

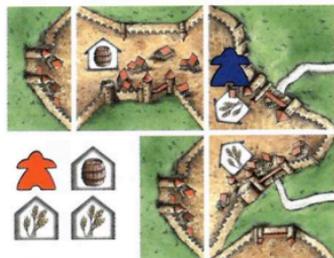
## Contenu

- 24 nouvelles tuiles de paysage (9 avec du vin, 6 avec des céréales, 5 avec du tissu et 4 sans marchandise)
- 20 jetons de marchandises (9 x vin, 6 x céréales et 5 x tissu qui seront posés à côté du tableau d'évaluation)
- 12 nouveaux partisans en 6 couleurs (1 cochon et 1 bâtisseur par joueur)
- 1 sac en tissu

On ne peut utiliser l'extension « Marchands et bâtisseurs » qu'avec le jeu de base CARCASSONNE. On peut aussi ajouter la première extension (jeu de base + première extension + « Marchands et bâtisseurs »). **Toutes les règles du jeu de Carcassonne restent inchangées !** Les règles supplémentaires sont expliquées dans les paragraphes suivants.

## Une ville avec des marchandises est terminée

Si un joueur achève la construction d'une ville contenant 1 ou plusieurs symboles de marchandises, il se produit la chose suivante : on fait le décompte des points pour cette ville de manière habituelle. Pour chaque marchandise présente dans la ville, **le joueur qui a terminé cette ville** reçoit 1 jeton correspondant (il est le marchand de cette ville pour ainsi dire). Il place ses jetons devant lui sur la table, face visible. Il est possible de récupérer les marchandises d'une ville sans qu'on y possède de chevalier et même sans qu'il s'y trouve de chevalier quelconque.



**Rouge** finit de construire la ville. **Bleu** gagne 10 points et **Rouge** reçoit 2 jetons de céréales et 1 jeton de vin.

## Les jetons marchandises (rapportent des points supplémentaires)

À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de jetons de vin gagne 10 points. On procède de la même manière pour les jetons de céréales et ceux de tissu. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent les 10 points supplémentaires.

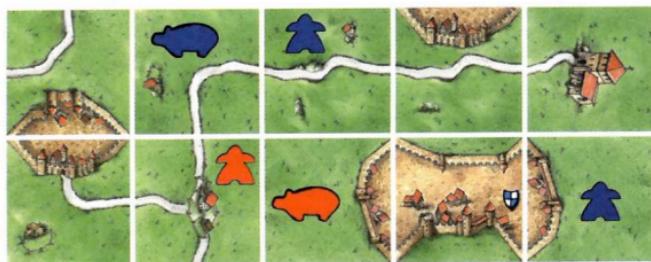
Exemple d'une partie à 2 joueurs. **Bleu** reçoit 20 points, **Rouge** 30.



Points : 10 0 10 10 10 10

Les cochons et les bâtisseurs sont considérés comme d'autres partisans. Ils ne peuvent être posés que sur la tuile qu'on vient de jouer. On ne pourra pas poser d'autre partisan sur cette tuile.

Le cochon est placé dans un pré et peut augmenter la valeur des villes pour le paysan qui l'élève. Un joueur ne peut poser un cochon que dans un pré où se trouve déjà au moins un de ses paysans. Le cochon restera dans le pré jusqu'à la fin de la partie. Lors du comptage final, ce joueur reçoit pour chaque ville située dans ce pré 4 points au lieu de 3. Cela ne compte évidemment que s'il possède ce pré. Pour la possession d'un pré, seuls les paysans comptent, comme d'habitude.



**Bleu** possède le pré. Comme il a son cochon dans ce pré, chaque ville terminée et située dans ce pré lui rapporte 4 points.

**Bleu** gagne donc 8 points.

**Rouge** ne possède pas le pré car il n'a pas la majorité de paysans dans ce pré. Il ne reçoit aucun point.

Le **bâtisseur** est placé sur les chemins ou dans les villes et permet à son possesseur de jouer deux fois coup sur coup.

Comment place-t-on son bâtisseur sur un chemin et comment fonctionne le coup double ?

1. Le joueur pose un **brigand** sur un chemin. 2. Il place, **au tour suivant ou plus tard**, une tuile qui **prolonge ce chemin** et y pose son **bâtisseur**. 3. Si, lors de son prochain tour ou plus tard, il **prolonge ou termine** le chemin sur lequel se trouve son bâtisseur, il pioche immédiatement une **deuxième tuile** qu'il place où il le souhaite. (C'est le coup double et il ne peut être joué que de cette manière).

1. 2. 3.



Deuxième carte

1. Placer un brigand.
2. Poser son bâtisseur.
3. Prolonger le chemin, piocher une nouvelle tuile et la placer n'importe où.

**Quelques précisions :**

- Il n'y a pas de réaction en chaîne : si le joueur, avec sa deuxième tuile, prolonge à nouveau le chemin sur lequel se trouve son bâtisseur, il ne peut pas jouer de troisième tuile.
- Si, lors du prolongement du chemin, celui-ci n'est pas terminé, le bâtisseur reste sur place. Aussi longtemps que le chemin n'est pas terminé, le joueur peut utiliser son bâtisseur pour jouer des coups doubles. Lorsque le chemin est achevé, le joueur récupère son brigand et son bâtisseur après le comptage.
- Le joueur peut placer des partisans sur la première et sur la deuxième tuile de son coup double. Si la première tuile termine le chemin, le joueur récupère son bâtisseur qu'il peut placer immédiatement sur la deuxième tuile.
- Il peut y avoir les bâtisseurs de plusieurs joueurs sur un même chemin.
- Il n'y a pas de limite de tuiles de chemin qui peuvent séparer le brigand du bâtisseur.
- Toutes les règles qui viennent d'être expliquées pour les chemins s'appliquent aussi aux villes. Il suffit simplement, dans les explications précédentes, de remplacer « chemin » par « ville » et « brigand » par « chevalier ».
- Un bâtisseur ne peut être placé que sur des chemins ou des villes, mais jamais dans des prés.

1. 2. 3. 4.



Deuxième carte

**Un joueur peut par exemple ...**

1. ... placer un brigand.
2. ... placer son bâtisseur.
3. ... terminer le chemin et poser un chevalier dans la ville de cette tuile. (Maintenant, le chemin est décompté. Le joueur récupère ensuite son bâtisseur et son brigand.)
4. ... placer sa deuxième tuile et y poser de nouveau son bâtisseur.

### Le sac en tissu

Les cartes du jeu de base et des extensions peuvent, pour des raisons de technique d'impression, être de couleur légèrement différente. Si c'est le cas, vous pouvez mettre toutes les tuiles dans le sac et les en sortir pendant la partie.

### Autres nouvelles tuiles de paysage



Un chemin se termine dans la ville, l'autre dans la maison.



Le pont n'est **pas un croisement**. L'un des chemins passe de gauche à droite sans interruption, tandis que l'autre passe d'en haut vers le bas. Les quatre **parties du pré** sont séparées. La carte à gauche indique quatre parties de pré séparées, la carte à droite trois.

L'abbaye sépare le chemin en **trois sections de chemin**.

Cette tuile comporte **trois parties différentes de ville**.

© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 Birnauer Str. 15, D-80809 München  
 Tel: +49/(0)89-3005419, Fax: +49/(0)89-302336  
 E-Mail: info@hans-im-glueck.de

