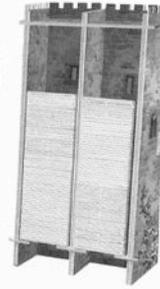


Carcassonne La tour

Contenu

- 18 tuiles de paysage avec chacune un terrain à bâtir une tour
- 30 éléments de tour d'une couleur
- 1 distributeur de tuiles en forme de tour



Cette extension ne peut être utilisée qu'avec le jeu de CARCASSONNE. On peut aussi y ajouter les autres extensions parues jusqu'à maintenant (« L'extension », « Marchand et maître d'œuvre », ainsi que « Damoselle et Dragon »).

Toutes les règles de CARCASSONNE restent valables. Les règles supplémentaires sont expliquées dans les paragraphes suivants. Vous trouverez les réponses à d'éventuelles questions concernant les règles – en particulier en combinaison avec les autres extensions – à la page www.carcassonne.de

Pour assurer sa longévité, nous vous conseillons de conserver le distributeur de tuiles monté.

Pendant la partie, on peut tirer une tuile par le haut ou par le bas de la pile, nous vous conseillons cependant, par commodité de l'extraire par le haut.

Les préparatifs

Mélangez les 18 nouvelles tuiles de paysage avec les autres tuiles et remplissez le distributeur de toutes les tuiles. Vous pouvez placer les tuiles dans n'importe lequel des deux compartiments. Posez le distributeur à côté du terrain de jeu de manière à ce que chacun puisse l'atteindre sans problème.

Chaque joueur reçoit un certain nombre d'éléments de tour, en fonction du nombre de joueurs.

2 joueurs : 10 éléments 3 joueurs : 9 éléments

4 joueurs : 7 éléments 5 joueurs : 6 éléments

6 joueurs : 5 éléments (seulement possible avec
« Carcassonne – L'extension »)

On place les éléments de tour à côté de sa provision de partisans.

Déroulement du jeu

D'abord, le joueur pioche une tuile de paysage dans le distributeur et la place comme d'habitude en respectant les règles bien connues. Celles-ci s'appliquent aussi aux nouvelles tuiles de paysage. Ensuite, le joueur peut jouer selon exactement **une** des **quatre possibilités** suivantes :

- Il pose l'un de ses partisans sur la tuile de paysage qu'il vient de placer en respectant les règles habituelles.

Trois nouvelles possibilités :

- Il place l'un de ses éléments de tour sur une tuile de paysage qui se trouve déjà sur la table et qui dispose d'un terrain à bâtir.
- Il empile l'un de ses éléments de tour sur une tour déjà existante.
- Il place l'un de ses partisans sur une tour déjà existante et achève de cette manière la construction de cette tour.

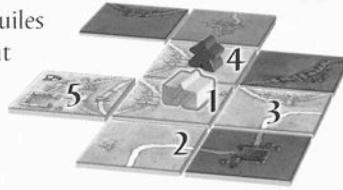
Placer un élément de tour et capturer un partisan

A chaque fois qu'un joueur pose un élément de tour, il peut immédiatement faire prisonnier **un** partisan d'un autre joueur. Il place le prisonnier devant lui sur la table.

La hauteur de sa tour indique à un joueur quels partisans il peut faire prisonniers.

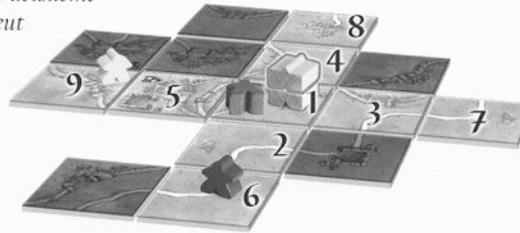
Si sa tour est constituée d'un élément, le joueur peut choisir entre cinq tuiles de paysage sur lesquelles tout partisan qui s'y trouve peut être fait prisonnier : la tuile sur laquelle se trouve la tour ainsi que chacune des quatre tuiles qui avoisinent la tour horizontalement ou verticalement.

Le joueur **Rouge** place le premier élément d'une tour et fait prisonnier le partisan bleu sur la tuile 4.



Si la tour est constituée de deux éléments, le joueur dispose déjà de neuf possibilités pour faire un prisonnier.

Le joueur **Rouge** pose le deuxième élément de sa tour et peut maintenant capturer soit le partisan vert sur la tuile 1, soit le partisan bleu sur la tuile 6, soit encore le partisan jaune sur la tuile 9.



Avec chaque étage supplémentaire, le domaine sur lequel on peut faire des captifs s'élargit de quatre possibilités. Cette capture est aussi possible s'il y a des « trous » dans les rangées de tuiles ou si d'autres tours d'une hauteur quelconque se trouvent entre le partisan et la tour qu'on vient d'élever d'un élément.

Placer un partisan sur une tour

Si un joueur place l'un de ses partisans sur une tour qui existe déjà, cette tour est achevée et on ne peut plus l'agrandir. Le partisan reste sur la tour jusqu'à la fin de la partie, de sorte que son propriétaire ne peut pas le récupérer. Cela peut être une très bonne idée si on veut par là protéger un de ses plus précieux partisans.



Les prisonniers

Toutes les fois que deux joueurs se sont mutuellement capturé un partisan, ils s'échangent immédiatement leurs prisonniers, de manière à ce que chacun récupère son partisan.



En outre, un joueur peut racheter un de ses partisans prisonniers à un compagnon de jeu pendant son tour. Pour cela, il doit faire reculer son pion de trois cases sur le tableau d'évaluation et le compagnon de jeu peut faire avancer son pion de trois cases sur ce même tableau. On peut utiliser le partisan qu'on vient de racheter immédiatement pendant le même tour.

Des nouvelles tuiles de paysage

Les nouvelles tuiles de paysage n'ajoutent pas de nouveaux éléments au jeu, à l'exception des terrains à bâtir une tour.



Attention : sur cette tuile de paysage, le chemin qui traverse le pont sépare les deux prés.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
 info@hans-im-glueck.de
 Ou par voie postale :
 Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15,
 D-80809 München
 Fax : +49/(0)89/302336

Construction de la tour : Christof Tisch
 Vous trouverez nos autres jeux à la page :
www.hans-im-glueck.de
 Vous trouverez toutes les informations sur
 le jeu de Carcassonne à la page :
www.carcassonne.de