



Carcassonne La Tour

Matériel

- 18 tuiles *Terrain*, chacune avec des fondations de tour
- 30 étages de tour en bois
- 1 tour à tuiles



Carcassonne - La Tour doit être joué avec un exemplaire de *Carcassonne*, car ce n'est pas un jeu complet. Cette extension est compatible avec les autres extensions de *Carcassonne*.

Les règles de Carcassonne s'appliquent toujours !

Les changements apportés par cette extension sont décrits ci-dessous.

Nous vous suggérons de ne pas défaire la tour à tuiles. Lorsque vous utilisez la tour à tuiles, mélangez d'abord toutes les tuiles, face cachée, et placez-les ensuite dans la tour sans les regarder. Durant la partie, vous pouvez prendre vos tuiles du dessus de la tour ou du dessous. Toutefois, nous vous conseillons de les prendre du dessus afin de ne pas faire tomber toutes les tuiles en les prenant par le dessous.

Mise en place

Mélangez les 18 nouvelles tuiles *Terrain* avec les autres tuiles. Ensuite, placez toutes les tuiles dans la tour. Vous pouvez placer les tuiles du côté droit, gauche ou des deux côtés de la tour, cela importe peu. Placez ensuite la tour à tuiles à portée de main de tous les joueurs.

En fonction du nombre de joueurs, chaque joueur reçoit un certain nombre d'étages de tour en bois qu'il ajoute à ses autres pièces.

2 joueurs : 10 étages 3 joueurs : 9 étages

4 joueurs : 7 étages 5 joueurs : 6 étages

6 joueurs : 5 étages (uniquement avec *Auberges & Cathédrales*)

Déroulement du jeu

Tout d'abord, le premier joueur tire une tuile de la tour et la place en suivant les règles de base. Les mêmes règles de placement s'appliquent aux 18 nouvelles tuiles. Lorsqu'un joueur pose une tuile, il peut maintenant choisir l'une des quatre actions suivantes :

- Placer l'un de ses partisans sur la tuile qu'il vient de placer en suivant les règles du jeu de base.

3 nouvelles actions :

- Poser l'un de ses étages sur **n'importe quelle** tuile *Terrain* en jeu présentant des fondations de tour (ce peut être une tuile déjà en jeu).
- Poser l'un de ses étages sur une tour déjà entamée.
- Placer l'un de ses partisans sur une tour déjà entamée. Ceci complète la tour.

Poser un étage de tour et emprisonner un partisan

Chaque fois qu'un joueur pose un étage de tour, il peut immédiatement emprisonner **un** partisan d'un de ses adversaires. Il place ce prisonnier devant lui.

Les partisans qu'un joueur peut emprisonner dépendent de la hauteur de la tour où il pose son étage (nombre d'étages).

Lorsqu'un joueur pose le premier étage d'une tour, il peut emprisonner un partisan situé sur l'une de ces tuiles: la tuile où est la tour et chaque tuile orthogonalement adjacente à la tuile où se trouve la tour (pas en diagonale).

Rouge place le premier étage de la tour et emprisonne le partisan bleu situé sur la tuile numérotée 4.



Lorsqu'un joueur pose le 2e étage d'une tuile, il peut emprisonner un des partisans se trouvant sur une de ces 9 tuiles.

Rouge place le deuxième étage de la tour et peut emprisonner l'un des partisans suivants: le vert sur la tuile 1, le bleu sur la tuile 6 ou le jaune sur la tuile 9.



Chaque étage supplémentaire augmente donc la portée de la tour de 4 tuiles. Cette portée s'étend au-delà des espaces vides dans le plateau et de toutes les tours. Une tour peut atteindre n'importe quelle hauteur.

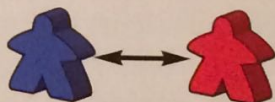
Placer un partisan sur une tour

Lorsqu'un joueur pose un partisan sur une tour, la tour est complétée et il n'est plus possible d'y ajouter d'étages. Ce partisan demeure sur la tour jusqu'à la fin de la partie. De plus, il ne peut être emprisonné ou repris par son propriétaire. Vous effectuerez cette action pour empêcher vos partisans d'être emprisonnés.



Les prisonniers

Lorsque 2 joueurs ont chacun un prisonnier de l'autre joueur, les prisonniers sont automatiquement **échangés** et remis à leur propriétaire. Aucune négociation n'est nécessaire ou permise.



De plus, un joueur a également la possibilité, à son tour, de reprendre **un** de ses partisans emprisonnés par **un** de ses adversaires de son choix. Pour ce faire, il doit payer une rançon de **3 points de victoire** à son adversaire. Le joueur recule son marqueur de 3 cases et avance celui de son adversaire de 3 cases. S'il ne possède pas 3 points de victoire, il ne peut payer la rançon du prisonnier. Un prisonnier retourné peut immédiatement être utilisé.

Nouvelles tuiles *Terrain*



Les nouvelles tuiles n'ajoutent rien de nouveau à l'exception des fondations de tour.

Note: Sur la tuile ci-contre, les champs sont séparés l'un de l'autre par la route et par la ville.