

# Carcassonne

## Résumé des règles ajustées

- On peut se placer uniquement sur une construction où personne ne se trouve,
- Les personnages sont placés debout, sauf dans les champs où ils sont couchés pour être repérés,
- Plus une construction est grande, plus elle rapporte de points,
- Seul le joueur majoritaire (ou ceux, en cas d'égalité) engendre des points de victoire,
- Les chemins, villes et abbayes rapportent des points tout au long du jeu, tandis que les champs n'en rapportent qu'en fin de partie,
- Un **chemin** achevé rapporte **1 point** par tuile,
- Une **ville** achevée rapporte **2 points** par tuile + **2** par écusson,
- Une **abbaye** rapporte **9 points** dès qu'elle est complètement entourée de tuiles,
- Une construction inachevée ne rapporte aucun point en fin de partie,
- En fin de partie, une ville est alimentée par le joueur (ou les joueurs en cas d'égalité) qui possède le plus de paysans dans le (les) **champ(s)** adjacent(s).  
Le nombre de points marqués est égal à **1 point** par tuile de ville + **1** par écusson.

*Aide de jeu conçue par Ludo le gars - 2002*



# Carcassonne

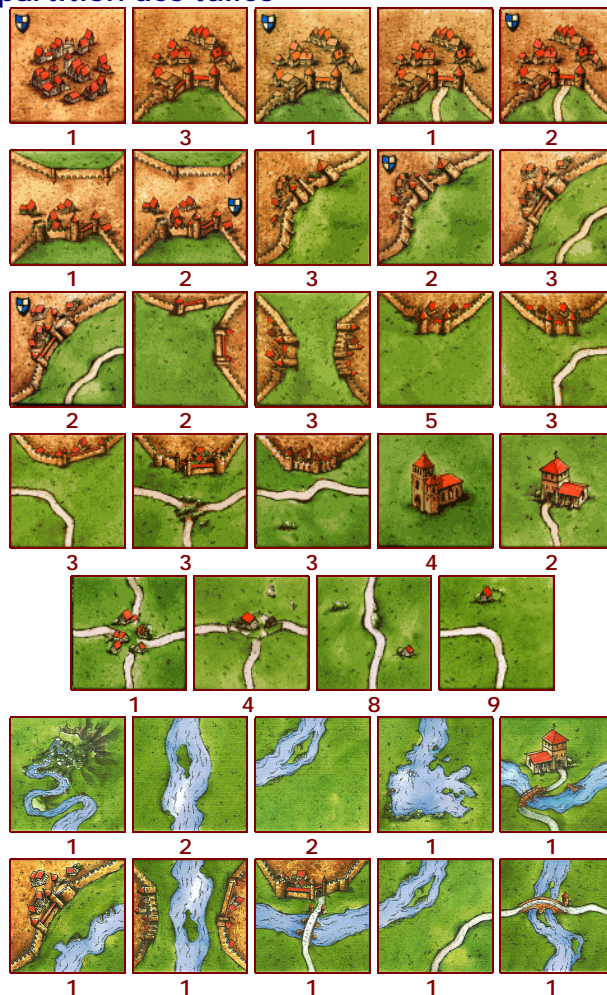
## Résumé des règles ajustées

- On peut se placer uniquement sur une construction où personne ne se trouve,
- Les personnages sont placés debout, sauf dans les champs où ils sont couchés pour être repérés,
- Plus une construction est grande, plus elle rapporte de points,
- Seul le joueur majoritaire (ou ceux, en cas d'égalité) engendre des points de victoire,
- Les chemins, villes et abbayes rapportent des points tout au long du jeu, tandis que les champs n'en rapportent qu'en fin de partie,
- Un **chemin** achevé rapporte **1 point** par tuile,
- Une **ville** achevée rapporte **2 points** par tuile + **2** par écusson,
- Une **abbaye** rapporte **9 points** dès qu'elle est complètement entourée de tuiles,
- Une construction inachevée ne rapporte aucun point en fin de partie,
- En fin de partie, une ville est alimentée par le joueur (ou les joueurs en cas d'égalité) qui possède le plus de paysans dans le (les) **champ(s)** adjacent(s).  
Le nombre de points marqués est égal à **1 point** par tuile de ville + **1** par écusson.

*Aide de jeu conçue par Ludo le gars - 2002*



## Répartition des tuiles



## Répartition des tuiles

