

Carcassonne

Comte, Roi & Brigand

6.



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

- 2 plateaux Ville (équivalant à 12 tuiles Terrain et dont les rectos et versos proposent 2 illustrations différentes) qui une fois assemblés représentent la Ville de Carcassonne.
- 1 pion Comte 
- 22 tuiles Terrain (marquées du symbole , afin de vous aider à trier vos tuiles) dont :
 - 5 tuiles Lieu de culte 
 - 5 tuiles ordinaires Terrain 
 - 12 tuiles Rivière II 
- 2 tuiles Roi et Chevalier-brigand 
- 2 marqueurs Roi et Chevalier-brigand (+2 supplémentaires) 



MISE EN PLACE

Cette extension permet de débiter la partie de 2 façons différentes. À la place de la tuile de départ du jeu de base, vous pouvez utiliser soit les 2 plateaux de la **Ville de Carcassonne**, soit les tuiles **Rivière II**. Ces dernières seront placées de la même manière que les tuiles Rivière du jeu de base. Dans les deux cas, la tuile de départ du jeu de base n'étant pas utilisée, remettez-la dans sa boîte.

LA RIVIÈRE II

1. Placement d'une tuile

Mettez d'abord de côté, face visible, les tuiles **Source** [1], **Bifurcation** [2] et **Lac avec le volcan** [3].

Les tuiles Rivière II restantes sont mélangées et disposées, face cachée, pour former une pile. Glissez le **Lac avec le volcan** en dessous de cette pile. La tuile Source est placée au centre de la table en tant que tuile de départ. Le joueur le plus jeune place ensuite la tuile Bifurcation.



À tour de rôle, les joueurs piochent des tuiles Rivière II et les placent sur l'un des 2 bras de rivière. Bien entendu, les tuiles doivent se raccorder afin de compléter l'illustration de la rivière. La rivière ne doit pas tourner deux fois de suite dans la même direction, car ceci lui ferait faire demi-tour. Enfin les deux bras de rivière ne doivent pas être reliés.



Astuce 1 : Vous pouvez mélanger les tuiles Rivière (jeu de base) et Rivière II pour former un long cours d'eau. Dans ce cas, *Placement interdit !* n'utilisez qu'une seule tuile Source et qu'une seule tuile Lac.

Astuce 2 : Il est déconseillé d'utiliser dans la même partie *Le Comte de Carcassonne* et *La Rivière II*. Vous vous épargnerez des situations de blocage dans le placement des tuiles.

2. Pose d'un meeples

En respectant les règles habituelles, vous pouvez poser des meeples le long de la rivière, mais pas sur l'illustration de la rivière elle-même.

Le joueur qui place la dernière tuile Rivière II (**Lac avec le volcan**) ne peut y poser **aucun** pion. Par contre, il pioche immédiatement une nouvelle tuile et la joue de la manière habituelle. Puis la partie continue normalement.



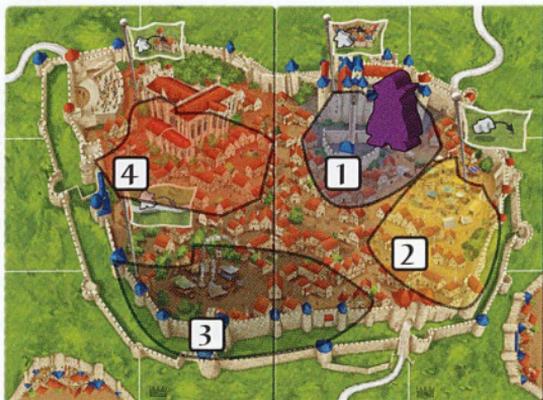
La tuile avec une auberge et celle avec le volcan ont les mêmes effets que dans les extensions 1 et 3. La porcherie a le même effet qu'un pion Cochon posé dans un pré (cf. extension 2). Si vous jouez sans ces extensions, considérez ces tuiles comme des tuiles Terrain sans effet particulier.

LA VILLE ET LE COMTE DE CARCASSONNE

MISE EN PLACE



Avant de débiter la partie, assemblez et placez au centre de la table les 2 plateaux Ville (recto ou verso au choix). Au recto, la ville montre des drapeaux ; au verso, il s'agit de la



même ville mais sans drapeau. Si vous souhaitez utiliser la Ville de Carcassonne en tant que grande tuile de départ, choisissez le côté sans drapeau.

Les drapeaux permettent d'identifier les quartiers importants de la ville :

1. Le Château
2. Le Marché
3. La Forge
4. La Cathédrale

Posez le Comte de Carcassonne sur le Château. La partie peut commencer.

1. Placement d'une tuile

Comme dans le jeu de base, les tuiles placées à côté du plateau Ville doivent se raccorder à celui-ci afin de compléter les zones existantes : villes, routes ou prés.

2. Pose d'un meeples dans la Ville de Carcassonne

Lorsqu'un joueur place une tuile déclenchant l'effet **3. Évaluation d'une zone** et qu'**au moins un autre joueur marque des points** tandis que **lui n'en marque aucun**, le joueur qui a placé la tuile peut, à la fin de son tour, poser un meeples de sa réserve sur un quartier de son choix. **De plus**, il peut déplacer le **Comte** sur un quartier de son choix.



Rouge ferme la ville. Bleu marque 4 points, Rouge, aucun. Rouge peut donc poser 1 meeples dans la Ville de Carcassonne.



Cette règle vaut également si un joueur déclenche plusieurs évaluations simultanément et ne marque absolument aucun point. Cependant, il ne pourra poser qu'un seul meeples par tour dans la Ville de Carcassonne.

3. Déplacement de meeple lors d'une évaluation

Au cours de la partie, lorsqu'un joueur complète une zone (ville, route, abbaye ou lieu de culte), lui et tous les autres joueurs peuvent, avant de compter les points, déplacer un ou plusieurs de leurs meeple(s) d'un quartier de la Ville de Carcassonne vers la zone où les points vont être comptés.

Exception : les meeple(s) présents dans le même quartier que le Comte ne peuvent pas être déplacés. Ils y sont bloqués jusqu'à ce que le Comte soit déplacé vers un autre quartier. Le Comte circule dans les quartiers de la Ville de Carcassonne sans jamais la quitter.

Les meeple(s) suivent les règles ci-dessous pour leur déplacement vers des zones complétées, occupées et prêtes à être évaluées :



- Du **Château** vers une **ville**.



- De la **Forge** vers une **route**.



- De la **Cathédrale** vers une **abbaye** ou un **lieu de culte**.

Comment ça marche exactement ?

Le joueur à gauche de celui qui a déclenché l'effet **3. Évaluation d'une zone** déplace son(s) meeples(s). Ensuite, en poursuivant dans le sens horaire, les autres joueurs font de même. Celui qui a déclenché l'évaluation joue en dernier. Chaque joueur peut déplacer autant de meeple(s) qu'il le souhaite (aucun, quelques-uns ou tous) du quartier approprié vers une zone complétée et prête à être évaluée. On procède ensuite normalement à l'évaluation et chaque joueur remet ses meeple(s) dans sa réserve.

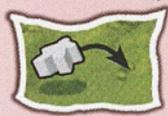


Bleu et **Rouge** jouent à deux. **Rouge** complète la route de **Bleu**.

Bleu, en premier, peut déplacer son meeple de la Forge vers la route qui vient d'être complétée, mais il s'abstient. **Rouge** déplace alors 2 meeples (qu'il prend également de la Forge) vers la route et devient ainsi majoritaire. **Rouge** marque 3 points, **Bleu** aucun.

Les meeples non utilisés restent dans la Ville de Carcassonne. Ils ne peuvent être utilisés que comme expliqué ci-dessus. Les joueurs ne peuvent pas les récupérer librement pour les remettre dans leur réserve.

À la fin de la partie



- Du **Marché** vers un **pré**.

Le joueur à gauche de celui qui place la dernière tuile de la partie déplace **un** de ses meeples du **Marché** vers un **pré**. En poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur fait de même jusqu'à ce que tous les meeples du **Marché** aient été déplacés vers des **prés**.

À la fin de la partie, les meeples qui sont encore présents dans la Ville de Carcassonne ne rapportent aucun point.

ROI ET CHEVALIER-BRIGAND



MISE EN PLACE

Mettez de côté les tuiles Roi et Chevalier-brigand avec leur marqueur.

3. Évaluation des zones

Le Roi

Le joueur qui **complète la première ville** récupère la tuile Roi et cela indépendamment du fait de marquer ou non des points pour cette ville. Il pose ensuite le marqueur Roi sur la ville qui vient d'être complétée. Au cours de la partie, lorsqu'un joueur complète une ville **plus grande** (une ville qui compte plus de tuiles que la précédente), il récupère (ou conserve) la tuile Roi et place le marqueur sur cette nouvelle ville complète. Le marqueur est toujours posé sur la plus grande ville complète. **À la fin de la partie**, le joueur qui possède la tuile Roi marque **1 point** pour **chaque ville complète** (la Ville de Carcassonne compte comme une ville complète).

Le Chevalier-brigand

... fonctionne comme le Roi, mais s'applique aux **routes**.

À la fin de la partie, le joueur qui possède la tuile Chevalier-brigand marque **1 point** pour **chaque route complète**.

LES LIEUX DE CULTE



Mélangez les 5 tuiles Lieu de culte aux autres tuiles Terrain.

1. Placement d'une tuile Lieu de culte

Une tuile Lieu de culte est placée et évaluée comme une tuile Abbaye. Cependant, elle ne peut pas être placée directement (horizontalement, verticalement ou en diagonale) à côté de **plusieurs abbayes**. De la même façon, une abbaye ne peut être placée dans le voisinage direct de plusieurs lieux de culte.

2. Pose d'un meeples

Lorsqu'un joueur place une tuile Lieu de culte, il peut, selon les règles habituelles, poser un meeples dans le pré, sur la route ou dans la ville. Il peut également poser ce **meeples sur le lieu de culte** lui-même. Ce meeples devient alors un **hérétique**.

Le joueur qui place une tuile Lieu de culte avec un hérétique directement à côté d'une tuile Abbaye **défie** le moine posé sur cette dernière (et réciproquement, une tuile Abbaye avec un moine placée près d'une tuile Lieu de culte permet de défier l'hérétique posé dessus).

Les joueurs peuvent défier leurs propres moines et hérétiques.

Les lieux de culte ayant les mêmes caractéristiques que les abbayes, on peut également y poser un abbé.

3. Évaluation des zones

Le lieu de culte est évalué comme l'abbaye. Dès que celui-ci est entouré de 8 tuiles, le joueur marque 9 points.

Dans le cadre d'un **défi**, le joueur qui complète son lieu de culte ou son abbaye le premier, marque 9 points, l'autre joueur aucun. Si les 2 zones sont complétées en même temps, les 2 joueurs marquent tous les deux 9 points. Dans tous les cas, à l'issue de l'évaluation, les joueurs remettent les meeples dans leur réserve.

Juste avant l'évaluation, si vous jouez avec la Ville de Carcassonne, chaque joueur peut déplacer des meeples du quartier de la Cathédrale vers le lieu de culte ou l'abbaye.

Évaluation en fin de partie

Si un défi n'est pas résolu lorsque la partie se termine (lieu de culte et abbaye non complétés), alors le joueur marque 1 point par tuile entourant son lieu de culte ou son abbaye (cf. règles de l'abbaye incomplète dans le jeu de base).



Rouge place la tuile en haut à gauche complétant ainsi son lieu de culte.

Rouge marque 9 points.

Bleu ne marque aucun point pour son abbaye. Les 2 joueurs remettent leur meeples dans leur réserve.

NOUVELLES TUILES TERRAIN

Mélangez les 5 tuiles Terrain aux autres tuiles. La tuile ci-contre représente 2 sections de ville séparées : l'une de haut en bas, sous le pont, et l'autre de gauche à droite, sur le pont.



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 !



LA RIVIÈRE II

Ext. 2 – La porcherie rapporte au joueur ayant la majorité de paysans dans ce pré 1 point supplémentaire par ville complète dans ce pré. Ce bonus s'ajoute à celui du cochon.

Ext. 3 – Le joueur qui place la tuile Lac avec le volcan pose immédiatement le dragon dessus.



LA VILLE ET LE COMTE DE CARCASSONNE

Les pions suivants peuvent être posés dans les quartiers de la Ville de Carcassonne :

Jeu de base : l'abbé (sur la Cathédrale uniquement) ; **Ext. 1** : le grand meeples ; **Ext. 5** : le charriot (mais pas sur le Marché), le maire (sur le Château uniquement), **Ext. 10** : le directeur de cirque.

Jeu de base – La Ville de Carcassonne rapporte 3 points lors de l'évaluation des prés comme n'importe quelle ville complète.

Ext. 2 – Grâce au bâtisseur, un joueur peut jouer 2 tours de suite, il peut alors poser 1 meeples par tour dans la Ville de Carcassonne, s'il remplit les conditions nécessaires (déclencher une évaluation au cours de laquelle il ne marque aucun point).

Ext. 3 – Le dragon et la fée ne peuvent pas être posés dans la Ville de Carcassonne. Vous ne pouvez pas placer un meeples dans la Ville de Carcassonne grâce à un portail magique.

Ext. 4 – Aucun meeples qui se trouve dans la Ville de Carcassonne ne peut être capturé par la tour.

Ext. 5 – Lorsqu'une évaluation est déclenchée par le placement d'une grange, le joueur peut prendre un meeples du Marché pour le poser dans le pré à évaluer.

Pensez à compter la Ville de Carcassonne si elle se trouve dans un pré qui va être évalué suite à sa connexion avec une zone de pré où se situe une grange.

Ext. 9 – Le berger ne peut pas être posé dans la Ville de Carcassonne.



LE ROI

Ext. 1 – Une ville complète dans laquelle se trouve une cathédrale ne rapporte que 1 point au Roi.

Ext. 8 – Une forteresse ne compte pas comme une ville complète pour le Roi.



LE CHEVALIER-BRIGAND

Ext. 1 – Une route complète sur laquelle se trouve une auberge ne rapporte que 1 point au Chevalier-brigand.



LIEUX DE CULTE

Les pions suivants peuvent être posés sur les tuiles Lieu de culte :

Jeu de base : l'abbé ; **Ext. 1** : le grand meeples ; **Ext. 5** : le charriot ; **Ext. 10** : le directeur de cirque.

Ext. 5 – Un moine sur un monastère peut défier un hérétique sur un lieu de culte.

Ext. 9 – Comptez 3 points bonus par vignoble présent sur l'une des 8 tuiles qui entourent un lieu de culte.



Z-MAN
games

EDGE

FR.ASMODEE.COM

Traduction : Stéphanie-Patricia Forest

Relecture : Dadajef, Pauline Marcel

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard