

Le défi

Si un hérétique et un moine sont à proximité l'un de l'autre, ils sont en concurrence pour finir son domaine avant l'autre. Lors d'un défi, le vainqueur est celui qui termine son domaine en premier. Le vainqueur reçoit neuf points, et le perdant ne reçoit rien. Les deux partisans placés sont ensuite récupérés par leurs propriétaires. Si un défi n'est pas terminé à la fin de la partie, les deux joueurs reçoivent les points attribués habituellement aux abbayes. Si un joueur place un lieu de culte, il peut comme avec les règles normales, choisir de poser un partisan sur le champ, la route ou la ville représentée sur la tuile, plutôt que sur le lieu de culte lui-même.

LE COMTE DE CARCASSONNE (12 TUILES ET UNE FIGURINE EN BOIS)



Les 12 tuiles de la ville de Carcassonne sont assemblées ensemble au milieu de la table (numéro de 1 à 12) au dos des tuiles. La ville ainsi formée tient le rôle de point de départ pour le jeu. La tuile de départ n'est plus utilisée.

La ville est constituée de 4 quartiers :

1. 1. Le château 2. Le marché 3. La forge 4. La cathédrale

La figurine du comte est installée dans le château. Ensuite la partie commence comme habituellement.

Les partisans dans la ville

A chaque fois qu'un joueur provoque un décompte donnant des points à un autre joueur et que lui ne touche rien, ce joueur peut positionner 1 partisan de son stock dans un quartier de son choix. Si ce joueur provoque plusieurs décomptes, il ne peut utiliser cette possibilité que s'il ne touche pas de point dans aucun de ces décomptes.

Par contre, par tour, il ne peut poser qu'un seul partisan dans Carcassonne. Dans les tours suivants, un secteur (ville, route, abbaye) terminé permet à tous les joueurs de déplacer leur partisan du quartier correspondant vers ce secteur. (**Exception** : Le Comte se trouve dans ce secteur - voir paragraphe plus bas). Il est autorisé de déplacer des partisans vers ce secteur, même s'il est déjà occupé. Ensuite le décompte a lieu.

Les partisans peuvent se déplacer comme suit :

- Du château vers une ville en comptage
- De la forge vers une route en comptage
- De la cathédrale vers une abbaye en comptage
- Du marché vers un champ en comptage

(Les partisans du marché ne peuvent se déplacer qu'à la fin de la partie).

Comment cela se déroule-t-il exactement ?

Le joueur à gauche du joueur responsable du décompte commence. Ensuite suivent les autres joueurs dans le sens horaire. Le responsable du décompte peut déplacer en dernier. Chaque joueur peut déplacer entre 0 à tous ses partisans présents dans le quartier correspondant. Ensuite à lieu le décompte comme habituellement. Les partisans qui ne se sont pas déplacés restent dans Carcassonne. Ils ne peuvent pas être déplacés à l'intérieur ou retirés de Carcassonne d'une quelconque autre façon (par exemple retourner vers la réserve des joueurs).

Le Comte



A chaque fois qu'un joueur place un partisan dans la ville de Carcassonne, il a aussi le droit de déplacer le Comte dans un autre quartier. Dans le quartier où se trouve le Comte, aucun partisan ne peut être déplacé.

Par exemple : Une ville est terminée. Le Comte se trouve au château de la ville, aucun joueur n'a le droit de déplacer un partisan du château vers la ville. Les partisans de ce quartier sont bloqués jusqu'à ce que le Comte le déplace dans un autre quartier. Le Comte est toujours dans un des quartiers et ne quitte jamais Carcassonne.

Particuliers de fonctionnement avec les extensions

1. Extension : Il est autorisé de mettre un gros partisan dans Carcassonne. Lorsqu'il est déplacé pour un décompte, il compte comme habituellement pour 2 partisans.

2. Extension - Commerçant et Architecte : Lorsqu'un joueur gagne un second tour grâce à l'architecte, le tour gagné lui permet de profiter à nouveau de toutes les options, il peut donc durant ces deux tours placer un partisan dans Carcassonne.