



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Comte, roi & brigand



Cette extension est composée de 4 mini-extensions. Vous pouvez jouer avec une, plusieurs ou toutes ces extensions en même temps. Toutefois, il est déconseillé d'utiliser *Le Comte de Carcassonne* avec *La Rivière 2*. Vous éviterez ainsi de créer des situations lors desquelles il n'est pas possible de jouer convenablement.

Matériel

• 1 pion *Comte* • 36 nouvelles tuiles

Roi & Chevalier-brigand (7 tuiles)

Mélangez et ajoutez les 5 tuiles *Terrain* aux autres tuiles.



Cette tuile montre 2 sections de ville séparées (une de bas en haut et l'autre de gauche à droite). Ces sections peuvent toutefois être reliées pendant la partie.



Au début de la partie, placez la tuile *Roi* de côté. Dès qu'un joueur termine la première ville, celui-ci prend la tuile *Roi*. Si **un autre** joueur **complète** une ville **plus grande** au cours de la partie (c'est-à-dire qu'il place la dernière tuile), celui-ci s'empare de la tuile *Roi*. À la fin de la partie, le joueur qui possède le roi marque **1 point** pour **chaque ville complétée** pendant la partie.



La tuile *Chevalier-brigand* fonctionne comme le roi. Cependant, la tuile *Chevalier-brigand* est remise au joueur ayant complétée la **route la plus longue**. À la fin de la partie, le joueur qui possède le chevalier-brigand marque **1 point** pour **chaque route complétée** pendant la partie.

Hérétiques et lieux de culte (5 tuiles)



Mélangez les 5 tuiles *Terrain - Lieu de culte* et ajoutez-les aux autres tuiles.

Un lieu de culte est placé et évalué de la même façon qu'une abbaye. Si un joueur place un partisan sur un lieu de culte, celui-ci se nomme un hérétique.

Placer un lieu de culte

Un lieu de culte ne peut être directement posé à côté de plusieurs abbayes et une abbaye ne peut être directement posée à côté de plusieurs lieux de culte. Si un joueur place un lieu de culte en contact direct (que ce soit horizontalement, verticalement ou diagonalement) avec une abbaye occupée et y place un hérétique, l'hérétique **défi** le moine. Il en va de même si un moine est placé directement à côté d'un hérétique. Un moine

et un hérétique en contact direct se provoquent, peu importe leur propriétaire (l'hérétique d'un joueur peut donc défier le moine de ce même joueur et vice-versa).

Le défi

Lorsqu'un défi est enclenché, le premier joueur à compléter son abbaye ou son lieu de culte marque les 9 points habituels. L'autre joueur ne reçoit aucun point. Les deux partisans se tournent dans leur réserve respective. Si le défi n'est pas résolu à la fin de la partie, l'abbaye et le lieu de culte marquent les points habituels qu'une abbaye incomplète marque en fin de partie. Le joueur qui place une tuile avec un lieu de culte n'a pas à placer son partisan sur le lieu de culte; il peut le placer sur le pré, la route ou dans la ville.



Le Comte de Carcassonne (12 tuiles et le pion Comte)

Avant de commencer la partie, assemblez les 12 tuiles de la ville, tel qu'illustré. La ville ainsi construite, Carcassonne elle-même, sert de point de départ pour la partie. La tuile de départ habituelle n'est donc pas nécessaire.

On retrouve quatre grands quartiers dans la ville:

1. Le château
2. Le marché
3. La forge
4. La cathédrale

Placer des partisans dans la ville

Lorsqu'un joueur place une tuile provoquant une évaluation où au moins un autre joueur marque des points tandis que **lui-même n'en reçoit aucun**, il peut placer, à la fin de son tour, un **partisan de sa réserve** sur l'un des quartiers de son choix de la ville. Si

la tuile possible provoque plus d'une évaluation, le joueur ne peut en choisir qu'une. Par conséquent, dans toutes ces évaluations pour pouvoir placer un partisan dans la ville, l'ouvrier, le joueur ne peut placer qu'un seul partisan par tour dans la ville.

Par la suite, lorsqu'un secteur est complété et évalué (ville, secteur cathédrale), les joueurs peuvent déplacer des partisans se trouvant dans le quartier concerné (à l'exception du secteur avant de déterminer la majorité (exception : le comte ne peut être déplacé dans ce quartier). Ceci permet aux joueurs de placer des partisans dans des secteurs occupés. Les joueurs poursuivent ensuite avec l'évaluation.

Les partisans sont déplacés ainsi:

- Du **château** à une **ville** complétée et à évaluer.
- De la **forge** à une **route** complétée et à évaluer.
- De la **cathédrale** à une **abbaye** complétée et à évaluer.
- Du **marché** à un **pré** à évaluer. (Les partisans placés sur le marché ne sont déplacés qu'à la fin de la partie avant l'évaluation des prés).

Quel est le déroulement exact de ces actions ?

Le joueur ayant complété le secteur (et ainsi enclenché l'évaluation) débute. On poursuit ensuite en sens horaire avec les autres joueurs. Le joueur ayant enclenché l'évaluation peut choisir de jouer en dernier. Il n'y a qu'un seul tour de déplacement. Les joueurs peuvent, lorsque vient leur tour, déplacer du quartier approprié le nombre de leurs partisans qu'ils souhaitent (aucun, quelques uns, tous). L'évaluation a ensuite lieu comme à l'habitude.

Les partisans qui ne sont pas déplacés demeurent à Carcassonne pour le moment. Les partisans placés dans Carcassonne peuvent uniquement être déplacés de la manière décrite ci-dessus. De plus, les joueurs ne peuvent pas les reprendre directement.

Le Comte

Lorsqu'un joueur place un partisan dans la ville de Carcassonne, il peut également déplacer le comte sur le quartier de son choix (le château, la forge, le marché ou la cathédrale). Les partisans se trouvant dans le quartier visité par le comte ne peuvent être déplacés.

Exemple : Une ville est évaluée. Le comte est sur le château (château – ville). Les joueurs ne peuvent déplacer leurs partisans du château à la ville évaluée.

Les partisans dans le quartier occupé par le comte doivent rester jusqu'à ce que le comte se déplace. Le comte est toujours dans l'un des quatre quartiers et il ne quitte jamais Carcassonne.

Particularités à prendre en considération avec les différentes extensions

1. **Auberges & Cathédrales :** Le grand partisan peut être placé dans l'un des quartiers de Carcassonne. Lorsqu'il est déplacé sur un secteur évalué, il vaut, comme à l'habitude 2 partisans.

2. **Marchands & Bâtisseurs :** Si un joueur joue un tour double grâce au bâtisseur, il peut placer un partisan dans Carcassonne lors de chacun de ses deux tours. Cependant, dans chacun de ces deux tours, il doit avoir causé une évaluation et au moins un de ses adversaires a marqué des points mais lui non.

3. Rivière 1 ou 2 : Si vous jouez avec la rivière, assemblez d'abord la ville de Carcassonne. Placez ensuite les tuiles *Rivière* en débutant à l'un des coins de Carcassonne. Les joueurs devraient placer leurs tuiles de façon à ce que la rivière coule en s'éloignant de Carcassonne afin d'éviter tout problème de placement. Cette combinaison est déconseillée.

La Rivière 2 (12 tuiles)



La rivière est employée pour débiter la partie plus tôt que la tuile de départ habituelle. Mettez d'abord de côté **la source, la bifurcation et le lac avec le volcan.**

La source est mise au milieu de la table. Le joueur le plus jeune pose ensuite la bifurcation. Les joueurs piochent ensuite des tuiles *Rivière* et les mettent à l'un des deux bras de la rivière. Le volcan est mis à la fin.

Vous pouvez placer les tuiles *Rivière* comme vous le voulez, mais vous devez respecter les deux points suivants : la rivière ne peut faire demi-tour et les deux bras de la rivière ne peuvent être liés.

Vous pouvez placer des partisans sur les tuiles *Rivière* comme dans le jeu de base. Cependant, vous ne pouvez placer de partisan sur la rivière elle-même.

Le joueur qui place le volcan ne peut y mettre de partisan, c'est pour cette raison qu'il a immédiatement droit à un autre tour. C'est à partir de ce moment que les joueurs jouent les tuiles *Terrain*.

Si vous jouez sans les extensions correspondantes, l'auberge, la porcherie et le volcan n'ont pas d'importance.



La **porcherie** rapporte au paysan propriétaire du pré 1 point supplémentaire par ville desservie par ce pré. Ce bonus s'ajoute au bonus du cochon de l'extension *Marchands & Bâtisseurs* (ainsi un paysan dans le pré où se trouve son cochon et la porcherie recevrait 5 points par ville complétée dans ce pré).



Pour **l'auberge sur le lac**, référez-vous aux règles de *Auberges & Cathédrales*, en page 1.



Pour **le volcan**, référez-vous aux règles de *Princesse & Dragon*, en page 1. De plus, le joueur qui place cette tuile ne peut y mettre de partisan et il joue immédiatement un autre tour.



© 2003 Hans Im Glück
Verlags-GmbH
Hans Im Glück Verlag Birnaustr.
15 80809 München

© 2011 Filosofia Éditions,
pour la version française.
Pour toutes questions ou commentaires :
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com