



Une route se termine à la ville et l'autre à la petite maison.  
Les routes séparent les prés en 3 prés distincts.



L'abbaye sépare la route en 3 routes distinctes.  
Les routes séparent les prés en 3 prés distincts.



Cette tuile affiche 3 sections de ville.  
Un paysan peut être placé dans le pré situé au milieu de la tuile.

### LES JETONS MARCHANDISE



Les jetons *Marchandise* affectent le jeu à l'action **3. Évaluation des zones**.  
Les actions **1. Placement d'une tuile** et **2. Pose d'un meeples** ne sont pas affectées par ces jetons.

### 3. Évaluation des zones

#### Évaluation d'une ville incluant des symboles de marchandise

Lorsqu'un joueur complète une ville où des symboles de marchandise sont présents, suivez les étapes suivantes :

- 1.) Évaluez la ville normalement.
- 2.) Ensuite, **le joueur qui a placé la dernière tuile**, et ainsi complété la ville, prend de la réserve un jeton *Marchandise* pour chacun des symboles de marchandise correspondant situé dans la ville (ce joueur est considéré comme le marchand de cette ville). La présence de chevaliers (appartenant au marchand ou non) n'a pas d'incidence sur l'acquisition de ces jetons.

**Important :** Peu importe si la ville était occupée ou non par des chevaliers, c'est toujours le joueur ayant placé la dernière tuile de la ville qui reçoit les jetons *Marchandise*.

Les jetons *Marchandise* que vous recevez sont placés **face visible** devant vous.

**Vous** venez de compléter cette ville.

**Bleu** marque 10 points pour cette ville.

Puisque **vous** êtes le marchand de cette ville, **vous** recevez 1 jeton Vin et 2 jetons Blé.



### Évaluation finale

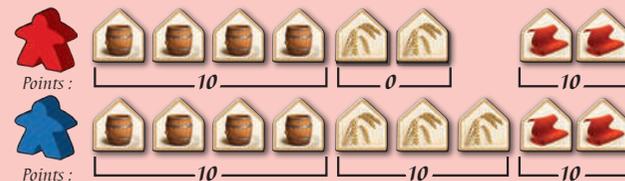
#### Les jetons *Marchandise* sont évalués à la fin de la partie.

Lors de l'évaluation finale, les jetons *Marchandise* permettent de marquer des points comme suit :

- Pour chaque type de jetons *Marchandise* (Vin, Blé ou Tissu), le joueur qui en a le plus marque 10 points.
- En cas d'égalité pour un type de jetons, chaque joueur ex aequo marque 10 points.

Exemple à 2 joueurs :

**Vous** marquez 20 points. **Bleu** marque 30 points.



### BÂTISSEURS ET COCHONS

Les bâtisseurs et les cochons sont des **piens spéciaux**. Lors de la mise en place, chaque joueur ajoute à sa réserve les pièces de sa couleur.

Ces piens n'affectent pas l'action **1. Placement d'une tuile**.

### LE BÂTISSEUR



### 2. Pose d'un bâtisseur

Au lieu de poser un meeples, vous pouvez poser un bâtisseur sur la tuile que vous venez de placer, mais seulement sur une route ou dans une ville. Prenez note qu'**un de vos meeple** doit déjà être posé dans la zone où vous désirez poser votre bâtisseur.



Vous pouvez placer votre bâtisseur sur cette route, car vous y avez placé un meeples auparavant.

Votre bâtisseur est toujours remis dans votre réserve si vous n'avez plus de meeples dans cette zone.

Ceci survient généralement après une évaluation, mais certaines extensions introduisent des règles particulières qui le permettent.

### 1. Placement d'une tuile Terrain et obtention d'un tour double

Si vous placez une tuile Terrain qui continue la route ou la ville occupée par votre bâtisseur, vous pouvez immédiatement piocher et placer une seconde tuile Terrain. Vous placez cette tuile normalement.



- A** Vous placez cette tuile qui continue une route occupée par votre bâtisseur.
- B** Ensuite, vous piochez une seconde tuile que vous placez normalement.

### Plus de détails concernant le bâtisseur

(Voici les règles détaillées concernant le bâtisseur. Consultez-les seulement si vous avez des questions. Même si ces règles sont décrites en parlant des routes, elles s'appliquent également aux villes. Vous n'avez qu'à remplacer les termes « route » et « voleur » par « ville » et « chevalier » respectivement.)

- Vous pouvez poser un meeples sur la **première tuile** et sur la **seconde**. Si vous complétez la route avec la première tuile, vous pouvez poser le bâtisseur, de nouveau disponible, sur la seconde tuile (voir l'exemple ci-dessous).
- **Aucune réaction en chaîne n'est possible.** Lors d'un même tour, si vous placez une seconde tuile pour continuer la route occupée par votre bâtisseur, vous ne piochez pas une troisième tuile.

Voici un exemple qui démontre les points décrits ci-dessus. Il montre clairement la façon d'obtenir un tour double à l'aide de votre bâtisseur :



- Tour 1 :** Vous placez cette tuile et vous y posez un voleur.  
**Tour 2 :** Vous placez cette tuile et vous y posez votre bâtisseur.



- Tour 3a :** Vous placez cette tuile et vous posez un chevalier dans la ville. La route est complétée et vous marquez les points. Votre voleur et votre bâtisseur sont remis dans votre réserve.  
**Tour 3b :** Vous placez votre seconde tuile et vous posez votre bâtisseur dans la ville.

- Tant que la route est incomplète, le bâtisseur reste en place et vous permet d'obtenir un tour double à chaque tour, la première fois que vous placez une tuile qui continue la route.
- Lors d'un tour double, vous pouvez effectuer les actions suivantes :  
**1. Placement d'une tuile**, **2. Pose d'un meeples** et **3. Évaluation des zones**.
- Plusieurs bâtisseurs peuvent occuper la même route.
- Plusieurs tuiles peuvent séparer votre voleur et votre bâtisseur.
- Tant qu'un de vos voleurs occupe la route, votre bâtisseur reste en place. Dès que vous n'aurez plus de voleur sur la route, remettez votre bâtisseur dans votre réserve.
- Votre bâtisseur peut être posé sur une route, puis dans une ville et ainsi de suite. Par contre, vous ne pouvez pas placer votre bâtisseur dans une abbaye ou dans un pré.
- Une évaluation des zones peut avoir lieu après le placement de chaque tuile.

### 3. Évaluation des zones

Le bâtisseur n'affecte pas l'évaluation d'une zone. Les bâtisseurs ne sont jamais pris en compte lorsque l'on détermine le joueur ayant le plus de meeples dans une zone. Par contre, votre bâtisseur ainsi que le ou les meeples sont remis dans votre réserve lorsque la zone qu'ils occupent est évaluée.

### LE COCHON

#### 1. Placement d'une tuile

Le cochon n'affecte pas le placement d'une tuile. Son effet particulier affecte les actions **2. Pose d'un meeples** et **3. Évaluation des zones**.

#### 2. Pose d'un cochon

Vous pouvez poser votre cochon dans un pré occupé par au moins un de vos paysans.

Puisque vous avez un paysan dans ce pré, vous pouvez y poser un cochon.



### 3. Évaluation finale – Évaluation des prés contenant un cochon

Dès qu'il est placé, votre cochon demeure dans le pré jusqu'à la fin de la partie. À la fin de la partie, votre cochon vous permet de marquer plus de points pour le pré qu'il occupe. Cependant, vous devez être le joueur ayant le plus de meeples dans ce pré pour marquer les points de votre cochon. Malheureusement, le cochon n'est pas pris en compte lors du décompte de majorité. Si vous avez la majorité dans le pré contenant votre cochon, vous marquez **4 points** (au lieu de 3) pour chaque ville complétée avoisinant le pré. Les cochons appartenant aux autres joueurs n'affectent pas votre pointage.



**Vous** avez le plus de meeples dans ce pré. Puisque votre cochon occupe ce pré, **vous** marquez 4 points par ville complétée.

**Vous** marquez 8 points pour les 2 villes complétées. **Bleu**, n'étant pas majoritaire, ne marque aucun point.

**Note :** Vous êtes considéré comme étant majoritaire (c'est-à-dire comme ayant le plus de meeples) même si vous partagez la majorité avec un autre joueur.

### LE SAC

#### 1. Placement d'une tuile

Au lieu de préparer les tuiles en différentes piles face cachée, vous pouvez tout simplement les placer dans le sac. Lorsque vient votre tour, tirez tout simplement une tuile du sac et placez-la normalement.

Le sac est idéal pour transporter votre jeu *Carcassonne* partout où vous allez, vous permettant ainsi de partager votre expérience ludique avec votre famille et vos amis !



© 2003, 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 Version française :  
 © 2015 F2Z Entertainment Inc.  
 31 rue de la Coopérative  
 Rigaud QC J0P 1P0  
 Canada

Questions ou commentaires :  
 info@filosofiagames.com  
 www.filosofiagames.com

## Klaus-Jürgen Wrede **Marchands & Bâtisseurs**

2

Un exemplaire du jeu de base CARCASSONNE est requis pour jouer à cette extension. Cette extension peut être ajoutée en partie ou dans son intégralité. Elle peut également être combinée avec d'autres extensions de la collection CARCASSONNE.

### MATÉRIEL

- 24 tuiles Terrain (marquées du symbole ) dont 9 incluant du Vin, 6 du Blé et 5 du Tissu.



- 20 jetons Marchandise (9x Vin, 6x Blé et 5x Tissu)



- 6 bâtisseurs



- 6 cochons



- 1 sac en tissu



### MISE EN PLACE

Mélangez les tuiles Terrain de cette extension à celles du jeu de base (et celles des autres extensions que vous désirez utiliser). Ces tuiles sont placées normalement. Ensuite, formez une réserve avec les jetons *Marchandise* et placez la réserve à portée de main de tous les joueurs.

### LES NOUVELLES TUILES TERRAIN

Les illustrations des nouvelles tuiles Terrain présentent de nouvelles particularités qui sont expliquées ci-dessous.

Ces particularités visuelles n'affectent pas les actions **1. Placement d'une tuile**, **2. Pose d'un meeples** et **3. Évaluation des zones**.



Le pont n'est pas une intersection. Une route va de gauche à droite tandis que l'autre va de bas en haut. Les routes séparent les prés en 4 sections distinctes.