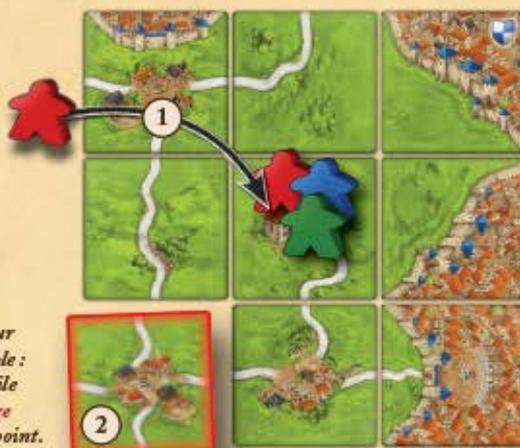




Synode

Posez un meeple de votre réserve sur une abbaye incomplète de votre choix. L'abbaye choisie peut déjà être occupée par un ou plusieurs autres meeple, les vôtres ou ceux de vos adversaires. Vous pouvez également choisir une abbaye sur laquelle ne se trouve aucun meeple.



Rouge retourne la carte Synode et pose un meeple sur l'abbaye incomplète ①, déjà occupée par trois meeple : un bleu, un vert et un rouge. Il place ensuite une tuile de telle façon qu'elle complète cette abbaye ②. Rouge marque 9 points, Bleu et Vert ne marquent aucun point.

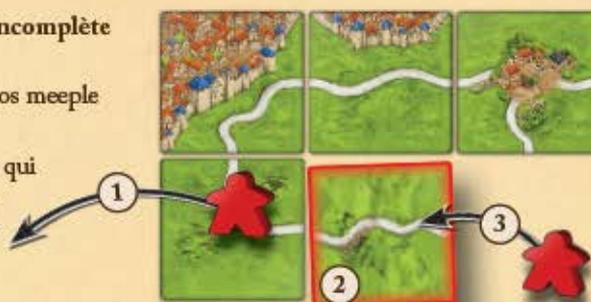


Cantonnier

Évaluez immédiatement une route incomplète de votre choix.

Il n'est pas nécessaire d'avoir un de vos meeple sur cette route.

Une fois la route évaluée, les joueurs qui ont un ou plusieurs meeple sur cette route, les récupèrent et les remettent dans leur réserve personnelle.



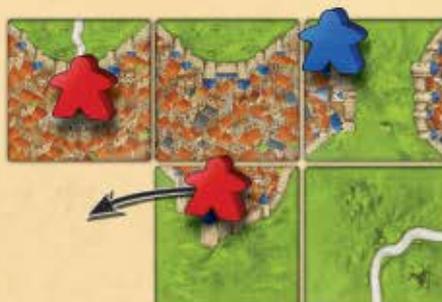
Rouge évalue la route qui lui rapporte 4 points, il remet son meeple qui s'y trouve dans sa réserve ①. Il place ensuite la tuile qu'il a piochée afin de prolonger la route ② et place à nouveau un meeple-voyageur sur cette route ③.



Retrait

Récupérez un de vos meeple qui se trouve dans une zone (ville, route, abbaye ou pré) et remettez-le dans votre réserve personnelle. Cela vous rapporte 2 points.

Ensuite, marquez 2 points supplémentaires par meeple (peu importe à qui il appartient) qui est encore présent dans cette zone.



Rouge récupère un de ses chevaliers et marque un total de 6 points.

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Les Présents

Cette mini-extension développée pour célébrer les 20 ans de Carcassonne accorde de petits cadeaux aux joueurs qui viennent aider leurs adversaires.



Matériel

25 cartes « Présent »
Synode, Cantonnier, Retrait,
Debout/Couché, Prends-en 2
(5 cartes de chaque)



Mise en place

Mélangez les 25 cartes et empilez-les face cachée.

Cette extension a été développée pour Carcassonne – Le Jeu de Base. Jouez avec les règles habituelles lorsque vous utilisez cette extension. Les Présents peuvent être également utilisés avec les autres extensions du jeu, mais il n'existe pas de règles officielles couvrant les différentes combinaisons possibles.

Déroulement de la partie

Cette extension modifie uniquement l'action 1. **Placer une tuile**. Les actions 2. **Poser un meeples** et 3. **Évaluer des zones** sont résolues selon les règles habituelles.

1. Placer une tuile

Recevoir un présent

Dès que vous placez une tuile Terrain de telle façon qu'elle prolonge une route ou une ville contrôlée par un autre joueur, vous recevez un Présent.

Veuillez respecter les points suivants :

- Les routes ou villes prolongées (après le placement de votre tuile) doivent être sous le contrôle d'un autre joueur (c.-à-d. que vous ne devez pas détenir plus ou autant de meeples qu'un autre joueur sur cette route/ville).
- Si la tuile que vous venez de placer prolonge plusieurs routes et/ou villes, vous ne recevez qu'un seul Présent.
- Lorsque vous recevez un Présent, prenez la carte du dessus de la pile, regardez-la sans la montrer aux autres joueurs, puis posez-la face cachée devant vous.

Remarque : si au moment de recevoir un Présent, la pile de cartes est vide, reprenez les cartes qui ont été défaussées, mélangez-les et reformez une pile de cartes, face cachée. Dans le cas extrême, où tous les Présents sont posés « non débballés » devant les joueurs, vous ne recevez aucun Présent.

Débballer un présent

Après avoir pioché une tuile, mais avant de la placer, vous avez la possibilité de débballer 1 Présent. Pour cela, retournez une carte Présent qui est devant vous, résolvez l'action indiquée, puis défaussez la carte (face visible) à côté de la pile de présents.



Rouge place sa tuile de telle façon qu'elle prolonge la route de Bleu. Rouge reçoit donc un Présent. Sans le meeples-voyageur, il n'aurait pas reçu de Présent, car dans la ville prolongée par cette tuile Rouge n'est pas minoritaire.



Debout/Couché

Changez l'état de l'un de vos meeple qui se trouve sur une tuile.

Si votre meeple est **debout** sur une section de route, de ville ou une abbaye, vous le **couchez** dans une section de pré de cette même tuile.

Si votre meeple est **couché** dans une section de pré, vous le posez **debout** sur une section de route, de ville ou sur une abbaye de cette même tuile.

Votre meeple peut se retrouver dans une zone déjà occupée par un ou plusieurs autres meeple.

Vous pouvez uniquement changer l'état de votre meeple de « couché » à « debout » ou de « debout » à « couché ».

Vous ne pouvez pas le déplacer d'une section de route/ville/abbaye vers une autre section de route/ville/abbaye ou le déplacer d'une section de pré vers une autre section de pré, puisque son état ne changerait pas.

Rouge prend son chevalier dans la ville et le pose « couché » dans la section de pré de la même tuile. Il détient désormais la majorité dans le pré, avec 2 🏰, contre 1 seul meeple pour Vert.



Prends-en 2

Piochez immédiatement une seconde tuile.

Vous avez donc maintenant deux tuiles à votre disposition. Placez-en une et remélangez l'autre dans une des piles de tuiles, face cachée.

Fin de Partie

Chaque Présent posé devant vous qui n'a pas été « déballé », vous rapporte 2 points à la fin de la partie.

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede avec l'équipe de Hans im Glück

Illustration du matériel : Marcel Gröber

Maquette : Franz-Georg Stämmele

Adaptation Française par Edge Studio

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Responsable de localisation : Jean-François Jet

Nous nous sentons concernés par les questions d'égalité et de diversité.

Toute personne souhaitant en savoir plus à ce sujet peut le faire en se rendant sur la page d'accueil du site internet de Hans im Glück :

www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html (en allemand)

Plus d'informations sur :
ASMODEE.FR



Z-MAN
games

EDGE
STUDIO