

Moutons & collines

Les bergers vaquent paisiblement à leurs occupations dans les pâturages de Carcassonne, rassemblant leurs troupeaux, mouton par mouton. Mais ils doivent rester aux aguets tant que les bêtes ne sont pas rentrées dans la bergerie, car des loups rôdent. En haut des collines ondoyantes, d'aucuns trouveront un calme revigorant, dévoilant une force intérieure qu'ils n'imaginaient pas. Et plus d'un moine s'abreuve à l'ineffable panorama des vignobles qui entourent leur abbaye.

#### Matériel

- 18 nouvelles tuiles Terrain (marquées d'un 🛒)
- 18 jetons *Mouton* et *Loup* (4x 1 mouton, 5x 2 moutons, 5x 3 moutons, 2x 4 moutons, 2x loup)
- 1 sac en tissu
- 6 bergers de 6 couleurs





### Mise en place

Les jetons *Mouton* et *Loup* sont placés dans le sac en tissu. Chaque joueur reçoit le berger correspondant à sa couleur et l'ajoute à sa réserve de partisans. Ajoutez les nouvelles tuiles *Terrain* à la réserve de tuiles et mélangez-les. À l'exception des changements décrits dans les pages suivantes, les règles normales de Carcassonne demeurent inchangées.

### Bergers et moutons

**Placement des bergers :** Lorsqu'un joueur place une tuile contenant un pré, il peut placer un berger sur le pré plutôt qu'un partisan. Lorsqu'un joueur place un berger, il doit piocher un jeton du sac. S'il s'agit d'un jeton *Mouton*, il est placé près du berger dans le pré. Cependant, s'il s'agit d'un loup, pas de chance : le joueur doit reprendre son berger et remettre le jeton *Loup* dans le sac. Un joueur est autorisé à placer un berger sur un pré déjà occupé par un paysan, mais pas par un autre berger, et vice versa.

**Entretenir son troupeau :** À chaque fois qu'un joueur place une tuile de façon à étendre le pré occupé par son propre berger, il doit opter pour l'une des deux actions suivantes (et ce, avant de pouvoir placer un partisan conformément aux règles habituelles) :

- Agrandir le troupeau (piocher un nouveau jeton depuis le sac) OU
- Rassembler le troupeau (marquer des points)

## Agrandir le troupeau

Le joueur pioche un jeton du sac. Il existe deux possibilités

- 1. C'est un jeton Mouton le troupeau s'agrandit. Le joueur place le jeton Mouto. avec ses autres jetons Mouton à côté de son berger.
- 2. C'est un **jeton** Loup Le loup chasse les moutons! Le jeton Loup ainsi que tous les jetons Moutons à côté du berger du joueur sont remis dans le sac. Le berger, n'ayant plus de troupeau à entretenir, retourne dans la réserve

# Rassembler le troupeau

de labeur, le berger retourne lui aussi dans la réserve du joueur. (un jeton peut contenir de 1 à 4 moutons). Jous les jetons Moutons présents dans Il marque 1 point pour chaque mouton présent dans le même pré que son berger Le joueur ne pioche pas de jeton, mais marque plutôt des points pour son troupeau le même pré que le berger du joueur sont remis dans le sac. Après une dure journée

marquent la totalité des points, comme décrit plus haut, avant de retourner dans décide de rassembler le troupeau, tous les bergers présents dans le même pré Si plusieurs bergers sont dans le même pré: Grâce à un placement de tuiles les bergers qui y sont présents, indépendamment de qui les a placés. Lorsqu'un joueur bergers à partager le même pré. Tous les moutons d'un pré sont partagés par tous judicieux, des prés autrefois séparés peuvent se rejoindre, conduisant ainsi plusieurs leurs reserves respectives.

retournent dans la réserve de leurs joueurs respectits. retournent dans le sac (accompagnés du jeton Loup), et tous les bergers de ce pré De plus, si l'un des joueurs ajoute un loup au pré, tous les jetons Mouton de ce pré

influence sur les autres decomptes et n'est pris en compte pour aucun d'entre eux berger ne peut le faire qu'en agrandissant son troupeau. Le berger n'a aucune Le berger n'est pas un partisan : Un joueur désireux d'augmenter la valeur de son

Important : Les bergers en jeu à la fin de la partie ne rapportent aucun point



la réserve de leurs propriétaires troupeau. Rouge et Bleu marquent dans le sac et les bergers reviennent dans Rouge et il décide de rassembler le 8 moutons illustrés. C'est au tour de chacun 8 points. Les moutons retournent 4 jetons Mouton pour un total de partagent le même pre. Ce pre contient Exemple: Les bergers rouge et bleu

marque aucun point et le pré aurait etc Dans ce cas, Rouge et Bleu n'auraient sac, il aurait pu piocher un jeton Loup. troupeau en piochant un autre jeton du Si Rouge avait choisi d'agrandir le vide de ses bergers, de leurs moutons et du loup.

Collines

Colline (voir l'illustration de droite). Ensuite, il peut placer un pai la place sous la tuile Colline (voir mediatement une autre tuile Placer et occuper : Si un jou



soi, mais elle affecte les autres sections de sa tuile (la ville, la route et le pré) Les collines et le décompte : En cas d'égalité, tout partisan présent sur une tuile la tuile conformément aux règles habituelles. La colline n'a pas de caractéristiques en

ville ou de pré) est décomptée et que deux joueurs ou plus sont à égalité en nombre de Colline offre la victoire à son propriétaire. Détaillons : lorsqu'une section (de route, de propriétaire après le décompte, comme n'importe quel partisan. bonus. Un partisan sur une tuile Colline retourne normalement dans la réserve de son S'il n'y a pas d'égalité lors du décompte de la section, la colline n'offre aucun autre égalité, remporte la victoire. Il serà le seul à marquer des points pour cette section. partisans, le joueur ayant un partisan qui occupe une tuile Colline, parmi les joueurs à

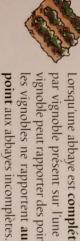


décompte de fin de partie (pour les prés et les sections incomplètes)

Un partisan qui occupe une tuile Colline peut également départager les égalités lors du

marque pas de points. les 10 points pour la ville. Bleu ne Rouge remporte l'égalité et marque seul rouge est sur une tuile Colline. lorsqu'elle est complétée. Le chevalier Exemple: Rouge et Bleu possèdent tous deux un chevalier dans la ville

### Vignobles



les vignobles ne rapportent aucun vignoble peut rapporter des points à plusieurs abbayes. En fin de partie par vignoble présent sur l'une des 8 tuiles qui l'entourent. Un même Lorsqu'une abbaye est **complétée** et **évaluée**, elle vaut 3 points de plus Placement: Une tuile vignoble se place en suivant les règles habituelles.

3 points de plus pour le vignoble adjacent 2 vignobles entourent cette tuile. Rouge dans la partie, il marquera lui aussi marque donc 9 + 3 + 3 = 15 points. Si **Bleu** doit maintenant être décomptée. Exemple: Rouge occupe une abbaye, qui parvient à completer son abbaye plus tard



### Nouvelles tuiles Terrain

(\*ldée : Jan König)



Les prés entre ces deux villes ne sont pas reliés.

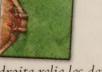


Les petites maisons séparent la route en deux routes distinctes.



La partie droite de la tuile contient deux villes distinctes. Une simple tuile peut être utilisée pour les relier.





**Exemple :** La tuile de droite relie les deux sections de ville précédemment distinctes de la tuile de gauche (créant une ville de 2 tuiles).



La partie droite de la tuile contient deux prés distincts. Une simple tuile peut être utilisée pour les relier.





**Exemple :** La tuile de droite relie les deux prés précédemment distincts de la tuile de gauche.





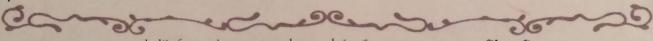
**Cas particulier :** Si ces deux tuiles sont placées ainsi, toutes les sections de ville sont reliées. (Ces tuiles ont été créées volontairement asymétriques.)





Cas particulier: Si ces deux tuiles sont placées ainsi, les deux villes ne sont pas reliées. Les prés, en haut et en bas, ne sont pas reliés non plus.

**Extension 3 : Princesse & Dragon :** Lorsque le dragon entre sur une tuile occupée par un berger (et ses moutons), il mange le berger et tous les moutons. Le berger retourne dans la réserve de son propriétaire et les jetons *Mouton* sont remis dans le sac. Ceci est une exception à la règle qui stipule que le dragon ne mange que des partisans. Les moutons ont l'air si savoureux que le dragon ne peut résister.



Vous retrouverez de l'information sur tous les produits *Carcassonne* au **www.filosofiagames.com**. Si vous avez des questions ou des commentaires, **info@filosofiagames.com**.



Filosofia Éditions Inc. 31 rue de la Coopérative Rigaud QC J0P 1P0 Canada info@filosofiagames.com www.filosofiagames.com © 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH © 2014 Filosofia Éditions pour la version française.

> Auteurs : Klaus-Jürgen Wrede Manfred Keller Illustration : Doris Matthäus

Un remerciement spécial à Wladimir Kokkinopoulos