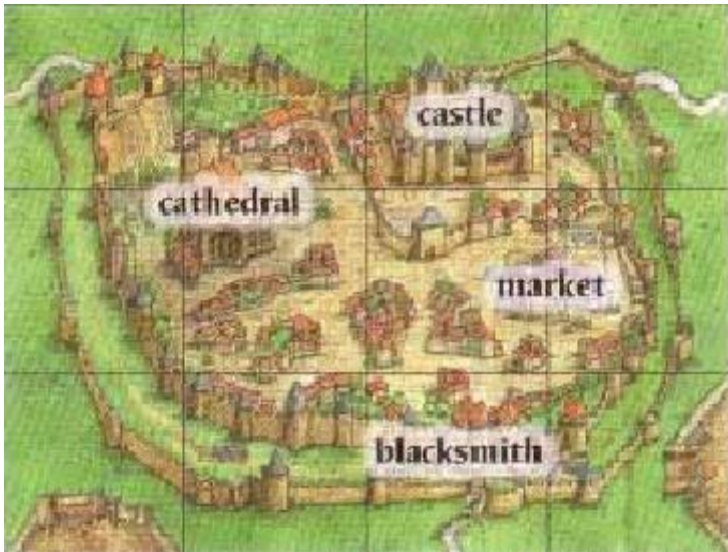


Carcassonne - Le Comte de Carcassonne



Avant le début du jeu, placez les 12 cartes de la cité de Carcassonne les une à côté des autres au milieu de la table comme montrer ci-dessus. Cette cité est maintenant le point de départ du jeu. Retirer du jeu la tuile habituelle de départ car elle ne sera pas utilisée. Placez le personnage en bois, le Comte de Carcassonne, sur le quartier du château et commencer le jeu de façon normale.

Lorsqu'un joueur place une tuile qui fait marquer au moins un point à l'un de ses adversaires et que **lui-même ne marque aucun point**, ce joueur, à la fin de son tour, peut placer un partisan **depuis sa réserve** sur l'un des quartiers de son choix. Ce placement a lieu en plus du partisan qu'il peut placer en tant qu'action normale de son tour, mais il ne peut placer qu'un partisan dans la ville de Carcassonne par tuile placée, quel que soit le nombre de décompte que ce placement déclenche.

Plus tard, lorsqu'une cité, une route, un monastère ou une ferme est décompté(e), tous les joueurs disposant de partisans dans le quartier approprié de Carcassonne (voir tableau ci-dessous) peuvent déplacer leurs partisans depuis Carcassonne vers l'élément décompté avant que la majorité ne soit déterminée, à moins que le Comte ne se tienne dans le quartier concerné de Carcassonne.

Les partisans peuvent être déplacés comme suit :

- du **château** vers une **cité** qui marque des points
- du **maréchal ferrant** vers une **route**
- de la **cathédrale** vers un **monastère**
- du **marché** vers un **champ**

Les partisans situés sur le marché ne peuvent être déplacés vers un champ qu'en fin de partie.

Comment les joueurs procèdent-ils pour déplacer leurs partisans depuis Carcassonne ?

En partant du joueur situé à la gauche du joueur qui place la tuile qui déclenche le décompte et en progressant dans le sens des aiguilles d'une montre (le joueur placeur jouera en dernier), chaque joueur peut bouger de 0 à tous ses partisans depuis le quartier de Carcassonne approprié vers l'élément qui fait marquer des points. Ensuite, cet élément est décompté.

Les partisans qui n'ont pas été bougés restent dans la cité de Carcassonne. Les partisans dans l'enceinte de Carcassonne ne peuvent être déplacés que de la façon décrite ci-dessus. Ils ne peuvent pas être déplacés à l'intérieur ou retirés de Carcassonne d'une quelconque autre façon (par exemple retourner vers la réserve des joueurs).

Le Comte

Lorsqu'un joueur place un partisan dans Carcassonne, il **peut** déplacer le Comte vers n'importe lequel des 4 quartiers de Carcassonne. Depuis le quartier dans lequel le Comte se tient, aucun joueur ne peut déplacer de partisan.

Exemple : une cité est décomptée et le Comte se tient dans le château (château → cité). Aucun joueur ne peut déplacer de partisan(s) du château vers la cité qui est décomptée.

Les partisans du quartier restent à leur emplacement jusqu'à ce que le Comte ne soit déplacé sur un autre quartier. Le Comte doit toujours être placé sur l'un des quatre quartiers – il ne quitte jamais Carcassonne !

Cas spéciaux liés aux extensions

Auberges et Cathédrales (1^{ière} extension) : les gros partisans peuvent également être placés dans la cité de Carcassonne. Lorsqu'un gros partisan est déplacé depuis Carcassonne, il compte comme 2 partisans.

Marchands et Architectes (2^{ième} extension) : Si un joueur est autorisé à placer une deuxième tuile du fait de son architecte et qu'il fait marquer des points à un ou des adversaires (mais qu'il n'en marque pas lui-même) lors des 2 placements, il peut placer un partisan dans Carcassonne pour chacun de ces placements.

La rivière : Après avoir mis en place les 12 tuiles de la cité de Carcassonne, placez la source de sorte que la rivière coule depuis le bord de Carcassonne. Les joueurs peuvent essayer de placer les tuiles de rivière de sorte que la rivière coule en s'éloignant de Carcassonne. Lorsque les joueurs placent des tuiles de rivière de sorte que la rivière coule tout autour de Carcassonne, les joueurs peuvent rencontrer des problèmes de placement des tuiles rivière.