

# Carcassonne


## Moutons et Collines



9

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 (marquées du symbole , afin de vous aider à trier vos tuiles)
- 16 jetons Mouton et 2 jetons Loup (4 x 1 mouton, 5 x 2 moutons, 5 x 3 moutons, 2 x 4 moutons, 2 x loup)



- 1 sac en tissu



- 6 pions Berger, 1 de chaque couleur



### MISE EN PLACE

Mettez les jetons Mouton et Loup dans le sac en tissu. Chaque joueur reçoit un pion Berger correspondant à la couleur de ses pions. Mélangez les tuiles Terrain de cette extension aux autres tuiles Terrain utilisées pour la partie. À l'exception des modifications décrites dans les pages suivantes, les règles habituelles de Carcassonne restent inchangées.

### BERGERS, MOUTONS ET LOUPS

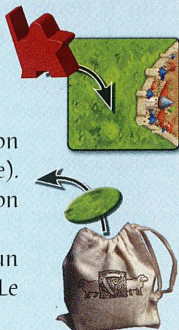


### 2. Pose d'un berger

Lorsque vous placez une tuile avec une section de pré, vous pouvez y poser un meeples selon les règles habituelles ou bien y poser votre **berger**. Si vous posez le berger, **piochez** immédiatement **un jeton du sac en tissu**.

Si le jeton montre un ou plusieurs **moutons**, posez ce jeton dans le pré, à côté de votre berger (face avec les moutons visible). Si le jeton montre un **loup** : pas de chance ! Remettez ce jeton dans le sac et votre berger dans votre réserve.

Vous pouvez poser votre berger dans un pré occupé par un paysan, mais pas dans un pré occupé par un autre berger. Le berger est un pion spécial, il ne s'agit pas d'un meeples.



Au cours de la partie, le berger produit les effets suivants :

## 1. Placement d'une tuile

Lorsque vous prolongez un pré occupé par **votre** berger en plaçant une tuile Terrain, vous pouvez choisir l'une des actions suivantes (avant de réaliser l'action 2. **Pose d'un meuble** selon les règles habituelles) :

- **Agrandir le troupeau** (piocher un nouveau jeton du sac)  
OU
- **Rentrer le troupeau à l'étable** (évaluer les moutons)

### Agrandir le troupeau

Vous piochez un jeton du sac. Soit :



1. C'est un **jeton Mouton** – Le troupeau fait des petits. Placez le jeton face visible avec les autres jetons Mouton qui sont déjà à côté de votre berger.



2. C'est un **jeton Loup** – Le loup chasse les moutons ! Ramassez tous les jetons Loup et Mouton dans le pré et remettez-les dans le sac. Votre berger retourne dans votre réserve.

### Rentrer le troupeau à l'étable

Au lieu de piocher un jeton, vous décidez **d'évaluer** votre troupeau. Vous marquez 1 point pour chaque mouton présent dans le pré (en fonction du nombre de moutons illustrés dessus, un jeton rapporte entre 1 et 4 points). Ensuite, vous remettez tous les jetons Mouton évalués dans le sac et votre berger dans votre réserve.

### Plusieurs bergers dans le même pré

Lorsque des prés qui étaient séparés se retrouvent réunis, plusieurs bergers peuvent être amenés à occuper un même pré. Tous les moutons du pré font alors partie d'un troupeau commun et comptent pour tous les bergers de ce pré.

Lorsqu'un joueur décide de rentrer le troupeau à l'étable, tous les bergers du pré concerné marquent la totalité des points. Si l'un des joueurs pioche un jeton Loup, le troupeau commun est perdu. Tous les jetons Mouton (et Loup) sont remis dans le sac. Dans les deux cas, les joueurs reprennent leur pion Berger.

**Bleu** et **Rouge** ont chacun un berger dans le pré. Ce pré contient 4 jetons Mouton pour un total de 8 moutons. **Rouge**, le joueur actif, prolonge le pré et décide de rentrer le troupeau à l'étable. **Bleu** et **Rouge** marquent chacun 8 points. **Rouge** remet les jetons dans le sac et chaque joueur récupère son berger. Si **Rouge** avait choisi d'agrandir le troupeau et pioché un jeton **Loup**, aucun des deux joueurs n'aurait marqué de points.



Réaliser l'action **Rentrer le troupeau à l'étable** est la seule façon d'évaluer le troupeau de votre berger.

**Cas particulier** : si vous complétez un pré occupé par des bergers et des moutons et que celui-ci se retrouve encerclé par des routes ou des remparts, réalisez immédiatement l'action **Rentrer le troupeau à l'étable** (vous pouvez tenter d'agrandir votre troupeau avant de réaliser cette action obligatoire).

***Rouge** place une tuile et agrandit son troupeau. Comme la tuile a définitivement complété le pré, **Rouge** rentre son troupeau à l'étable et marque 7 points.*



### 3. Évaluation des zones

Lors des autres évaluations, le pion Berger n'est pas pris en compte, aussi les autres évaluations n'ont aucune influence sur ce pion.

#### Évaluation finale

Les bergers et moutons encore présents dans un pré à la fin de la partie ne rapportent aucun point.

## COLLINES

Idée : Manfred Keller



### 1. Placement d'une tuile

Lorsque vous piochez une tuile Colline, piochez immédiatement une seconde tuile en la gardant face cachée et placez-la sous la tuile Colline. **Il est interdit de regarder cette deuxième tuile !** Placez ensuite cette combinaison, tuile Colline et tuile cachée, selon les règles habituelles.



### 2. Pose d'un meeples

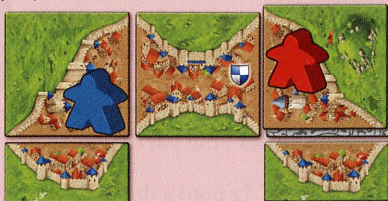
Toujours selon les règles habituelles, vous pouvez maintenant poser un meeples sur l'une des sections de la tuile (route, ville, abbaye, pré). Vous ne pouvez pas poser le meeples sur la colline elle-même. La présence d'une colline sur une tuile Terrain a un impact sur toutes les sections de cette tuile.

### 3. Évaluation des zones

En cas d'égalité, un meeples présent sur une tuile Colline offre la victoire à son propriétaire. Lorsqu'une zone (route, ville ou pré), occupée à égalité par des meeples de différentes couleurs, est évaluée, c'est le joueur qui possède un meeples sur une tuile Colline qui marque la totalité des points. Les autres joueurs à égalité dans cette zone ne marquent aucun point.

En l'absence d'égalité, les meeples présents sur une tuile Colline n'offrent aucun avantage particulier. Comme d'habitude après l'évaluation, le meeples de la tuile Colline retourne dans la réserve de son propriétaire.

**Bleu** et **Rouge** possèdent tous deux un chevalier dans la ville lorsque celle-ci va être évaluée. Le chevalier de **Rouge** est dans la ville sur une tuile Colline. **Rouge** remporte ainsi l'évaluation et marque seul les 12 points. **Bleu** ne marque pas de points.



## Évaluation finale

Les mêmes règles s'appliquent aux évaluations en fin de partie (donc également pour départager des égalités entre paysans).

## VIGNOBLES



### 1. Placement d'une tuile

Lorsque vous piochez une tuile Vignoble, placez-la en suivant les règles habituelles.

### 2. Pose d'un meeples

Selon les règles habituelles, vous pouvez poser un meeples sur la tuile, mais pas sur l'illustration du vignoble.

### 3. Évaluation des zones

Lorsqu'une abbaye complète est évaluée, son propriétaire marque 3 points supplémentaires pour chaque vignoble présent parmi les 8 tuiles qui entourent l'abbaye. Un même vignoble peut rapporter des points à plusieurs abbayes.

**Rouge** possède l'abbaye qui va être évaluée. 3 vignobles l'entourent. **Rouge** marque donc 18 points ( $9 + 3 + 3 + 3$ ).

Si **Bleu** parvient à compléter son abbaye plus tard dans la partie, il marquera lui aussi 3 points supplémentaires pour le vignoble situé au-dessus de son abbaye.



## Évaluation finale

En fin de partie, les vignobles ne rapportent aucun point supplémentaire aux abbayes incomplètes.

## NOUVELLES TUILES TERRAIN



Les prés entre ces deux sections de ville ne sont pas reliés.



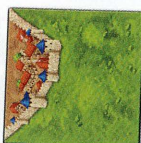
Les petites maisons séparent la route en deux sections distinctes.

### Nouvelles tuiles Ville particulières

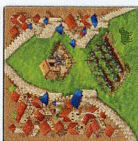
(Idée : Jan König)



Le bord à droite de cette tuile est un « bord de ville » représentant deux sections de ville distinctes. Il est possible d'utiliser une seule tuile Ville pour relier ces deux sections.



*La tuile de droite relie les deux sections de ville de la tuile de gauche créant une unique ville.*



**Cas particulier :** si ces deux tuiles sont placées de cette façon, toutes les sections de ville sont reliées entre elles.

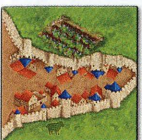
*(Ces tuiles ont été créées volontairement asymétriques.)*



Le bord à droite de cette tuile est un « bord de pré » représentant deux sections de pré distinctes. Il est possible d'utiliser une seule tuile Pré pour relier ces deux sections.



*La tuile de droite relie les deux sections de pré de la tuile de gauche créant un unique pré.*



**Cas particulier :** si ces deux tuiles sont placées de cette façon, alors les deux sections de ville **ne** sont **pas** reliées. Les prés, en haut et en bas, **ne** sont **pas** reliés non plus.

## 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 !



### BERGERS, MOUTONS ET LOUPS



Les pions suivants peuvent, sans incidence, occuper le même pré que votre berger :

**Ext. 1** : le grand meeples ; **Ext. 2** : le cochon ; **Ext. 5** : la grange ; **Ext. 10** : le directeur de cirque.

**Ext. 3** - Le dragon mange le berger et ses moutons. Lorsque plusieurs bergers occupent le même pré, il est important que leurs moutons restent à côté de chacun d'eux, afin de déterminer facilement qui est mangé par le dragon.

Le berger étant un pion spécial, la fée ne peut être posée directement près de celui-ci.

**Ext. 4** - Vous ne pouvez pas capturer les bergers avec la tour.

**Ext. 6** - Vous ne pouvez pas poser le berger dans la Ville de Carcassonne.

### COLLINES

Vous pouvez utiliser le bonus de la colline avec les pions suivants : **Ext. 1** : le grand meeples ; **Ext. 5** : le charriot, le maire (si la ville contient des blasons) ; **Ext. 8** : un meeples sur un pont au-dessus d'une colline ; **Ext. 10** : le directeur de cirque.

**Ext. 5** - Vous ne pouvez pas placer le monastère face cachée sous une tuile Colline.

Vous pouvez placer votre grange, si l'une des 4 tuiles est une tuile Colline. La grange cependant ne tire aucun bénéfice de la colline.

**Ext. 6** - Vous pouvez sortir un meeples de la Ville de Carcassonne et le poser sur une tuile Colline d'une zone à évaluer pour bénéficier de son bonus.

**Ext. 8** - Vous pouvez construire un pont au-dessus d'une tuile Colline.

Vous pouvez construire une forteresse qui chevaucherait une tuile Colline.

Si vous obtenez une tuile Colline dans un bazar, vous devrez attendre votre tour (lorsque c'est à vous de placer la tuile obtenue) pour piocher la seconde tuile qui est mise face cachée sous la tuile Colline.

### VIGNOBLES

Vous marquez les points des vignobles avec les pions suivants : **Jeu de base** : l'abbé ; **Ext. 1** : le grand meeples ; **Ext. 5** : le charriot ; **Ext. 10** : le directeur de cirque.

**Jeu de base** - L'abbé ne reçoit les points des vignobles que si vous complétez son abbaye. Si vous le récupérez avant, vous ne marquez pas ces points. Si l'abbé occupe un jardin, il ne reçoit aucun point des vignobles.

**Ext. 5** - Vous marquez également des points des vignobles pour le monastère.

**Ext. 6** - Vous marquez également des points des vignobles pour un lieu de culte.

Et dans le cas d'un défi, seulement si vous remportez ce défi.

**Ext. 8** - Vous pouvez construire un pont au-dessus d'un vignoble.



Z-MAN  
games

EDGE

EDGEENT.FR

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Relecture : Dadajef

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard