



CARCASSONNE


La Tour



4,

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

- 18 tuiles Terrain avec des fondations (marquées du symbole , afin de vous aider à trier vos tuiles)

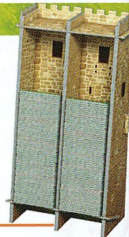


- 30 étages de tour d'une seule couleur



- 1 tour à tuiles

Ne désassemblez pas la tour à tuiles lorsque vous rangez le jeu. Durant la partie, vous pouvez piocher votre tuile à partir du haut ou du bas de la tour. Toutefois, nous vous suggérons de piocher les tuiles à partir du haut afin d'éviter de faire tomber accidentellement les autres tuiles.



MISE EN PLACE

Mélangez les 18 tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie. Placez-les dans la tour à tuiles, dans le compartiment de gauche ou de droite ou bien répartissez-les entre les deux compartiments : ceci n'a pas d'incidence sur la partie. Placez la tour à tuiles de façon à ce que tous les joueurs y aient facilement accès.

Ensuite, en fonction du nombre de joueurs, chaque joueur ajoute à sa réserve de pions un certain nombre d'étages de tour :

2 joueurs : 10 étages 3 joueurs : 9 étages 4 joueurs : 7 étages
5 joueurs : 6 étages 6 joueurs : 5 étages

LES NOUVELLES TUILES TERRAIN

Les nouvelles tuiles Terrain sont placées comme celles du jeu de base. À l'exception des fondations illustrées dessus et de la tuile décrite à droite, aucun autre élément nouveau n'apparaît sur ces tuiles.

Cas particulier :

Sur cette tuile, le pont prolonge la route, mais ne sépare pas la ville. Les prés sont séparés par la route.



1. Placement d'une tuile

Les tuiles avec des fondations de tour sont placées exactement comme celles du jeu de base.

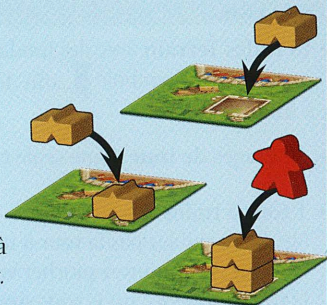
2. Pose d'un meeples ou d'un étage de tour

Après avoir placé votre tuile, vous pouvez maintenant effectuer **une action** parmi les 4 suivantes :

- Poser un de vos meeples sur la tuile nouvellement placée (en respectant les règles normales).

3 nouvelles actions :

- Poser un de vos étages de tour sur une illustration de fondations présente sur n'importe quelle tuile.
- Ajouter un de vos étages de tour à une tour déjà commencée.
- Poser un de vos meeples sur une tour déjà commencée, afin de compléter cette tour.

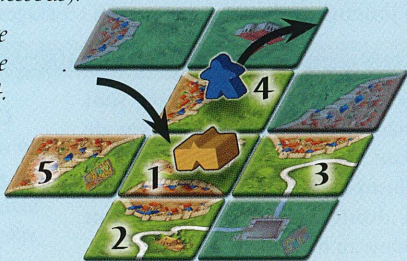


POSER UN ÉTAGE DE TOUR ET CAPTURER UN MEEPLE

Chaque fois que vous posez un étage de tour, vous pouvez immédiatement prendre **1 meeples** qui est en jeu; ce meeples peut appartenir à n'importe quel joueur, même vous. Ce **meeples est capturé** et est placé **devant vous**. S'il s'agit d'un des vôtres, remettez-le dans votre réserve.

La hauteur à laquelle vous avez posé votre étage détermine les tuiles sur lesquelles vous pouvez capturer un meeples. Vous pouvez toujours choisir la tuile sur laquelle vous avez posé votre étage. À partir de cette tuile, pour chaque étage composant la tour, vous avez accès à une tuile dans chacune des 4 directions. Par exemple, si l'étage que vous posez est le premier, vous avez accès à 5 tuiles (voir ci-dessous).

Rouge pose le premier étage d'une tour. Il capture le **meeples bleu** situé sur la tuile 4.



En posant le deuxième étage d'une tour, vous aurez accès à 9 tuiles.

Rouge pose le deuxième étage d'une tour.

Il peut alors capturer un des meeples suivants : le **meeple vert** (1), le **meeple bleu** (6), le **meeple noir** (9), ou bien son propre **meeple** (8).



Ainsi, chaque étage ajouté à une tour étend sa portée de 4 tuiles (une tuile dans chaque direction). Cette portée s'étend à travers : les emplacements vides, les autres tours (peu importe leurs hauteurs), la rivière. Il n'y a pas de limites au nombre d'étages pouvant être ajoutés à une tour incomplète.

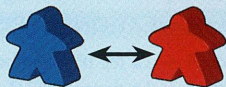
POSER UN MEEPLE SUR UNE TOUR

Lorsque vous posez un meeple au sommet d'une tour, cette tour est désormais complète et aucun autre étage ne peut y être ajouté. Votre meeple demeure sur cette tour jusqu'à la fin de la partie (vous ne pouvez pas le reprendre), ou jusqu'à ce qu'il soit capturé par une autre tour. La plupart du temps, les joueurs effectueront cette action pour protéger leurs meeples en jeu.



ÉCHANGER DES PRISONNIERS

Lorsque vous et un autre joueur avez chacun un meeple appartenant à l'autre, procédez immédiatement à un **échange**. Les meeples sont remis à leur propriétaire respectif. Si vous ou l'autre joueur avez plus d'un prisonnier appartenant à l'autre, le propriétaire choisit le prisonnier qui doit lui être remis.



Durant votre tour, vous pouvez également **libérer** un de vos meeples capturés par un autre joueur. Payez à ce joueur une rançon de **3 points** (réduisez votre score et augmentez le sien).

Si vous n'avez pas au moins 3 points, vous ne pouvez pas libérer de prisonniers (il n'est pas permis d'avoir un score inférieur à 0).

Vous pouvez utiliser un meeple dès que vous l'avez libéré.

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 !

Il existe de nombreux pions dans Carcassonne et vous pourriez avoir besoin de clarifications quand vous jouez avec l'extension *La Tour*. Voici ce que vous pouvez faire (ou ne pas faire) avec ces différents pions (**numéro de l'extension / pion**).

Pions que vous pouvez poser sur une tour :

1. Grand meeples



Pions que vous ne pouvez PAS poser sur une tour :

Jeu de base Abbé

5. Charriot

5. Maire

5. Grange

9. Berger



Pions en jeu que vous pouvez capturer (incluant les vôtres) :

Jeu de base Abbé

1. Grand meeples

5. Charriot

5. Maire

8. Meeple sur un pont



La rançon à payer pour libérer un pion capturé est toujours de 3 points, peu importe le type de pion.

Pions en jeu que vous ne pouvez PAS capturer :

2. Cochon

2. Bâtitseur

5. Grange

6. Meeple dans la Ville de Carcassonne

8. Meeple dans une forteresse

9. Berger



• Tous les pions et jetons neutres

(exemples : 3. Fée, 3. Dragon, 6. Comte, 8. Pont, 8. Forteresse, 9. Mouton)

CLARIFICATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Ext. 3 — La fée n'empêche pas la capture d'un meeple par une tour.

Ext. 3 — Le dragon PEUT manger un meeple posé au sommet d'une tour.

Ext. 8 — Un pont et une tour peuvent occuper la même tuile (si nécessaire, déplacez légèrement la tour pour faire place au pont).

Conception de la tour à tuiles : Christof Tisch



Z-MAN[®]
games

EDGE

EDGEENT.FR

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard