

# CARCASSONNE L'EXTENSION (ERWEITERUNG) - RÈGLES

---

## LE JEU

---

L'extension de Carcassonne se compose de 18 nouvelles tuiles, ainsi que d'un grand partisan. Les règles du jeu de bases se trouvent sur le lien [Carcassonne](#) <URL: /Hilfe/Anleitungen/Carcassonne/>. Il est aussi possible d'activer en même temps l'extension fleuve.

## LES NOUVELLES CARTES

---

### Auberge au bord du lac (6 tuiles)

---



Si une ou plusieurs auberges se trouvent sur une route terminée, celle-ci rapporte 2 points par segment (nombre de cartes) au brigand. Mais si une telle route n'est pas terminée à la fin du jeu, elle ne rapporte aucun point ! Dans l'exemple de droite, l'auberge ne compte que pour le segment de route de droite.

### Cathédrale (2 tuiles)

---



Si l'une ou les deux cathédrales se trouvent dans une ville terminée, le ou les chevaliers marquent 3 points par quartiers (nombre de tuiles) et boucliers. Mais si la ville n'est pas fermée à la fin du jeu, elle ne rapporte aucun point.

### Route du monastère

---



Le monastère coupe la route en deux segments.

### Croisement entre villes

---



Le croisement coupe la route en deux segments. Il n'est pas possible de poser de brigand sur les petites routes qui mènent aux villes.

### Le huitième, grand partisan

---

Chaque joueur reçoit en plus de ses sept partisans, un grand partisan. Il peut être posé comme les autres partisans.

Pour l'évaluation, il compte comme si l'on avait placé deux partisans normaux dans la région correspondante (route, ville, champ). Après une évaluation il retourne dans la réserve du joueur comme les autres partisans et peut être utilisé à partir du tour suivant. Si l'on pose le grand partisan en tant que paysan, il reste sur la carte comme les autres paysans jusqu'à la fin du jeu.