




Cette extension nécessite un exemplaire du jeu de base CARCASSONNE. Vous pouvez intégrer à vos parties toutes les règles présentées ci-dessous ou ne retenir que celles de votre choix. Cette extension peut également être associée à d'autres extensions de la gamme CARCASSONNE.

MATÉRIEL

- 20 tuiles Terrain (marquées du symbole , afin de vous aider à trier vos tuiles) dont :
 - 12 tuiles Cirque illustrant une place de cirque (la Place)
 - 8 tuiles Artiste illustrant deux pistes



- 16 jetons Animal Sauvage

1 x Éléphant (7 points), 2 x Tigre (6 points),
3 x Ours (5 points), 5 x Otarie (4 points),
4 x Singe (3 points). 1x Puce (1 point)



Verso

- 1 pion Chapiteau



- 6 pions Directeur de cirque



MISE EN PLACE

Mélangez les 20 tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie. Mélangez également, face cachée, les 16 jetons Animal Sauvage et mettez-les de côté avec le pion Chapiteau. Enfin, donnez à chaque joueur un Directeur de cirque correspondant à la couleur de ses pions.



TUILES CIRQUE, PION CHAPITEAU ET JETONS ANIMAL SAUVAGE

1. Placement d'une tuile

Les tuiles Cirque sont placées de la même manière que les tuiles Terrain du jeu de base.

Cas particulier : lorsque la première tuile Cirque entre en jeu, posez immédiatement, face cachée, un jeton Animal Sauvage sur la place de cirque et posez le pion Chapiteau par-dessus ce jeton. Au cours de la partie, le pion Chapiteau ne sera déplacé qu'à l'étape 3. **Évaluation d'une zone** vers la dernière tuile Cirque placée.

2. Pose d'un meeples

Lorsque vous placez une tuile Cirque, vous pouvez, selon les règles habituelles, poser un meeples sur la route, dans la ville ou le pré, mais pas sur la Place elle-même.

Rouge place la **première** tuile Cirque et pose un meeples sur la route. Il pose ensuite un jeton Animal Sauvage, face cachée, sur la Place et le pion Chapiteau sur le jeton.



3. Évaluation des zones

Au cours de la partie, lorsqu'un joueur place **une nouvelle tuile Cirque**, effectuez les étapes suivantes :

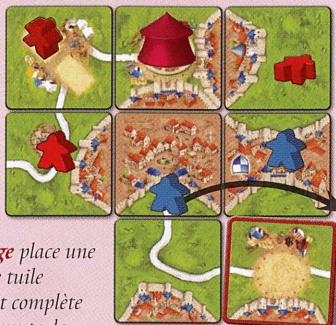
1) Si cette tuile complète une zone, procédez d'abord au calcul des points de cette zone (les meeples de cette zone retournent alors dans leur réserve).

2) Cette tuile déclenche **l'évaluation de la zone Cirque** où se trouve le pion Chapiteau :

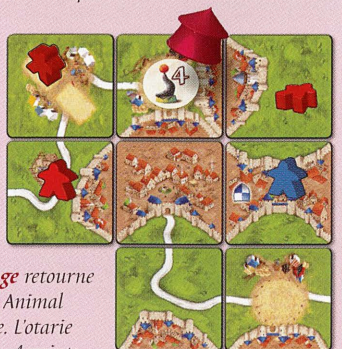
Retournez, **face visible**, le **jeton Animal Sauvage** qui se trouve sous le pion Chapiteau. Lors de cette évaluation, les joueurs possédant des meeples sur la tuile occupée par le pion Chapiteau et/ou sur l'une des 8 tuiles adjacentes (horizontalement, verticalement ou en diagonale) marquent des points.

Chaque joueur marque le nombre de **points** indiqué par le **jeton Animal Sauvage** pour **chacun** de ses **meeples**.

Remarque : les joueurs marquent également des points pour leurs directeurs de cirque ou leurs artistes (cf. pages suivantes) occupant la tuile du pion Chapiteau ou une tuile adjacente.



1) **Rouge** place une nouvelle tuile Cirque et complète ainsi la route de **Bleu**. **Bleu** marque 3 points et récupère son meeples.

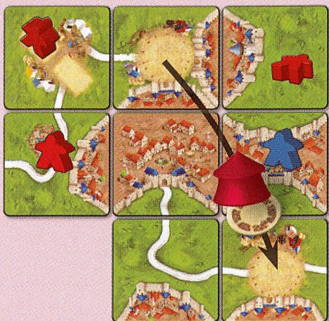


2) **Rouge** retourne le jeton Animal Sauvage. Lotarie rapporte 4 points par meeples. Pour ses **3 meeples** occupant une tuile adjacente au chapiteau, **Rouge** marque 12 points. **Bleu** en marque 4.

Important : lors d'une évaluation de zone Cirque, tous les **meeples** restent sur les tuiles Terrain ! Ils ne retournent pas dans leur réserve.

3) Après l'évaluation, retirez de la partie le jeton Animal Sauvage et posez-le face visible près des autres jetons. Enfin, piochez un nouveau jeton Animal Sauvage et posez-le, face cachée, sur la nouvelle tuile Cirque qui est entrée en jeu. Posez le pion Chapiteau par-dessus ce jeton.

3) **Rouge** pioche un nouveau jeton Animal Sauvage, le pose, face cachée, sur la Place de la nouvelle tuile Cirque et y installe le chapiteau.



Fin de partie

À la fin de la partie, évaluez la zone Cirque où se trouve le pion Chapiteau, comme indiqué à l'étape 2.

Important : évaluez tout d'abord la zone Cirque avant de procéder aux évaluations des autres zones.

Règles complémentaires pour les tuiles Cirque

La Place termine les routes et sépare les pré.

TUILES ARTISTE



1. Placement d'une tuile

Les tuiles Artiste sont placées de la même manière que les tuiles Terrain du jeu de base.

2. Pose d'un meeples

Lorsque vous placez une **tuile Artiste**, vous pouvez, selon les règles habituelles, poser un meeples sur la route ou dans le pré.

Mais vous avez aussi une autre possibilité : poser votre meeples sur l'une des deux **pistes** illustrées sur la tuile. Ce meeples devient alors un **artiste**.

Aux tours suivants, lorsqu'un joueur place une tuile Terrain qui se retrouve **adjacente** à une tuile Artiste, il peut poser sur cette dernière un meeples qui devient un artiste.

1) **Rouge** place la tuile Artiste et pose **son meeples** sur une piste.



2) **Bleu** place une tuile Terrain et pose un **meeples** sur la deuxième piste de la tuile Artiste juste à côté du **meeples rouge**.





2. Pose d'un meeples

Comme un meeples, vous pouvez poser votre directeur de cirque sur une route, dans une ville, un cloître ou le coucher dans un pré. Il a les mêmes caractéristiques qu'un meeples normal à une exception près : il ne peut pas être posé en tant qu'artiste.

3. Évaluation des zones

Le joueur évalue la zone occupée par le directeur de cirque, lorsque celle-ci a été complétée. Le joueur marque tout d'abord les points habituels relatifs à la zone.

Il marque ensuite **2 points** supplémentaires pour chaque **tuile Cirque** et **tuile Artiste** adjacente à la tuile occupée par son directeur.

Le joueur marque ces points supplémentaires même s'il n'a marqué aucun point lors de l'évaluation de la zone complétée (par exemple, si un autre joueur contrôle cette zone car il y possède le plus grand nombre de meeples). La présence du pion Chapiteau ou d'artistes sur ces tuiles n'a aucune incidence sur l'évaluation.

Après l'évaluation, le directeur retourne dans sa réserve.

Fin de partie

De la même manière, ces points supplémentaires seront attribués à la fin de la partie au joueur qui possède un directeur de cirque dans un pré ou encore sur une zone incomplète.



Rouge complète la route occupée par son **directeur de cirque**. La route lui rapporte **5 points**. Les 4 tuiles Artiste et Cirque adjacentes lui rapportent **8 points** supplémentaires. Il marque donc un total de **13 points**.



Z-MAN
games

EDGE

FR.ASMODEE.COM

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Relecture : Dadajef

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

Règles si vous jouez avec d'autres extensions

Cette page pourra vous être utile si vous jouez avec plusieurs extensions. Sinon passez votre chemin, ce n'est pas la peine de lire ce qui suit !

TUILES CIRQUE, PION CHAPITEAU ET JETONS ANIMAL SAUVAGE

Lors de l'évaluation d'une zone Cirque, les pions suivants rapportent des points aux joueurs :

- Meeple normal
- Abbé (Jeu de base)
- Grand meeples (Ext. 1)
- Charriot (Ext. 5)
- Maire (Ext. 5)
- Directeur de cirque (Ext. 10)

Lors de l'évaluation d'une zone Cirque, les pions suivants NE rapportent AUCUN point aux joueurs :

- Bâtitseur (Ext. 2)
- Cochon (Ext. 2)
- Grange (Ext. 5)
- Berger (Ext. 9)

Ext. 8 – En suivant les règles habituelles, vous pouvez construire un pont sur une tuile Cirque occupée ou non par un chapiteau.

Un meeples dans une forteresse rapporte des points lors de l'évaluation d'une zone Cirque, si une des tuiles constituant la forteresse est adjacente à la tuile occupée par le chapiteau.

TUILES ET PIONS ARTISTE

Généralités : seuls les meeples normaux peuvent être utilisés pour la construction de la pyramide de meeples. Ni le grand meeples (Ext. 1), ni d'autres pions ne sont autorisés.

Ext. 3 – Lorsqu'un joueur pose la fée près d'un artiste, elle est prise en compte pour tous les artistes de la pyramide. Au début de votre tour, si la fée est encore là, vous marquez 1 point pour chacun de vos meeples dans la pyramide.

Le portail magique peut être utilisé pour poser un meeples dans une pyramide.

Ext. 4 – Lorsqu'un joueur souhaite capturer avec la tour un meeples de la pyramide, il prend celui de son choix (peu importe que celui-ci soit au sommet ou à la base de la pyramide).

Ext. 8 – Vous pouvez construire un pont sur une tuile Artiste seulement si aucun artiste n'occupe cette tuile. Lorsqu'un pont est présent sur une tuile Artiste, vous ne pouvez pas poser d'artistes sur cette tuile.

Une pyramide de meeples n'est pas considérée comme une « infrastructure » déclenchant l'évaluation d'une forteresse.

DIRECTEUR DE CIRQUE

Généralités : le directeur de cirque compte comme un meeples normal. Dans les extensions, il possède les mêmes caractéristiques qu'un meeples normal.

Ext. 4 – Vous pouvez poser le directeur de cirque au sommet d'une tour, même si son pion risque d'être un peu instable.

Ext. 5 – Lors de l'évaluation d'une grange, si le directeur de cirque est utilisé comme paysan, le joueur marque dans tous les cas les points supplémentaires (peu importe ce qui déclenche l'évaluation de la zone, placement de la grange ou connexion des prés).

Règles si vous jouez avec d'autres extensions

Cette page pourra vous être utile si vous jouez avec plusieurs extensions. Sinon passez votre chemin, ce n'est pas la peine de lire ce qui suit !

TUILES CIRQUE, PION CHAPITEAU ET JETONS ANIMAL SAUVAGE

Lors de l'évaluation d'une zone Cirque, les pions suivants rapportent des points aux joueurs :

- Meeple normal
- Abbé (Jeu de base)
- Grand meeples (Ext. 1)
- Charriot (Ext. 5)
- Maire (Ext. 5)
- Directeur de cirque (Ext. 10)

Lors de l'évaluation d'une zone Cirque, les pions suivants NE rapportent AUCUN point aux joueurs :

- Bâtitseur (Ext. 2)
- Cochon (Ext. 2)
- Grange (Ext. 5)
- Berger (Ext. 9)

Ext. 8 – En suivant les règles habituelles, vous pouvez construire un pont sur une tuile Cirque occupée ou non par un chapiteau.

Un meeples dans une forteresse rapporte des points lors de l'évaluation d'une zone Cirque, si une des tuiles constituant la forteresse est adjacente à la tuile occupée par le chapiteau.

TUILES ET PIONS ARTISTE

Généralités : seuls les meeples normaux peuvent être utilisés pour la construction de la pyramide de meeples. Ni le grand meeples (Ext. 1), ni d'autres pions ne sont autorisés.

Ext. 3 – Lorsqu'un joueur pose la fée près d'un artiste, elle est prise en compte pour tous les artistes de la pyramide. Au début de votre tour, si la fée est encore là, vous marquez 1 point pour chacun de vos meeples dans la pyramide.

Le portail magique peut être utilisé pour poser un meeples dans une pyramide.

Ext. 4 – Lorsqu'un joueur souhaite capturer avec la tour un meeples de la pyramide, il prend celui de son choix (peu importe que celui-ci soit au sommet ou à la base de la pyramide).

Ext. 8 – Vous pouvez construire un pont sur une tuile Artiste seulement si aucun artiste n'occupe cette tuile. Lorsqu'un pont est présent sur une tuile Artiste, vous ne pouvez pas poser d'artistes sur cette tuile.

Une pyramide de meeples n'est pas considérée comme une « infrastructure » déclenchant l'évaluation d'une forteresse.

DIRECTEUR DE CIRQUE

Généralités : le directeur de cirque compte comme un meeples normal. Dans les extensions, il possède les mêmes caractéristiques qu'un meeples normal.

Ext. 4 – Vous pouvez poser le directeur de cirque au sommet d'une tour, même si son pion risque d'être un peu instable.

Ext. 5 – Lors de l'évaluation d'une grange, si le directeur de cirque est utilisé comme paysan, le joueur marque dans tous les cas les points supplémentaires (peu importe ce qui déclenche l'évaluation de la zone, placement de la grange ou connexion des prés).