

CARCASSONNE – La rivière II (12 tuiles)

Les tuiles rivière sont placées en premier. La source, la bifurcation et le lac avec le volcan sont mis de côté. Les tuiles de la rivière restantes sont mélangées faces cachées. La source est placée au milieu de la table. Les joueurs choisissent un premier joueur qui place la bifurcation près de la source. Ensuite les joueurs, dans le sens horaire tirent une tuile rivière chacun à leur tour et la placent à gauche ou à droite sur un des bras de la rivière. Le volcan est joué en dernier.

Les cartes de la rivière peuvent être placées comme des tuiles normales, du moment qu'elles respectent deux conditions :

Pas de boucle et pas de "liaison" des bras de la rivière.

Les tuiles de la rivière peuvent être placées n'importe où.



Chaque joueur peut, comme dans le jeu normal, placer un personnage sur les tuiles de la rivière, s'il le désire. On ne peut pas placer de personnage sur la rivière elle-même. Le joueur qui pose le volcan ne peut pas placer de personnage sur cette tuile et continue immédiatement avec un second tour, c'est-à-dire qu'il joue tout de suite le premier tour du jeu normal.

Si vous jouez sans les extensions concernées, l'auberge, la porcherie et le volcan n'ont pas d'effets particuliers.

La porcherie rapporte au paysan qui possède le champ un point supplémentaire par ville. Ce bonus compte en plus des tuiles "porcs" de base de **l'extension Marchands et Artisans**.



Auberge près d'un lac : règles page 1 de la première extension (**Auberges et Cathédrales**).



Le volcan : le joueur qui place cette tuile, ne peut pas placer de personnage sur cette tuile et pose immédiatement une nouvelle tuile. Règles page 1 de l'extension **Demoiselle et Dragons**.



(Traducteur et concepteur : **Vin**) – Déc 2007