsqu'il dépassera la case 0 une deuxième fois, il retournera son marqueur côté 100. Dans une partie à deux joueurs, il est possible qu'un joueur fasse trois fois le tour de la piste de score. Dans ce cas, il pose un deuxième marqueur devant lui, côté 50.

Les partisans pour le 6ième joueur

En ajoutant les tuiles de cette extension ainsi que les 8 partisans supplémentaires, un 6e joueur peut se joindre au jeu.



6 grands partisans

En plus de ses 7 partisans, les joueurs disposent maintenant d'un grand partisan supplémentaire. Il est joué exactement de la même manière que les petits, mais, au décompte des points pour une ville, un pré ou un chemin, il compte double. Le joueur fait donc comme s'il disposait de deux partisans au même endroit lors du décompte. Le grand partisan est récupéré comme les autres lorsqu'un chemin ou une ville sont achevés, si bien qu'il peut être remis en jeu à partir du tour suivant.

S'il est joué à titre de paysan, il demeure dans le pré jusqu'au décompte final à la fin de la partie.



Bleu est le seul à recevoir les
3 points pour le chemin.



© 2010 Filosofia Éditions,
pour la version française. Pour
toutes questions ou commentaires:
Filosofia Éditions
3250, F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion, Canada
J7V 5V5
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

© 2002 Hans Im Glück Verlags-GmbH
Hans Im Glück Verlag
Birnaustr. 15
80809 München

Design de la règle: Christof Tisch
Rédaction: Hanna & Alex Weiß