



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Moutons & collines



Les bergers vaquent paisiblement à leurs occupations dans les pâturages de Carcassonne, rassemblant leurs troupeaux, mouton par mouton. Mais ils doivent rester aux aguets tant que les bêtes ne sont pas rentrées dans la bergerie, car des loups rôdent. En haut des collines onduoyantes, d'aucuns trouveront un calme revigorant, dévoilant une force intérieure qu'ils n'imaginaient pas. Et plus d'un moine s'abreuve à l'ineffable panorama des vignobles qui entourent leur abbaye.

### Matériel

- 18 nouvelles tuiles *Terrain* (marquées d'un )
- 18 jetons *Mouton* et *Loup* (4x 1 mouton, 5x 2 moutons, 5x 3 moutons, 2x 4 moutons, 2x loup)
- 1 sac en tissu
- 6 bergers de 6 couleurs



### Mise en place

Les jetons *Mouton* et *Loup* sont placés dans le sac en tissu. Chaque joueur reçoit le berger correspondant à sa couleur et l'ajoute à sa réserve de partisans. Ajoutez les nouvelles tuiles *Terrain* à la réserve de tuiles et mélangez-les. À l'exception des changements décrits dans les pages suivantes, les règles normales de Carcassonne demeurent inchangées.

### Bergers et moutons

**Placement des bergers :** Lorsqu'un joueur place une tuile contenant un pré, il peut placer un berger sur le pré plutôt qu'un partisan. Lorsqu'un joueur place un berger, il doit piocher un jeton du sac. S'il s'agit d'un jeton *Mouton*, il est placé près du berger dans le pré. Cependant, s'il s'agit d'un loup, pas de chance : le joueur doit reprendre son berger et remettre le jeton *Loup* dans le sac. Un joueur est autorisé à placer un berger sur un pré déjà occupé par un paysan, mais pas par un autre berger, et vice versa.

**Entretenir son troupeau :** À chaque fois qu'un joueur place une tuile de façon à étendre le pré occupé par son propre berger, il doit opter pour l'une des deux actions suivantes (et ce, avant de pouvoir placer un partisan conformément aux règles habituelles) :

- **Agrandir le troupeau** (piocher un nouveau jeton depuis le sac) OU
- **Rassembler le troupeau** (marquer des points)

### • Agrandir le troupeau

Le joueur pioche un jeton du sac. Il existe deux possibilités :

1. C'est un **jeton Mouton** – le troupeau s'agrandit. Le joueur place le jeton *Mouton* avec ses autres jetons *Mouton* à côté de son berger.
2. C'est un **jeton Loup** – Le loup chasse les moutons ! Le jeton *Loup* ainsi que tous les jetons *Moutons* à côté du berger du joueur sont remis dans le sac. Le berger, n'ayant plus de troupeau à entretenir, retourne dans la réserve du joueur.

### • Rassembler le troupeau

Le joueur ne pioche pas de jeton, mais marque plutôt des points pour son troupeau. Il marque 1 point pour chaque mouton présent dans le même pré que son berger (un jeton peut contenir de 1 à 4 moutons). Tous les jetons *Moutons* présents dans le même pré que le berger du joueur sont remis dans le sac. Après une dure journée de labeur, le berger retourne lui aussi dans la réserve du joueur.

**Si plusieurs bergers sont dans le même pré :** Grâce à un placement de tuiles judicieux, des prés autrefois séparés peuvent se rejoindre, conduisant ainsi plusieurs bergers à partager le même pré. Tous les moutons d'un pré sont partagés par tous les bergers qui y sont présents, indépendamment de qui les a placés. Lorsqu'un joueur décide de **rassembler le troupeau**, tous les bergers présents dans le même pré marquent la totalité des points, comme décrit plus haut, avant de retourner dans leurs réserves respectives.

De plus, si l'un des joueurs ajoute un loup au pré, tous les jetons *Mouton* de ce pré retournent dans le sac (accompagnés du jeton *Loup*), et tous les bergers de ce pré retournent dans la réserve de leurs joueurs respectifs.

**Le berger n'est pas un partisan :** La seule façon d'évaluer un berger et son troupeau est en faisant l'action **Rassembler le troupeau**. Le berger n'a aucune influence sur les autres décomptes et n'est pris en compte pour aucun d'entre eux.

**Important :** Les bergers en jeu à la fin de la partie ne rapportent aucun point.



*Exemple :* Les bergers **rouge** et **bleu** partagent le même pré. Ce pré contient 4 jetons *Mouton* pour un total de 8 moutons illustrés. C'est au tour de **Rouge** et il décide de rassembler le troupeau. **Rouge** et **Bleu** marquent chacun 8 points. Les moutons retournent dans le sac et les bergers reviennent dans la réserve de leurs propriétaires.

Si **Rouge** avait choisi d'agrandir le troupeau en piochant un autre jeton du sac, il aurait pu piocher un jeton *Loup*. Dans ce cas, **Rouge** et **Bleu** n'auraient marqué aucun point et le pré aurait été vidé de ses bergers, de leurs moutons et du loup.



## Collines

(Idée : Manfred Keller)



**Placer et occuper :** Si un joueur pioche une tuile *Colline* (voir l'illustration de gauche), il pioche immédiatement une autre tuile (sans la regarder) et la place sous la tuile *Colline* (voir l'illustration de droite). Ensuite, il peut placer un partisan sur

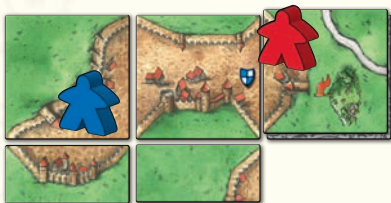


la tuile conformément aux règles habituelles. La colline n'a pas de caractéristiques en soi, mais elle affecte les autres sections de sa tuile (la ville, la route et le pré).

**Les collines et le décompte :** En cas d'égalité, tout partisan présent sur une tuile *Colline* offre la victoire à son propriétaire. Détaillons : lorsqu'une section (de route, de ville ou de pré) est décomptée et que deux joueurs ou plus sont à égalité en nombre de partisans, le joueur ayant un partisan qui occupe une tuile *Colline*, parmi les joueurs à égalité, remporte la victoire. Il sera le seul à marquer des points pour cette section.

S'il n'y a pas d'égalité lors du décompte de la section, la colline n'offre aucun autre bonus. Un partisan sur une tuile *Colline* retourne normalement dans la réserve de son propriétaire après le décompte, comme n'importe quel partisan.

Un partisan qui occupe une tuile *Colline* peut également départager les égalités lors du décompte de fin de partie (pour les prés et les sections incomplètes).



**Exemple :** *Rouge* et *Bleu* possèdent tous deux un chevalier dans la ville lorsqu'elle est complétée. Le chevalier *rouge* est sur une tuile *Colline*.

*Rouge* remporte l'égalité et marque seul les 10 points pour la ville. *Bleu* ne marque pas de points.

## Vignobles



**Placement :** Une tuile vignoble se place en suivant les règles habituelles. Lorsqu'une abbaye est **complétée** et **évaluée**, elle vaut 3 points de plus par vignoble présent sur l'une des 8 tuiles qui l'entourent. Un même vignoble peut rapporter des points à plusieurs abbayes. **En fin de partie**, les vignobles ne rapportent **aucun point** aux abbayes incomplètes.

**Exemple :** *Rouge* occupe une abbaye, qui doit maintenant être décomptée. 2 vignobles entourent cette tuile. *Rouge* marque donc  $9 + 3 + 3 = 15$  points. Si *Bleu* parvient à compléter son abbaye plus tard dans la partie, il marquera lui aussi 3 points de plus pour le vignoble adjacent.





## Nouvelles tuiles *Terrain*

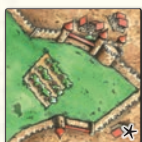
(\*Idée : Jan König)



Les prés entre ces deux villes ne sont pas reliés.



Les petites maisons séparent la route en deux routes distinctes.



La partie droite de la tuile contient deux villes distinctes. Une simple tuile peut être utilisée pour les relier.



*Exemple :* La tuile de droite relie les deux sections de ville précédemment distinctes de la tuile de gauche (créant une ville de 2 tuiles).



La partie droite de la tuile contient deux prés distincts. Une simple tuile peut être utilisée pour les relier.



*Exemple :* La tuile de droite relie les deux prés précédemment distincts de la tuile de gauche.



**Cas particulier :** Si ces deux tuiles sont placées ainsi, toutes les sections de ville sont reliées.

*(Ces tuiles ont été créées volontairement asymétriques.)*



**Cas particulier :** Si ces deux tuiles sont placées ainsi, les deux villes ne sont pas reliées. Les prés, en haut et en bas, ne sont pas reliés non plus.

**Extension 3 : Princesse & Dragon :** Lorsque le dragon entre sur une tuile occupée par un berger (et ses moutons), il mange le berger et tous les moutons. Le berger retourne dans la réserve de son propriétaire et les jetons *Mouton* sont remis dans le sac. Ceci est une exception à la règle qui stipule que le dragon ne mange que des partisans. Les moutons ont l'air si savoureux que le dragon ne peut résister.

Vous retrouverez de l'information sur tous les produits *Carcassonne* au [www.filosofiagames.com](http://www.filosofiagames.com).

Si vous avez des questions ou des commentaires, [info@filosofiagames.com](mailto:info@filosofiagames.com).



Filosofia Editions Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada  
[info@filosofiagames.com](mailto:info@filosofiagames.com)  
[www.filosofiagames.com](http://www.filosofiagames.com)

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH  
© 2014 Filosofia Éditions pour la version française.

Auteurs : Klaus-Jürgen Wrede  
Manfred Keller

Illustration : Doris Matthäus

Un remerciement spécial à Wladimir Kokkinopoulos