



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Règle du Jeu :

- ≠ De Base
- ≠ Comte
- ≠ Catapulte
- ≠ Rivières

Comte, roi Duc et consorts



Un jeu de placement stratégique pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans. Auteur : Klaus-Jürgen Wrede.

Carcassonne est une ville située dans le sud de la France, rendue célèbre par ses extraordinaires remparts qui datent de l'époque des Romains et des grands chevaliers. Grâce à ce jeu vous allez pouvoir découvrir cette ville et peut-être y faire fortune! Lancez-vous donc sur ses chemins qui vous mèneront aux villes des alentours et à de nombreux prés et abbayes pour créer vous-même un paysage en utilisant, avec une stratégie implacable, vos partisans qui seront tantôt voleurs, moines, chevaliers ou paysans.

Le matériel

- 72 cartes de paysage (une carte de départ avec un côté verso foncé) qui représentent les différents quartiers de la ville, les chemins, les carrefours, les prés et les abbayes.

- 40 partisans en cinq couleurs

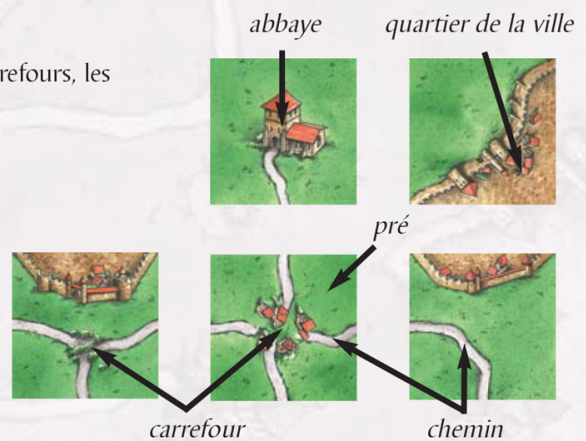


Les différents partisans peuvent être chevalier, voleur, paysan ou moine.
L'un des partisans sera utilisé pour compter les points.

- 1 tableau pour compter les points des différents joueurs.



- les règles du jeu



Le but du jeu

Les joueurs posent, à tour de rôle, les cartes de paysage sur la table pour créer des chemins, des villes, des prés et des abbayes. Ils peuvent placer leurs partisans sur les cartes pour gagner des points. Les points peuvent être obtenus pendant la partie ou à la fin et on ne peut donc pas connaître l'heureux vainqueur avant l'évaluation finale.

Les préparatifs

Posez la carte de départ (celle dont le côté verso est plus foncé que les autres) au milieu de la table, côté recto visible. Ensuite, mélangez les cartes de paysage, formez plusieurs piles et posez-les sur la table, côté verso visible (face cachée), de manière à ce que chaque joueur puisse piocher facilement ses cartes. Posez le tableau pour compter les points au bord de la table.

Chaque joueur reçoit les huit partisans correspondant à la couleur de son choix. Il pose, ensuite, un de ces partisans sur la case zéro du tableau pour compter les points qu'il gagnera. Il pose ensuite les autres partisans devant lui sur la table. C'est le joueur le plus jeune qui décide qui commence la partie.

Le déroulement du jeu

Les participants jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, ils doivent réaliser les actions suivantes en respectant l'ordre indiqué ci-dessous :

1. Ils **doivent** piocher une carte de paysage et la poser sur la table.
2. Ils **peuvent** prendre l'un de leurs partisans et le placer sur la carte qu'ils viennent de poser sur la table.
3. Si grâce à cette carte, ils réussissent à **achever des chemins, des villes ou des abbayes**, ils **doivent** les évaluer et compter les points correspondants.

1. Poser une carte de paysage sur la table

Au début, le joueur pioche une carte de paysage dans l'une des piles de son choix. Il la retourne et la montre aux autres joueurs (pour qu'ils puissent le «conseiller»). Ensuite, il pose la carte de paysage à côté des cartes qui se trouvent déjà sur la table en les faisant correspondre. Il doit respecter les règles suivantes :

- La nouvelle carte introduite (encadrée en rouge dans les exemples) doit obligatoirement toucher au moins une des cartes qui se trouvent déjà sur la table. Il est interdit de placer une carte qui ne toucherait une autre carte que par un coin.
- La carte posée doit continuer le paysage de manière cohérente, un peu comme aux dominos: les chemins, les villes ou les prés doivent être continués si le joueur veut poser sa tuile à côté.



Le joueur complète les chemins et les prés sur les cartes.



Il complète les quartiers des villes.



Il complète, d'un côté, les quartiers des villes, et de l'autre, les prés.



Comme indiqué sur l'illustration, le joueur ne peut pas placer la carte ainsi.

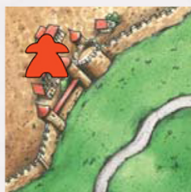
Étant donné les règles du jeu, il est presque impossible que le joueur ne puisse pas placer de carte. Mais si le cas se présente, il doit mettre cette carte de paysage de côté et piocher une nouvelle carte.

2. Placer un partisan

Après avoir placé sa carte de paysage, le joueur peut placer un de ses partisans. Il doit respecter les règles suivantes :

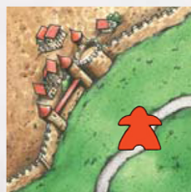
- Il ne doit placer qu'un seul partisan à la fois.
- Il doit utiliser un partisan qui se trouve encore devant lui sur la table.
- Il ne peut le placer que sur la carte de paysage qu'il vient d'introduire.
- Il doit choisir la partie de la carte sur laquelle il veut le placer. Il a le choix entre ...

... un chevalier



dans le quartier d'une ville

un voleur



sur un chemin

un paysan



dans un pré

un moine



dans une abbaye

- Il ne peut placer son partisan sur la partie de son choix que s'il n'y a pas encore d'autres partisans dans les villes, sur les chemins ou dans les prés qu'il a complétés avec sa carte de paysage et ceci indépendamment de la distance qui le sépare de l'autre partisan. Les deux exemples suivants expliquent cette règle :



Le joueur bleu ne peut que placer un paysan sur le pré, puisque dans la ville qu'il complète avec sa carte, il y a déjà un chevalier



Le joueur rouge peut utiliser son partisan comme chevalier ou comme voleur, mais pas comme paysan puisqu'il y a déjà un paysan (de sa propre couleur) sur le pré qu'il vient de compléter. Il peut, en revanche, placer son paysan sur le petit pré (flèche rouge)

Si au cours de la partie un joueur n'a plus de partisans, il ne peut que se débarrasser de sa carte. Mais soyez sans crainte : il est possible de récupérer des partisans.

Maintenant, c'est au tour du joueur suivant.

Exception: Si on a terminé une ville, un chemin ou une abbaye en plaçant sa carte, on doit tout de suite compter les points correspondants.

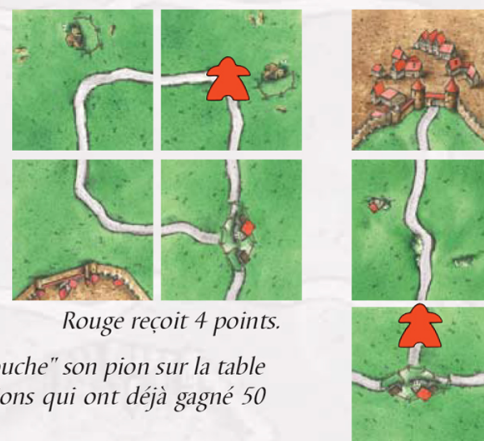
Évaluer un chemin, une ville ou une abbaye achevés

Un chemin achevé

Un chemin est achevé lorsque les deux extrémités sont délimitées par un carrefour, une ville ou une abbaye. Le nombre de cartes qui forment un chemin continu entre ces deux limites est variable.

Le joueur, dont le voleur se trouve sur le chemin, compte alors les cartes qui lui ont permis de le créer et il reçoit le nombre de points correspondant. Il déplace son partisan sur le tableau en fonction des points qu'il reçoit.

Le tableau comprend 50 cases. Si un joueur a déjà obtenu plus de 50 points, il "couche" son pion sur la table et se remet sur la case zéro. Ceci permet aux joueurs de savoir quels sont les pions qui ont déjà gagné 50 points ou plus.

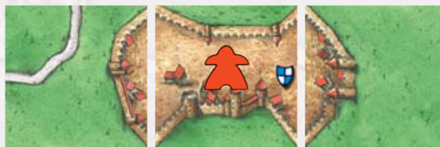


Rouge reçoit 4 points.

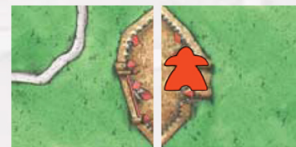
Rouge reçoit 3

Une ville achevée

Une ville est achevée lorsque tous les quartiers sont clôturés par des remparts et qu'il n'y a plus d'espace ouvert. Le nombre de quartiers nécessaires pour former une ville est variable. **Au moment où la ville est achevée, le joueur dont le chevalier se trouve sur une carte de cette ville reçoit 2 points par carte utilisée pour former la ville.** En outre, il reçoit 2 points par symbole bouclier.



Rouge reçoit 8 points.



Seule exception : Une ville n'a que 2 quartiers. Dans ce cas-là, le joueur rouge ne reçoit que 2 points.

Qu'est-ce qui se passe s'il y a plusieurs partisans dans une ville ou sur un chemin achevés?

Dans certaines circonstances, il peut arriver qu'on trouve plusieurs chevaliers dans une ville ou plusieurs voleurs sur un chemin. Si c'est le cas, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de chevaliers *dans cette ville* ou le plus grand nombre de voleurs *sur ce chemin*, qui remporte les points. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent la somme totale des points.

La nouvelle carte relie les deux quartiers séparés pour former une ville complète.

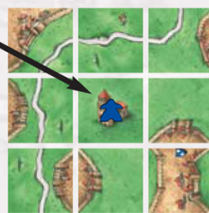


Rouge et Bleu reçoivent la somme totale des points, c'est-à-dire qu'ils gagnent 10 points chacun, car ils ont tous deux placé un chevalier dans la ville (égalité)

Une abbaye achevée

Une abbaye est achevée lorsque le bâtiment est entouré par huit cartes de paysage.

Le joueur qui a placé un moine dans l'abbaye, reçoit tout de suite 9 points (un point pour la carte de l'abbaye et un point pour chaque carte qui l'entoure).



Bleu reçoit 9 points.

Récupérer des partisans

Après avoir évalué une ville, un chemin ou une abbaye (et seulement dans ce cas-là!), les joueurs récupèrent les partisans qu'ils avaient placés, comme chevalier, voleur ou moine, sur les cartes de paysage correspondantes. Au tour suivant, les joueurs peuvent les réutiliser sur de nouvelles cartes de paysage qu'ils décident de placer.

Il est possible de placer un partisan sur une carte, de recevoir des points et de récupérer le partisan dans le même tour en jouant comme suit :



Rouge reçoit 2 points

1. Terminer une ville ou un chemin avec une carte de paysage.
2. Placer un chevalier ou un voleur.
3. Évaluer la ville ou le chemin terminé.
4. Récupérer le chevalier ou le voleur.



Rouge reçoit 3 points

Le pré

Un pré est formé par plusieurs cartes de paysage mises les unes à côté des autres pour obtenir un dessin continu. Pendant la partie, on ne peut pas donner une valeur aux prés ou aux parties de prés, mais on peut y placer des paysans. On ne reçoit les points correspondants qu'à la fin de la partie. **Les paysans restent, par conséquent, sur les cartes de paysage pendant toute la partie et les joueurs ne peuvent pas les récupérer.**

Les prés sont délimités par des chemins, des villes et le bout des cartes sur la table. C'est important pour l'évaluation finale.



Les 3 paysans se trouvent sur des prés différents. La ville, ou les chemins, délimitent certains prés des autres prés.



La nouvelle carte relie les prés des 3 paysans.

Attention : Le joueur qui introduit cette carte de paysage ne peut pas placer de paysan, puisqu'il y a déjà trois paysans sur le pré.

La fin de la partie

Au moment où un joueur pioche la dernière carte de paysage, la partie est finie. Il introduit la carte dans le jeu et peut placer un dernier partisan. Ensuite, l'évaluation finale peut commencer.

Évaluation finale

Pour effectuer l'évaluation finale, on regarde d'abord les villes, les chemins et les abbayes inachevés. Pour chaque chemin, ville et abbaye **inachevé**, le propriétaire du voleur, du chevalier et du moine reçoit un point par carte de paysage qui en fait partie. Maintenant, chaque symbole ne rapporte plus qu'un seul point.

Ensuite, les paysans approvisionnent les villes et reçoivent des points.

Les règles à respecter sont les suivantes :

- Les paysans ne reçoivent des point que pour des villes achevées.
- Le pré du paysan doit toucher la ville achevée. Peu importe la distance qui sépare le paysan de la ville, c'est-à-dire le nombre de cartes de paysage qui se trouvent entre le paysan et la ville.
- Le propriétaire du paysan reçoit 3 points pour chaque ville achevées - peu importe le nombre de cartes qui forment la ville.



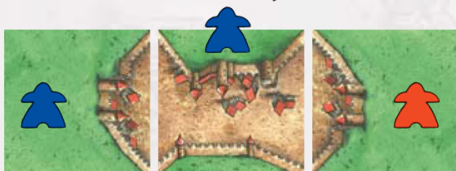
Bleu reçoit 3 points pour la ville achevée. Il ne reçoit pas de points pour la ville inachevée qui se trouve sur la deuxième carte à gauche.

- Un paysan peut approvisionner plusieurs villes, si elles se trouvent juste à côté de son pré.



Bleu reçoit 6 points

- Une ville se trouve souvent juste à côté de plusieurs prés. Si le cas se présente, tous les paysans dont les prés touchent la ville, sont pris en compte. **Mais c'est seulement le joueur qui a le plus grand nombre de paysans qui reçoit les 4 points.** En cas d'égalité, les différents joueurs concernés reçoivent 3 points.



Bleu reçoit 3 points, Rouge ne reçoit rien. Bleu a le plus grand nombre de paysans.



Rouge et Bleu reçoivent chacun 3 points pour la petite ville (égalité). Bleu reçoit 3 points pour la grande ville. Le pré du paysan rouge ne touche pas la grande ville.

C'est ainsi qu'on évalue toutes les villes. Lorsque les joueurs ont évalué toutes les villes, l'évaluation est finie.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

Quelques remarques:

- "Couchez" les paysans sur la table pour qu'on puisse mieux voir sur quelle carte ils se trouvent et savoir s'il y a déjà un autre paysan sur le même pré.
- Après avoir évalué les villes, les abbayes et les chemins inachevés, nous vous conseillons d'éliminer les partisans qui s'y trouvaient et de ne garder que les paysans sur les cartes, pour rendre le jeu et le calcul final plus clairs.
- Variante tactique: au début de la partie, chaque joueur tire 3 cartes et les garde en main en les cachant aux autres joueurs. A son tour, un joueur place une de ses 3 cartes, pose éventuellement un partisan dessus, puis tire une nouvelle carte. La fin de partie est la même que dans la règle de base.



L'éditeur remercie Karen et Andreas "Leo" Seyfarth pour leur collaboration dans la rédaction des règles, ainsi que pour les renseignements et les idées qu'ils ont pu lui fournir.



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

Graf, König und Konsorten

(Comte, Roi et Consorts)

Cette extensions regroupe 4 mini-extensions, qui peuvent être intégrées seules ou ensemble au jeu de base. Il n'est pas recommandé d'utiliser "Le Comte de Carcassonne" et "La Rivière II" ensemble car il peut arriver que lors de certaines de jeux où plus aucune pose de tuiles ne soit logique.

Le matériel de jeu

- 1 figurine en bois représentant le Comte
- 36 tuiles paysage

LE ROI ET CHEVALIER VOLEUR (7 TUILES)

Les 5 tuiles paysage sont à mélanger avec les autres tuiles du jeu.



La tuile Ville avec le pont réunit 2 morceaux de villes distinctes. Vous pouvez les relier avec d'autres tuiles pendant le jeu.



Le Roi est mis de côté au début du jeu. Dès qu'un joueur clôture la première ville, il prend la carte Roi pour lui. Dès que par la suite, un autre joueur clôture *une plus grosse ville* (c'est-à-dire qu'il pose la dernière tuile de cette ville), il récupère le Roi. A la fin de la partie, le joueur en possession de la tuile Roi gagne 1 point par ville clôturée.



Le chevalier voleur fonctionne comme le Roi. Il appartient toujours au joueur qui a terminé *la plus longue route*. A la fin de la partie, le joueur en possession du chevalier voleur gagne 1 point par route terminée.

LIEUX DE CULTE ET HERETIQUES (5 TUILES)



Les 5 tuiles paysage «**Lieux de culte**» sont mélangées avec les autres tuiles paysage. Elles fonctionnent comme les abbayes. Un partisan placé sur un lieu de culte est appelé Hérétique.

Placement des tuiles Lieux de culte

Un lieu de culte n'a pas le droit d'être posé directement à côté (adjacent) de plusieurs abbayes. Une abbaye ne peut pas être placée directement à côté (adjacent) de plusieurs lieux de culte. Si un joueur pose un lieu de culte directement à côté (horizontalement, verticalement ou en diagonal) d'une abbaye d'un autre joueur et place un hérétique dessus, alors l'hérétique défie le moine. La même chose arrive si un moine est placé à côté d'un hérétique appartenant à un autre joueur. Il est aussi possible de défier ses propres moines et/ou hérétiques.

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'intérieure ou retirés de Carcassonne d'une quelconque autre façon (par exemple retourner vers la réserve des joueurs).

Le Comte OÙ DUC DE CAROUGE



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.

LA RIVIERE II (12 tuiles)



La rivière est installée au début de la partie. La carte de départ de la boîte de base n'est pas utilisée. **La source, la bifurcation et le volcan** sont mis de côté. Les autres tuiles Rivière sont mélangées.

La source est posée au centre de la table. Le plus jeune joueur place la bifurcation. Ensuite les joueurs piochent dans le sens horaire une tuile Rivière et la pose à gauche ou à droite d'un des 2 bras de la rivière. Enfin, la carte du volcan est placée. Les tuiles de rivière sont prévues pour 2 embouchures. (Pas de boucle, de bras de rivière non relié). Chaque joueur peut comme dans le jeu normal placer un pion s'il le souhaite. Aucun pion ne peut être mis dans la rivière elle-même. Le joueur qui a placé le volcan ne peut y placer aucun pion et commence directement un autre tour. A partir de là, la partie se joue avec les règles habituelles.

Si vous jouez sans les extensions correspondantes, l'auberge, la porcherie et le volcan ne jouent aucun rôle.



La porcherie apporte aux paysans appartenant au champ 1 point par ville. Ce bonus fonctionne comme le cochon de l'extension «Marchand et Architecte».



L'auberge au bord du lac.

Auberges et Cathédrales

Cf. Page 1 de livret de règles de la première extension.



Le volcan

Princesse et Dragon, cf. règle page 1 du livret.

Le joueur qui pose cette carte rejoue immédiatement un tour supplémentaire.



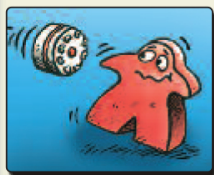
Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Catapult

Its fair time in Carcassonne. A traveling salesman arrives and brings his newest invention: a wonderous catapult! His demonstrations amaze the crowds and inspire the creative to find many uses for this new contraption. Of course, not every planned use is well thought out or successful...

The catapult tokens



Knock out – remove followers

The goal is to knock out followers of **other players** on the map of Carcassonne you have been building. When a follower is hit (touched) by a hurled token (the follower need not fall down!), the owner of the follower must take it **back** immediately, placing it in his play areas. If several follower are touched, all must return to their owners. If followers of the hurling player are touched, he must also take them back. If the token knocks one follower into another, the second follower must also be taken back. In this way, a chain reaction, involving several followers, can occur.



Seduction – follower exchange

The goal is to hurl this token so that it comes to rest on one or more landscape tiles on the map of Carcassonne you have been building. If it slides off the map, it has no effect! If it does not come to rest on the map, the hurling player takes the token back and takes no action. If the token comes to rest on the map, then the players determine which **opponent's** follower is closest to the token and may use the measuring board in case of doubt. The player, who hurled the token, may exchange one of his followers with this follower. He may use a follower in his play area or one already on the map. He returns the exchanged follower to its owner.



Target hurling – fair contest

The goal here is to hurl your token so that it comes to rest on the fair tile that was just placed. The player whose token lands closest to the fair tile just placed immediately scores **5 points**. In the case of doubt, players use the measuring board to determine the winner. In the case of tied hurls, each tied player scores 5 points.

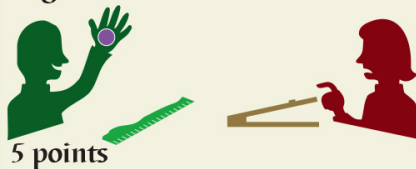


Catch – one hurls, the other catches

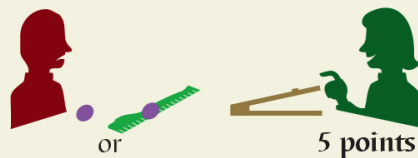
The hurler places the measuring board in the middle between himself and his left neighbor. Then he tries to hurl the token past the measuring board. If he hurls it past the measuring board, his neighbor tries to catch it.

The following can happen:

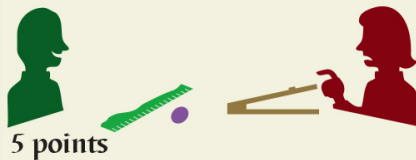
caught



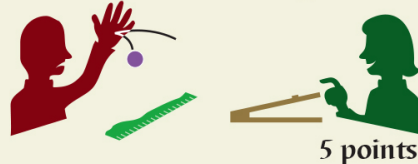
not caught - far enough



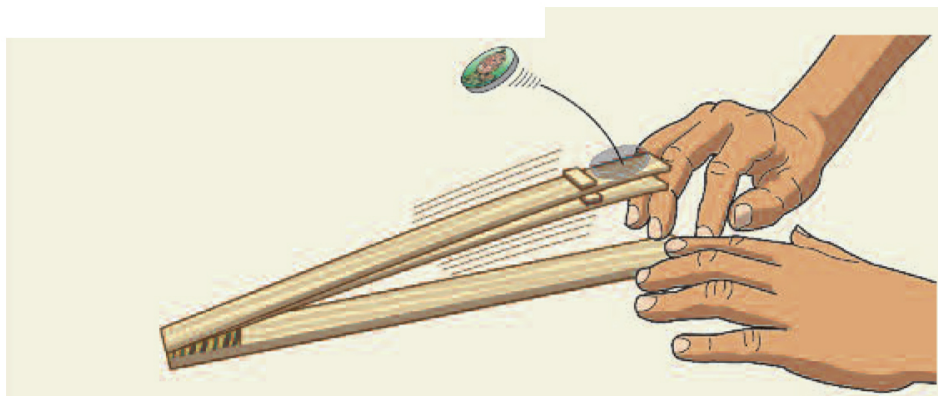
not caught - not far enough



touched - but not caught



Then, the left neighbor becomes the hurler and his left neighbor becomes the catcher. Repeat until all players have had a chance at hurler and catcher.






Klaus-Jürgen Wrede

Mini 5 Magicien & Sorcière



*Un jour, deux érudits de la magie visitèrent Carcassonne.
Le magicien y entraîna une grande prospérité,
tandis que la sorcière dévalua les routes et les cités.*

Matériel

- 1 magicien violet en bois
- 1 sorcière orange en bois
- 8 tuiles magiques (identifiées par )



Mise en place

Mélangez toutes les tuiles de l'extension (appelées tuiles magiques) avec les autres tuiles *Terrain*. Gardez le magicien et la sorcière (regroupés sous le terme « pion magique ») à portée de main.

Déroulement du jeu

Les règles de **Carcassonne** sont inchangées. Chaque fois qu'un joueur pioche une tuile magique (symbole ci-contre), il la pose comme à l'habitude. Avant de placer un partisan, le joueur **doit** placer ou déplacer le magicien ou la sorcière. Il place l'un des deux pions magiques sur **une route incomplète** ou **une ville incomplète**. Le magicien et la sorcière ne peuvent jamais se retrouver dans la même ville ou sur la même route. Si le magicien et la sorcière sont déjà placés, l'un des deux pions magiques doit être déplacé en suivant la règle de placement. Le joueur peut ensuite placer un de ses partisans.



Lorsqu'une tuile magique est placée, le magicien ou la sorcière **doit** être placé ou déplacé. Si cela s'avère impossible (par exemple, parce qu'aucune route ou ville ne peut accueillir le pion), le joueur doit retirer l'un des deux pions magiques du jeu. Ce dernier pourra être placé à nouveau lorsqu'une autre tuile magique sera placée.

Cas particulier : Si, après avoir posé une tuile, le magicien et la sorcière se retrouvent dans la même ville ou sur la même route, le joueur actif doit déplacer l'un de ces deux pions. Si ce placement cause également une évaluation, le pion est déplacé **avant** l'évaluation.

Si une route ou une ville occupée par le magicien ou la sorcière est complétée, le pion magique influence l'évaluation ainsi :

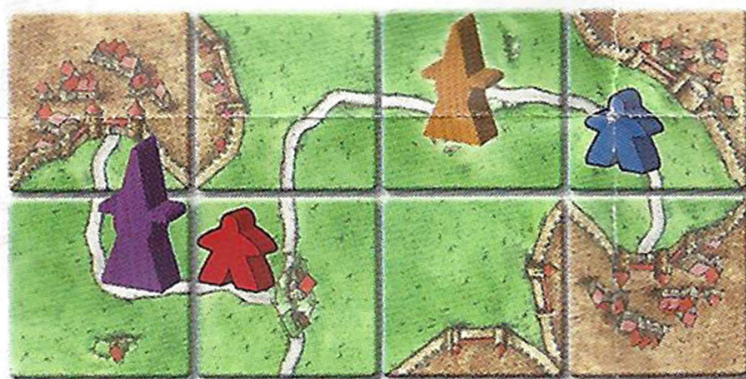
- Le **magicien** fait en sorte que chaque tuile de la construction achevée rapporte 1 point de plus.
- La **sorcière** divise par deux (arrondis à l'unité supérieure) les points de la construction évaluée.

Après avoir participé à une évaluation, le pion magique est retiré de la tuile et pourra revenir en jeu lorsqu'une autre tuile magique sera placée.

Le magicien et la sorcière influencent le décompte final de la même façon.

*Cette ville est évaluée.
Elle a une valeur normale
de 20 points (8 tuiles +
2 boucliers, tous d'une
valeur de
2 points) plus
les 8 points
bonus du ma-
gicien (car la
ville comprend
8 tuiles).*

*Rouge et Bleu marquent
chacun 28 points.*



*Deux routes sont complétées.
La route de Bleu comprend
5 tuiles. Bleu n'obtient tou-
tefois que 3 points puisque
la sorcière est sur la route.
La route de Rouge
comprend 3 tuiles.
Rouge marque 6 points
grâce au magicien.*

© 2012 Hans im Glück
Version française
© 2012 Filosofia Éditions
3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion,
Québec, Canada, J7V 5V5
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com
Mise en page : Christof Tisch

Les Agroglyphes : Chaque mini-extension
contient une tuile pour la 7^e mini-extension:
Les Agroglyphes. Cette extension se joue
avec une seule tuile, mais elle est plus
amusante avec les 6 tuiles. Vous
trouverez les règles sur
www.filosofiagames.com