

Il y a du nouveau dans la région de Carcassonne : d'avides marchands mènent une féroce compétition autour de la distribution de marchandises. Les bâtisseurs, qui permettent aux joueurs de jouer des tours doubles, accélèrent la construction des routes et des villes. Et de petits cochons, placés judicieusement, permettront aux paysans d'accroitre leurs récoltes.

## Matériel

• 24 nouvelles tuiles *Terrain* (avec le symbole ¶ (9 avec du vin, 6 avec du blé, 5 avec du tissu et 4 sans marchandise)



- 20 jetons Marchandise (9 jetons Vin, 6 Blé, 5 Tissu)
- 12 nouveaux partisans de 6 couleurs (1 cochon et 1 bâtisseur pour chaque joueur)
- 1 sac en tissu (pour les tuiles Terrain)



# Mise en place

Chaque joueur reçoit 1 cochon et 1 bâtisseur de sa couleur, en plus de ses partisans normaux. Les jetons *Marchandise* sont placés près du plateau de pointage. Placez toutes les tuiles (incluant la tuile de départ du jeu de base) dans le sac. Durant la partie, vous tirerez les tuiles de ce sac. Les règles sont les mêmes que celles de *Carcassonne*, à l'exception des points suivants.

# Ville incluant des marchandises

Lorsqu'une ville où se trouve au moins 1 icône de marchandise est complétée, cette ville est évaluée normalement. Le joueur qui a placé la dernière tuile (complétant ainsi cette ville) prend un jeton Marchandise correspondant à chaque icône de marchandise dans cette ville (il est le marchand de cette ville). Il place les jetons devant lui. La présence de chevaliers (appartenant au marchand ou non) n'a pas d'incidence sur l'obtention des jetons Marchandise.



Rouge a complété la ville. Bleu marque 10 points pour son chevalier et Rouge obtient 2 jetons Blé et 1 jeton Vin.

va de même pour le joueur possédant le plus de jetons Blé et celui qui a le plus de les joueurs ex æquo marquent tous 10 points. jetons l'issu. Lorsque des joueurs sont ex æquo pour un type de marchandise Le joueur qui a le plus de jetons Vin à la fin de la partie marque 10 points. Il en Les jetons Marchandise (les joueurs marquent des points supplémentaires)



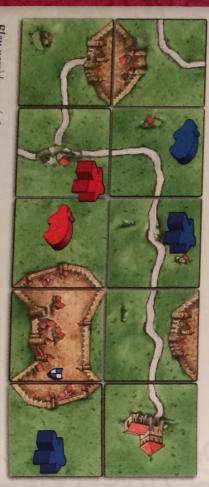
30 points. et Rouge 2 joueurs : Bleu marque 20 points une partie a Exemple dans

# Les cochons et les batisseurs

peut être placé sur cette tuile ils doivent être placés sur une tuile qui vient d'être posée et aucun autre partisan ne Les cochons et les bâtisseurs sont utilisés de façon similaire aux partisans normaux :

# Le cochon

uniquement si son propriétaire possède le pré. Pour déterminer qui possède le pré, seuls les paysans sont comptes. le pré où se trouvent son cochon et son (ou ses) paysan(s). Le cochon compte un joueur marque 4 points, au lieu de 3, pour chaque ville complétée touchant jusqu'à la fin de la partie. Lors de l'évaluation des paysans à la fin de la partie, dans un pré où il a déjà au moins 1 paysan. Le cochon demeure en place villes pour les paysans. Un joueur peut uniquement placer son cochon Le cochon est placé sur une section de pré et augmente la valeur des



cochon est dans ce pré, il marque 4 points Bleu possède ce pre. Comme son Bleu marque donc 8 points, par ville dans ce pre, plutôt que 3.

> ce pre, il ne marque aucun (0) point et son cochon est perdu. Comme Rouge n'est pas majoritaire dans

il a déjà un ou des partisans afin d'obtenir un tour double. Pour se faire : Un joueur peut placer son bâtisseur sur une route ou dans une ville ou

**1.** Le joueur place son **voleur** sur une route

2. Lors d'un tour subséquent, il place une tuile qui prolonge cette route et place son batisseur sur cette route.

3. Lors d'un autre tour subséquent, il place une tuile qui continue ou termine une evaluation la tuile, peut y placer un partisan et, si la route est complétee, procède à immédiatement une deuxième tuile et poursuit comme à l'habitude : il place la route où se trouve son bâtisseur. Après avoir complété son tour, il pioche



3b. et ensuite il pioche puis place une 2e tuile 2. Il place un bâtisseur.

# Détails supplémentaires :

3a. Il continue la route.

• Il n'est pas possible d'obtenir plus d'un tour supplémentaire. Ainsi, si un joueur prolonge la route où est son bâtisseur avec sa 2<sup>e</sup> tuile (tour double), il n'obtient pas un 3e tour.

lant et aussi longtemps que la route n'est pas complétée, le bâtisseur reste en le batisseur dans sa reserve. place et le joueur peut obtenir des tours doubles lorsqu'il prolonge cette route. Lorsque la route est complétée et évaluée, le joueur remet le voleur et

• Un joueur peut placer des partisans sur une tuile ou les deux. Si la route est complétée avec la 1<sup>re</sup> tuile (le joueur reprend le bâtisseur et le voleur), il peut placer le bâtisseur sur la 2<sup>e</sup> tuile.

• La 2<sup>e</sup> tuile ne doit pas forcément être posée adjacente à la 1<sup>re</sup>

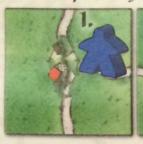
• Il peut y avoir le bâtisseur de plusieurs joueurs sur une même route.

• Il peut y avoir autant de sections de route que possible entre le voleur et le batisseur.

• lous les points qui s'appliquent aux routes fonctionnent de la même façon pour les villes. Changez les termes route et voleur pour ville et chevalier respectivement

• Un batisseur peut être placé sur une route, ensuite sur une ville et ainsi de suite. mais jamais dans un pre.

# Par exemple, un joueur peut :









2e tuile

1. Placer un voleur. 2

2. Placer son bâtisseur.

**3a.** Placer une tuile pour compléter la route et mettre un chevalier sur la ville de cette tuile. (La route est évaluée puis le voleur et le bâtisseur retournent dans sa réserve.)

**3b.** Placer sa 2<sup>e</sup> tuile et poser son bâtisseur dans la ville où se trouve le chevalier placé sur la tuile précédente.

## Le sac en tissu

Pour des raisons techniques de production, il est possible que le dos des tuiles *Terrain* de Carcassonne diffère légèrement de celles des extensions. Vous pouvez donc vous servir du sac pour y tirer vos tuiles sans voir leur dos. De plus, le sac vous permet de ranger toutes vos tuiles et de les faire circuler plus facilement entre les joueurs.

# Autres nouvelles tuiles Terrain (exemples)



L'abbaye sépare la route en **3 sections**.



Cette tuile présente 3 sections de ville séparées.

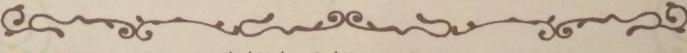


Le pont n'est pas une intersection. Une route va de gauche à droite alors que l'autre va de bas en haut.
Les **prés** sont séparés

par le pont. Il y a 4 sections séparées de pré sur cette tuile.



Une route se termine à la ville et l'autre à la petite maison. Il y a 3 sections séparées de pré sur cette tuile.





© 2003 Hans Im Glück Verlags-GmbH © 2010-2014 Filosofia Éditions Inc. pour la version française. Questions ou commentaires: Filosofia Éditions Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC JOP 1P0
Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com