

CARCASSONE – LES CATHARES

(Traduction : Vin – Mars 2008)

Page d'histoire pour les joueurs de Carcassonne : Au cours du 11^{ème} et 12^{ème} siècle, une nouvelle religion s'est développée dans le sud de la France, le Catharisme. Aux yeux de l'église catholique, celle-ci était considérée comme hérétique. Jusqu'au début du 13^{ème} siècle, Carcassonne était devenue une des places fortes du Catharisme.

Après plusieurs avertissements sans effets et la mort d'un ecclésiastique, le Pape Innocent III appela aux armes et à la croisade contre les Cathares. Avec le siège de la ville de Carcassonne en 1209, une guerre terrible commença et s'acheva 40 ans plus tard.

Les règles

Carcassonne – Les Cathares se joue avec le jeu de base et si vous le désirez avec un ou plusieurs extensions.



Les quatre nouvelles tuiles sont mélangées avec le reste des autres tuiles. A moins d'une modification dans les paragraphes suivants, les règles habituelles sont appliquées.

Siège : Une cité qui est placée à côté (adjacent) de l'une des tuiles Cathare est considérée comme assiégée. Toutes les cités assiégées qui sont terminées pendant le jeu ne comptent que pour **un point** par tuile au lieu des deux points habituels. Une cité assiégée qui comprend une cathédrale de la première extension compte pour **deux points** par tuile. Les cités assiégées qui ne sont pas complètes en fin de partie ne comptent pas du tout. Des sièges multiples sur une cité n'ont pas d'effets supplémentaires.

Les boucliers représentés sur les tuiles ville ne comptent **qu'un point** au lieu des deux points habituels.

Evasion : Les abbayes voisines permettent de s'évader d'une cité assiégée. Si une tuile abbaye se trouve au contact d'une tuile Cathare (y compris en diagonale), un joueur peut prendre un de ses chevaliers placés dans la cité assiégée et le remettre dans sa réserve à la fin de son tour.

Avec l'extension "Maire et Cloîtres", les cloîtres permettent aussi une évasion.

Lors du décompte final :

Approvisionnement : Les paysans approvisionnent aussi bien les assiégés que les assaillants. Chaque cité assiégée terminée compte **double**, c'est-à-dire **6 points**, voir même **8 points** avec le cochon de l'extension "Marchands et Architectes".