

Joueurs 2 à 6  
Age 8 ans  
Durée 0:45

# Carcassonne

## Extension 2 – Marchands et Bâtisseurs



17/03/14

### Règles spécifiques

#### Tuile Ville avec marchandise (vin, céréale, tissu)

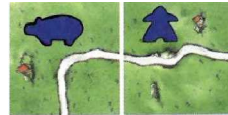
- Fermeture d'une ville (même sans posséder de partisan)
  - Reçoit 1 jeton par marchandise (placé face visible devant lui)
  - Pas de marque de points supplémentaires
  - En fin de partie : pour chaque marchandise, le joueur majoritaire reçoit 10 points

#### Cochons et bâtisseurs

- Considérés comme d'autres partisans (posés sur la tuile venant d'être jouée)

#### Le cochon

- Placé dans les prés
- Uniquement si un partisan du joueur est déjà présent dans le pré
- Décompte final
  - Le cochon ne compte pas dans le calcul de la majorité
  - 4 points par ville au lieu de 3 pour la règle de décompte des prés



#### Le bâtisseur

- Placé dans les villes ou sur les chemins
- Uniquement si un partisan du joueur est déjà présent
- Lors des tours suivants
  - jouer systématiquement une 2<sup>nd</sup>e tuile **SI**
    - La ville ou le chemin possédant le bâtisseur est agrandi
    - Valable jusqu'à l'achèvement de la ville ou du chemin
    - Pas de réaction en chaîne (pas de 3<sup>ème</sup> tuile si prolongement lors de la 2<sup>nd</sup>e tuile)
- Lors de l'achèvement : récupération des partisans et du bâtisseur (rejouable)
  - Si récupération du bâtisseur lors de la pose de la 1<sup>ère</sup> tuile, possible de reposer le bâtisseur sur la 2<sup>nd</sup>e tuile



### Notes sur nouvelles tuiles

#### Tuile Pont

- Ce n'est pas un croisement : n'interrompt pas le chemin
- Les parties du pré sont séparées par un pont

