

### Contenu

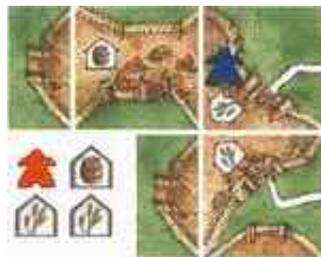
- 24 nouvelles tuiles Paysage (9 tuiles avec du vin, 6 avec du blé, 5 avec du tissu et 4 sans marchandise).
- 20 pions Marchandise (9 vin, 6 blé, 5 tissu, qui sont posés à côté de la piste de score).
- 12 nouveaux pions en bois en 6 couleurs (1 cochon et 1 architecte pour chaque joueur).
- 1 sac en tissu

« Marchand et Architecte » ne peut être joué qu'avec Carcassonne (le jeu de base). On peut, si on le désire, également jouer avec la première extension (Carcassonne + la première extension + « Marchand et Architecte »).

**Toutes les règles de Carcassonne restent valables !**

### Une ville avec des marchandises est terminée

Si une ville contenant une ou plusieurs marchandises est achevée, suivez la procédure suivante : la ville est décomptée de la manière habituelle, puis le **joueur qui a terminé la ville en posant sa tuile** reçoit, pour chaque symbole de marchandise dans la ville, le pion Marchandise correspondant (il devient le marchand de la ville) et les pose devant lui. Le fait que le joueur possède ou non un chevalier dans la ville ne joue aucun rôle dans l'attribution des pions Marchandise.



**Rouge** ferme la ville. **Bleu** gagne 10 points et **Rouge** 2 pions blé et un pion vin.

### Les pions Marchandise (gains de points)

Le joueur qui, **à la fin du jeu**, a réuni le plus de **pions vin**, gagne **10 points**. La même chose pour les joueurs avec le plus de **pions tissu et blé**. En cas d'égalité, les joueurs à égalité gagnent chacun 10 points.

Exemple d'un jeu à 2 : **Bleu** gagne 20 points, **Rouge** gagne 30 points.



Points : 10 0 10 10 10 10

**Les cochons et les architectes** sont utilisés comme les partisans classiques. Ils doivent être posés sur la tuile qui vient d'être jouée. On ne peut en poser d'autres sur la même tuile.

**Le cochon** est posé dans un champ et peut y augmenter la valeur des villes.

**Un joueur ne peut poser son cochon que dans un champ où il possède déjà au moins un paysan.** Le cochon reste dans le champ jusqu'à la fin du jeu. Lors du décompte final, le joueur gagne 4 points au lieu de 3 pour chacune des villes complètes s'y trouvant. Ceci est valable uniquement si le champ lui appartient (s'il est majoritaire). Pour la majorité dans le champ, seul les paysans comptent.



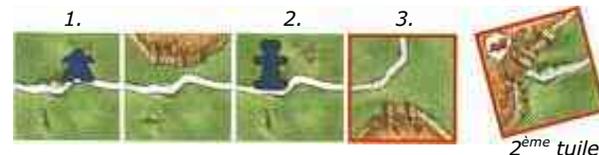
**Bleu** est le propriétaire du champ. Comme il y a posé son cochon, il gagne pour chaque ville terminée, 4 points. **Bleu** gagne donc 8 points.

**Rouge** n'ayant pas la majorité dans le champ, il n'est pas propriétaire du champ. Il ne gagne aucun point.

L'**architecte** est posé sur une route ou dans une ville et permet à son propriétaire de jouer éventuellement 2 fois.

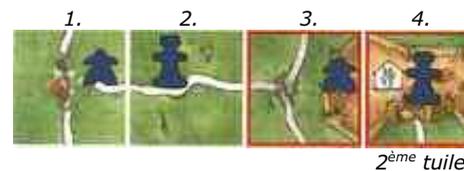
Comment est posé l'architecte sur une route et comment fonctionne le double tour ?

1. Le joueur pose un **voleur** sur une route.
2. Il pose dans **un prochain tour, pas forcément le suivant**, une tuile qui **agrandit la route** et pose son **architecte** sur la route.
3. S'il pose dans un prochain tour, pas forcément le suivant, une tuile qui **agrandit ou termine** la route où se trouve son architecte, il pioche immédiatement une **deuxième tuile** qu'il pourra poser où il veut (ce qui constitue son deuxième tour).



1. Poser un voleur.
2. Poser l'architecte.
3. Continuer la route, piocher la deuxième tuile et la poser où l'on veut.

**Plus de précisions :** • Il n'y a pas de réaction en chaîne : si un joueur, en posant sa 2<sup>ème</sup> tuile, agrandit à nouveau la route avec son architecte, il ne peut piocher et jouer de 3<sup>ème</sup> tuile. • Si la route reste inachevée après le 2<sup>ème</sup> tour du joueur, l'architecte reste en place. Tant que la route reste inachevée, le joueur aura l'occasion de faire des 2<sup>èmes</sup> tours. Quand la route se termine, on la décompte et le joueur récupère le voleur et l'architecte. • Le joueur peut poser un partisan sur la 1<sup>ère</sup> comme sur la 2<sup>ème</sup> tuile. Si la route est achevée après la 1<sup>ère</sup> tuile posée, le joueur récupère son architecte et peut le poser immédiatement sur la 2<sup>ème</sup> tuile. • Sur une route peuvent se trouver des architectes de plusieurs joueurs (en respectant les règles de pose). • Entre le voleur et l'architecte peuvent s'intercaler plusieurs tuiles de routes. • Tout ce qui est valable pour les routes l'est également pour les villes. Remplacer simplement dans les explications « route » par « ville » et « voleur » par « chevalier ». • Un architecte peut se trouver sur une route ou dans une ville, mais pas dans un champ.



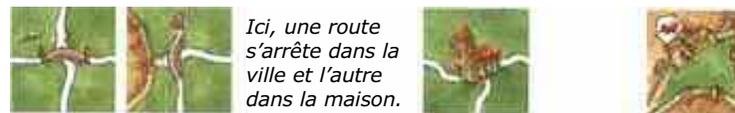
### Un joueur peut, par exemple :

1. Poser un voleur.
2. Poser son architecte.
3. Fermer la route et poser un chevalier sur la section ville de la tuile (la route est décomptée ; le voleur et l'architecte sont récupérés).
4. Poser la 2<sup>ème</sup> tuile et y poser son architecte.

### Le sac en tissu

Les conditions de production peuvent aboutir à des couleurs de dos de tuiles légèrement différentes entre Carcassonne et ses extensions. Mettre les tuiles dans le sac empêche de les reconnaître.

### Quelques nouvelles tuiles Paysage (exemple)



Le pont n'est pas un **croisement**. Une route passe **sans interruption** de la gauche vers la droite, l'autre du haut vers le bas. Les **champs** sont séparés. La tuile de gauche à 4 sections, celle de droite, 3 sections.

L'abbaye partage la route en **3 portions de route**. Cette tuile a **3 sections de ville**.

© 2003 Hans Im Glück  
Règles traduites par Philibert  
(<http://www.philibernet.com>)  
et mises en page par Rody  
(<http://www.Jeux2Rody.com>)

