

Extension Carcassonne

Matériel:

- 18 tuiles paysage
- 8 partisans pour le 6ème joueur
- 6 cartes 50/100
- 6 gros partisans

Cette extension n'est jouable qu'avec le jeu de base Carcassonne. Elle peut être intégré totalement ou en partie au jeu de base, selon votre goût. Toutes les règles de Carcassonne sont inchangées! Voici les quelques changements apportés par ces nouveaux éléments:

18 nouvelles tuiles-paysage:

Elles sont jouées comme d'habitude, les prés à coté des prés, les routes à coté des routes et les villes à coté des villes.

Sur certaines tuiles, il y a de nouveaux éléments qui changent la manière de compter les points:

Auberges sur le lac (6 tuiles):

Si **une ou plusieurs** auberges sont posées à coté d'une route **terminée**, le joueur qui a un brigand sur cette route gagne 2 points par tuile qui compose cette route (au lieu de 1 quand il n'y a pas d'auberges). Par contre, si une telle route n'est pas terminée à la fin de la partie, elle ne rapporte aucun point.

Exemple en bas à gauche de la page 1 de la règle allemande:

1. *Le joueur Bleu gagne 6 points.*
2. *Le joueur Bleu gagne 6 points.*
3. *A la fin de la partie, cette route n'est pas terminée, le joueur Bleu reçoit 0 point.*

Cathédrales (2 tuiles):

Si **une ou les deux** cathédrales sont posées dans une ville **fermée**, alors le joueur qui a son chevalier dans cette ville gagne 3 points par tuile qui compose cette ville et par blason (au lieu de 2 quand il n'y a pas de cathédrale). Cependant, si cette ville n'est pas terminée à la fin de la partie, elle ne rapporte aucun point.

Exemple en bas à droite de la page 1 de la règle allemande:

1. *Le joueur Bleu gagne 24 points.*
2. *A la fin de la partie, cette ville n'est pas terminée, le joueur gagne 0 point.*

De nouvelles tuiles:

Nous allons décrire les tuiles dans l'ordre utilisé en haut de la page 2 de la règle allemande:

1. *Cette tuile est composé de 4 quartiers de ville séparés.*
2. *L'abbaye coupe la route en 2. La route s'arrête à l'abbaye comme on le voit sur l'exemple de la page 1.*
3. *Le croisement qui passe entre les deux villes coupe la route en 2. Il est interdit de poser des partisans sur les 2 petits morceaux de route qui vont du croisement à la ville.*
4. *L'auberge de cet exemple compte pour la partie droite de la route.*
5. *Sur ce dernier exemple, le champ s'arrête à l'endroit indiqué par la flèche.*

Les tuiles 50/100:

Elles permettent de noter l'évolution du score. Un joueur qui repasse sur la case 0 prend une tuile de score 50 pour indiquer qu'il a fait un tour sur l'échelle des scores. Si un joueur passe pour la seconde fois sur la case 0, il retourne sa tuile sur sa face 100. Dans les parties à 2 joueurs, il peut arriver que l'on fasse un troisième passage sur la case 0. On prendra dans ce cas une autre tuile 50/100.

ATTENTION: Dans les premières versions du jeu Carcassonne, la piste de score comptait 70 cases. Il faudra alors, soit revenir à 0 quand on arrivera sur la case 50 (donc passer de la case 49 à la case 0 en prenant une tuile score), soit prendre une tuile score quand on aura fait un tour complet. Dans ce cas, avoir la tuile sur sa face 50 signifiera que l'on aura 70 points, et sur sa face 100, que l'on aura 140 points.

Les partisans pour le 6ème joueur:

Vu le grand nombre de tuiles contenus dans le jeu de base, il est tout à fait possible de jouer à 6 à Carcassonne sans cette extension.

Les 6 gros partisans:

Au début de la partie, chaque joueur reçoit un gros partisan en plus. Ce dernier est joué comme n'importe quel autre partisan. **Cependant, lors d'un comptage, il compte comme si le joueur avait joué 2 partisans normaux dans la zone concernée (ville, route ou pré).** Après un comptage, le joueur le récupère comme n'importe quel autre pion et pourra l'utiliser lors de son prochain tour. Si le gros partisan est utilisé comme paysan, il reste bloqué dans le pré jusqu'à la fin de la partie (comme pour les partisans normaux).

Exemple en bas de la page 2 de la règle allemande:

Lorsque la tuile centrale (entourée de rouge) est posée, seul le joueur Bleu gagne des points car il a joué son gros partisan qui compte pour 2.