

Klaus-Jürgen Wrede  
**Carcassonne**

**Tour de jeu**

- 1- Placer une carte de paysage
- 2- Placer un partisan sur cette carte (facultatif).
- 3- Marquer les points pour tout chemin, ville ou abbaye achevé, et reprendre les partisans situés sur ces paysages.

**Placer un partisan**

Ce n'est autorisé que si aucun autre partisan n'est déjà placé sur la même zone.

**Points pour paysage achevé**

Quand un paysage est achevé, le joueur ayant le plus de partisans dessus marque les points détaillés ci-contre.

Les joueurs reprennent ensuite les partisans placés sur la zone qui vient d'être évaluée.

<i>Chemin achevé</i>	1 pt par carte constituant le chemin.
<i>Ville achevée</i>	2 pt par carte constituant la ville, + 2 pt par symbole. <i>Exception</i> —une ville de 2 cartes ne rapporte que 2 pt.
<i>Abbaye achevée</i>	quand elle est entourée de 8 cartes paysage, elle rapporte 9 pt
<i>Pré</i>	Un pré ne rapporte rien en cours de partie

**Fin de partie**

Quand un joueur tire la dernière carte, il joue son tour et on procède ensuite au décompte final. Pour chaque paysage inachevé, le joueur ayant le plus de partisans dessus marque:

*Chemins ou villes inachevées:* 1 pt par carte les constituant, plus 1 pt par symbole bouclier (pour villes).

*Abbaye inachevée:* 1 pt pour la carte abbaye et pour chaque carte la touchant.

*Prés:* Pour chaque ville, on regarde qui a des paysans sur des prés qui la bordent. Le joueur majoritaire en paysans marque 3 pt pour cette ville (en cas d'égalité tous les joueurs marquent 3 pt). Une ville ne peut rapporter 3 points qu'une seule fois pour un joueur donné.

Klaus-Jürgen Wrede  
**Carcassonne**

**Tour de jeu**

- 1- Placer une carte de paysage
- 2- Placer un partisan sur cette carte (facultatif).
- 3- Marquer les points pour tout chemin, ville ou abbaye achevé, et reprendre les partisans situés sur ces paysages.

**Placer un partisan**

Ce n'est autorisé que si aucun autre partisan n'est déjà placé sur la même zone.

**Points pour paysage achevé**

Quand un paysage est achevé, le joueur ayant le plus de partisans dessus marque les points détaillés ci-contre.

Les joueurs reprennent ensuite les partisans placés sur la zone qui vient d'être évaluée.

<i>Chemin achevé</i>	1 pt par carte constituant le chemin.
<i>Ville achevée</i>	2 pt par carte constituant la ville, + 2 pt par symbole. <i>Exception</i> —une ville de 2 cartes ne rapporte que 2 pt.
<i>Abbaye achevée</i>	quand elle est entourée de 8 cartes paysage, elle rapporte 9 pt
<i>Pré</i>	Un pré ne rapporte rien en cours de partie

**Fin de partie**

Quand un joueur tire la dernière carte, il joue son tour et on procède ensuite au décompte final. Pour chaque paysage inachevé, le joueur ayant le plus de partisans dessus marque:

*Chemins ou villes inachevées:* 1 pt par carte les constituant, plus 1 pt par symbole bouclier (pour villes).

*Abbaye inachevée:* 1 pt pour la carte abbaye et pour chaque carte la touchant.

*Prés:* Pour chaque ville, on regarde qui a des paysans sur des prés qui la bordent. Le joueur majoritaire en paysans marque 3 pt pour cette ville (en cas d'égalité tous les joueurs marquent 3 pt). Une ville ne peut rapporter 3 points qu'une seule fois pour un joueur donné.