




8.

Ponts, Forteresses & Bazars

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

- 12 tuiles Terrain (marquées du symbole , afin de vous aider à trier vos tuiles) dont 8 avec une illustration de bazar. _____
- 12 tuiles Forteresse _____
- 12 ponts en bois _____



MISE EN PLACE

Mélangez les 12 tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie.

Chaque joueur ajoute à sa réserve de pions un certain nombre de **pont** et de **forteresse** :

De 2 à 4 **joueurs**, chaque joueur prend 3 **ponts** et 3 **forteresses**.

À 5 et 6 **joueurs**, chaque joueur prend 2 **ponts** et 2 **forteresses**.

PONTS

1. Placement d'une tuile



Après avoir placé une tuile, vous pouvez également **construire 1 pont**. Un pont compte comme une route et prolonge une route existante en passant au-dessus d'une tuile.

Vous pouvez construire un pont sur la tuile **qui vient d'être placée** ou sur une tuile **ayant un bord adjacent à la tuile qui vient d'être placée**. De plus, les 2 piliers du pont doivent reposer sur une section de pré (et non pas sur une section de ville, route, rivière, etc.).

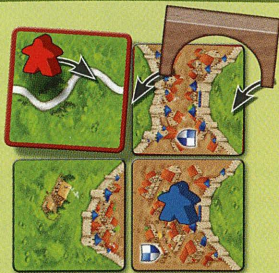
Une fois construit, le pont reste sur la tuile pour toute la durée de la partie.

Règles complémentaires

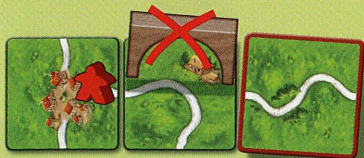
- Vous pouvez placer une tuile qui mettrait une route au contact du bord d'un pré, si vous prolongez la route avec un pont durant le même tour.
- Vous pouvez construire un pont pour prolonger un autre pont.
- Il ne peut y avoir qu'un seul pont par tuile.
- Vous pouvez construire un pont sur une tuile occupée.



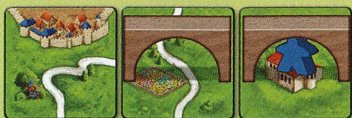
Pont construit sur une tuile venant d'être placée : Rouge prolonge sa ville. La tuile qu'il place n'a pas de route. Il prolonge la route de **Bleu** en posant un pont au-dessus de la tuile Ville.



Pont construit à partir d'une tuile venant d'être placée : Rouge place cette tuile et y pose un meeple. Avec un pont, il prolonge la route en la faisant passer au-dessus de la tuile Ville.



Vous ne pouvez pas construire de pont ici, puisqu'un de ses piliers se retrouverait sur une section de route.



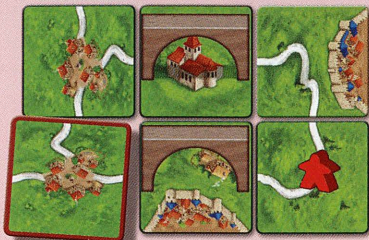
Un pont qui en prolonge un autre peut ainsi se retrouver au-dessus d'une abbaye occupée par un meeple !

2. Pose d'un meeple

En suivant les règles habituelles, vous pouvez poser un meeple (ou un autre pion) sur la tuile que vous venez de placer. Si vous avez construit un pont **sur la tuile qui vient d'être placée**, vous pouvez poser votre meeple (ou l'autre pion) sur le pont lui-même.

3. Évaluation des zones

Les ponts sont évalués de la même façon que les tuiles Route.



Les ponts ne séparent pas les prés ou les villes qui sont dessous.

Rouge complète sa route qui est constituée de 2 ponts et de 4 sections de route. Il marque 6 points.



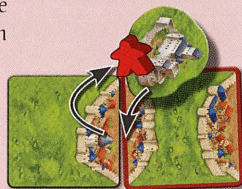
3. Compléter une petite ville et construire une forteresse

Lorsque vous complétez une **petite ville** (c'est une ville constituée de 2 tuiles Ville ayant chacune une section en demi-cercle), le propriétaire de cette petite ville choisit entre soit marquer les points habituels (4 points), soit construire une forteresse dessus.

Pour construire une forteresse, le joueur prend une tuile Forteresse de sa réserve et la place sur la petite ville. Puis il pose sur la tuile Forteresse son meeples qui se trouvait dans la ville. La tuile Forteresse reste en place pour toute la durée de la partie.

Une forteresse avec un meeples dessus est considérée incomplète.

Pour construire une forteresse, peu importe que votre meeples soit déjà présent dans la petite ville quand elle est complétée ou que vous le posiez au moment de placer la deuxième section de ville.



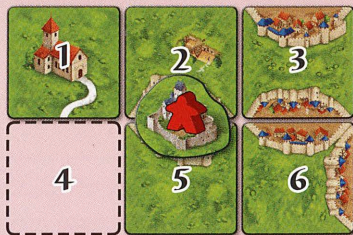
Rouge place une tuile qui complète une petite ville. Au lieu de marquer 4 points, il construit une forteresse et pose son meeples dessus

3. Marquer des points grâce à une forteresse

Construire une forteresse ne rapporte pas de points. Vous marquerez des points dès que la première infrastructure (ville, route ou abbaye) située **dans le voisinage** de votre forteresse sera complétée au cours d'un prochain tour.

Le **voisinage** se compose des 2 tuiles sur lesquelles se trouve la forteresse, ainsi que des 2 tuiles situées à droite et des 2 tuiles situées à gauche de la forteresse (soit un total de 6 tuiles).

Il suffit qu'une seule partie de l'infrastructure complétée soit présente sur au moins une des 6 tuiles du voisinage pour marquer des points grâce votre forteresse.



Les tuiles et l'emplacement vide 1 à 6 constituent le voisinage de la forteresse de **Rouge**. Il marquera des points quand l'une des infrastructures suivantes sera complétée :

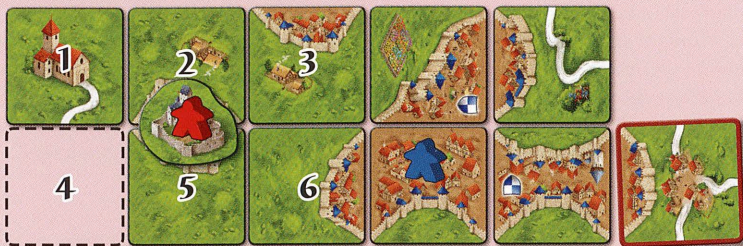
- L'abbaye située sur 1
- La route située sur 1
- La ville située sur 3 (en haut)
- La ville située sur 6 (à droite)

(La petite ville située sur 3 et 6 a été évaluée avant la construction de la forteresse et ne peut donc plus rapporter de points).

Le propriétaire de l'infrastructure et celui de la forteresse marquent chacun la totalité des points obtenus par l'infrastructure complétée. Le meeples sur la forteresse retourne alors dans sa réserve. La tuile Forteresse reste en place pour le reste de la partie.

Respectez également les règles suivantes :

- Vous marquez des points grâce à votre meeples sur la forteresse seulement pour la **première** infrastructure complétée dans son voisinage. Vous ne pouvez pas laisser le meeples sur la forteresse pour obtenir des points d'infrastructures qui sont complétées par la suite.
- Peu importe que des points soient marqués ou non pour l'infrastructure complétée. Vous marquez des points grâce à votre forteresse, même si personne ne marque de points suite à l'évaluation de l'infrastructure.
- Dans le cas où vous êtes à la fois le propriétaire de l'infrastructure complétée et celui de la forteresse, vous marquez deux fois les points (une fois pour l'infrastructure et une fois pour votre forteresse).
- Une **abbaye** est dans le voisinage d'une forteresse si la tuile Abbaye est elle-même une des 6 tuiles qui entourent la tuile Forteresse (comme dans notre exemple précédent avec l'abbaye située sur 1). Il ne suffit pas d'avoir juste une des 8 tuiles qui entourent celle de l'abbaye dans le voisinage de la forteresse.
- Si pendant un même tour, **plusieurs infrastructures** sont complétées **dans le voisinage** d'une forteresse incomplète, le propriétaire de la forteresse décide quelle infrastructure lui rapportera des points. Vous ne marquez des points grâce à votre forteresse que pour **une seule** de ces infrastructures.
- Il peut y avoir deux (ou plus) forteresses incomplètes **l'une à côté de l'autre**. Si vous marquez des points grâce à une forteresse, cette dernière est considérée comme complétée pour l'autre forteresse, et tous les propriétaires des forteresses concernées marquent alors le même nombre de points.
- Une forteresse sépare les prés, comme le ferait la petite ville sur laquelle elle est construite.



Bleu complète sa ville qui lui rapporte 16 points. Une des tuiles de sa ville est située dans le voisinage de la forteresse de **Rouge** (tuile n°6) et cette ville est la première infrastructure complétée dans son voisinage. **Rouge** marque donc 16 points.

Évaluation finale des forteresses

À la fin de la partie, retirez tous les meeples encore présents sur des forteresses ; ils ne rapportent aucun point.

Lors de l'évaluation des prés, une forteresse rapporte **4 points** (au lieu des 3 points d'une ville complète).

BAZARS



Lorsque vous piochez une tuile Bazar, effectuez les étapes normales du tour :

1. Placement d'une tuile, **2. Pose d'un meeples** et **3. Évaluation des zones**.

4. Enchères

Le bazar ouvre désormais ses portes : des tuiles Terrain vont être mises aux enchères. Le joueur actif (celui dont c'est le tour) pioche autant de tuiles Terrain qu'il y a de joueurs dans la partie et les place face visible près du plateau de score. Ensuite, le joueur suivant dans le sens horaire sélectionne une de ces tuiles et indique le nombre de points qu'il souhaite miser afin de la récupérer (il peut miser 0 point). En continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut soit surenchérir l'offre en cours, soit passer. Il n'y a qu'un seul tour d'enchères ; une fois que chaque joueur a surenchéri ou passé, celui qui a sélectionné la tuile choisit entre :

- **Acheter** la tuile pour **lui-même** et donner au meilleur enchérisseur autant de points que cet enchérisseur avait proposés **OU**
- **Vendre** la tuile au **meilleur enchérisseur** et recevoir autant de points que cet enchérisseur avait proposés.

Les points obtenus sont ajustés sur la piste de score, entre les deux joueurs impliqués dans la transaction, en soustrayant les points au score d'un joueur et en les ajoutant au score de l'autre joueur.

Dans le cas où le joueur qui a sélectionné la tuile est le seul joueur à faire une offre, il se contente de diminuer son score en soustrayant les points qu'il a misés (aucun autre joueur ne gagne de points).

Vous pouvez miser plus de points que vous n'en avez. Aussi, il est possible en début de partie, qu'un joueur puisse se retrouver avec une valeur négative de points.

Un joueur qui a déjà obtenu une tuile, ne peut plus surenchérir sur les autres tuiles. Le joueur suivant dans le sens horaire qui n'a pas encore obtenu de tuile, sélectionne une des tuiles restantes et propose une offre. Un nouveau tour d'enchères débute avec les joueurs qui n'ont pas obtenu de tuile. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule tuile ; cette dernière tuile est donnée gratuitement au joueur qui n'a encore rien obtenu.

Désormais, chaque joueur a donc obtenu une tuile. Chaque joueur, en commençant par celui à gauche de celui qui avait placé la tuile Bazar, effectue alors un tour de jeu normal : **1. Placement d'une tuile**, **2. Pose d'un meuble** et **3. Évaluation des zones**. Évidemment, il ne pioche pas de tuile mais utilise celle qu'il a obtenue aux enchères.

Exemple avec 3 joueurs :

Rouge pioche une tuile Bazar. Après avoir effectué son tour normal,

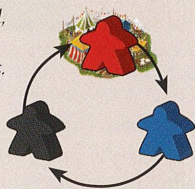
Rouge pioche 3 tuiles Terrain.

1) **Bleu** est le joueur suivant, il choisit une des tuiles et mise 2 points.

Noir passe. **Rouge** mise 3 points. **Bleu** veut obtenir cette tuile et donne donc 3 points à **Rouge** qui est le meilleur enchérisseur.

2) Maintenant, c'est à **Noir** de choisir une tuile parmi les deux restantes. Il mise 2 points. **Rouge** mise 3 points. **Noir** vend cette tuile à **Rouge** qui lui donne 3 points en retour.

3) Il ne reste plus qu'une tuile qui est donnée gratuitement à **Noir**.



Pas de réaction en chaîne : si une autre tuile Bazar est mise aux enchères par une tuile Bazar, cette autre tuile Bazar n'entraînera pas l'ouverture de nouvelles enchères quand elle sera placée dans la zone de jeu. Ce n'est qu'après avoir placé toutes les tuiles Terrain qui étaient présentes dans la première enchère que cette autre tuile Bazar provoque l'ouverture de nouvelles enchères.

Variante sans mise : piochez autant de tuiles Terrain qu'il y a de joueurs dans la partie et placez-les face visible à côté de la zone de jeu. En commençant par le joueur suivant dans le sens horaire, chaque joueur choisit une des ces tuiles et effectue un tour de jeu selon les règles habituelles. Ensuite la partie reprend son cours normal.

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 !

PONTS

Les pions suivants peuvent être posés sur le pont : **Ext. 1** : le grand meeple ; **Ext. 2** : le bâtisseur ; **Ext. 5** : le charriot ; **Ext. 10** : le directeur de cirque.

Ext. 4 – Un pont et une tour peuvent se trouver sur une même tuile. Si besoin, déplacez la tour sur la tuile afin de faire de la place pour le pont.

Ext. 10 – Vous pouvez construire un pont au dessus de la place de cirque. Vous ne pouvez construire un pont sur une tuile Artiste que s'il n'y a pas d'artistes dessus.

FORTERESSES

Les pions suivants peuvent être posés sur la forteresse : **Ext. 1** : le grand meeple ; **Ext. 5** : le charriot, le maire (une forteresse n'ayant pas de blason, le maire ne rapporte aucun point) ; **Ext. 10** : le directeur de cirque.

Points supplémentaires à prendre en compte lors de l'évaluation de la forteresse **Ext. 1** : routes avec une auberge au lac et villes avec une cathédrale ; **Ext. 9** : abbayes et lieux de culte avec vignobles.

Ext. 2 – Pour un pré occupé par un cochon, la forteresse rapporte 5 points.

Ext. 3 – Le dragon ne mange pas le meeple sur la forteresse. La fée peut être posée sur la forteresse près de votre meeple et vous confère le point bonus au début de votre tour.

Ext. 4 – Aucun meeple qui se trouve sur une forteresse ne peut être capturé par la tour.

Ext. 5 – Lors du placement d'une grange ou d'une évaluation suite à la connexion des prés, une forteresse rapporte 1 point de plus qu'une ville complète.

Ext. 6 – Une forteresse ne compte pas comme une ville complète pour le Roi.

Ext. 10 – Votre meeple sur une forteresse rapporte également des points lors de l'évaluation d'une zone Cirque, si une des tuiles constituant la forteresse est adjacente à la tuile Cirque. Une pyramide de meeple n'est pas considérée comme une infrastructure déclenchant l'évaluation d'une forteresse.

BAZARS

Ext. 2 – Si vous placez une tuile Bazar qui prolonge une route ou une ville occupée par votre bâtisseur, vous piochez et placez votre seconde tuile Terrain après avoir terminé l'étape d'enchères.

Ext. 3 – Si pendant l'étape d'enchères vous placez une tuile Dragon, déplacez le dragon puis continuez l'étape d'enchères.



Z-MAN
games

EDGE

FR.ASMODEE.COM

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard