

Carcassonne Expansion

La Peste

Cette variante s'intègre dans la règle de base du jeu. La peste qui fait rage à travers la contrée augmente l'importance des connexions entre les tuiles. Après une phase de départ apparemment anodine, vous devrez rapidement réaliser que vous serez à peine capable de récupérer des points face à la peste. Mais ce n'est pas tout à fait vrai. Si vous parvenez à orienter habilement celle-ci vers vos adversaires, vous serez en mesure d'engranger des points parallèlement aux infections que vous aurez évitées.

Concept

La Peste se répand à travers Carcassonne à partir des 6 tuiles Epidémie. Dès qu'une Epidémie entre en jeu, chaque joueur doit la propager durant son propre tour. Les meuble des tuiles infectées sont retirés du jeu sans marquer de points. Les joueurs peuvent également essayer d'échapper à la Peste, le long de la même route ou du même champ ou même dans la même ville. Au cours du jeu, les joueurs peuvent éteindre les foyers, la Peste devenant alors incapable de se propager dans certaines régions.

Composants



6 tuiles Terrain avec un symbole Peste, d'où la Peste peut éclore. ("tuiles Peste")



6 marqueurs Epidémie

Face (numéro avec rat) : "Epidémie active", numérotés de 1 à 6.

Dos (champ) : "Peste endiguée".



18 pastilles Puce rondes (Puces)

montrent où la Peste fait rage ;

Côté rouge vif = active ;

Côté rouge pâle = latente/inactive.

Definitions

Une tuile Peste avec une Epidémie active et toutes les Puces rouge vif adjacentes constituent une région Peste active. Une Epidémie active sans Puces adjacentes compte également comme une région Peste active.

Les Puces rouge pâle constituent une région Peste latente.

Une tuile Peste avec une Epidémie passive (champ) dessus est à l'abri de la Peste. Elle ne peut jamais faire partie d'une zone de Peste.

Preparation

Placez la tuile de départ face visible. Retirez 17 tuiles Terrain sur les 71 que le jeu de base compte et mélangez les. Ces tuiles doivent être piochées en premières. Ajoutez les 6 nouvelles tuiles Peste au reste des tuiles et mélangez les ensemble. Placez les Puces à proximité de la zone de jeu.

Play

La première Epidémie apparaît

Une fois qu'un joueur a pioché la première tuile Peste et l'a placée selon les règles habituelles, une région Peste active est créée. La Peste commence à se répandre à partir de celle-ci. Le marqueur Epidémie 1 est placé face visible sur le symbole Peste de la tuile. Les joueurs qui placent une Epidémie ne peuvent pas poser de partisan durant ce tour.

Note : les Epidémies ne divisent jamais les champs.

Propager la Peste

Une fois que la première Epidémie est apparue, la Peste se répand (si possible) lors de chaque tour suivant. En commençant par le joueur assis à gauche de la personne qui a placé la première tuile Peste, le joueur actif doit prendre une Puce de la réserve et la placer, face active visible, sur une tuile Terrain adjacente (non diagonale) à l'Epidémie ne contenant pas encore de Puce. Au cours du jeu, les joueurs peuvent également placer des Puces sur des tuiles adjacentes à d'autres Puces actives. Si une Puce est placée sur une tuile contenant un ou plusieurs partisans, ceux-ci sont immédiatement rendus à leurs propriétaires sans marquer de points.

Le joueur décide à quel moment de son tour il désire propager la Peste.

Fuite

Après que la Peste ait éclaté, chaque joueur peut (au moment de son choix durant son tour) également aider un (jamais plus) de ses partisans à s'enfuir. Le partisan est déplacé d'un nombre indéfini de tuiles mais il doit rester dans la même ville, la même route ou le même champ.

Note : un Voleur en fuite ne peut pas traverser un croisement ou une intersection. Un Fermier en fuite peut passer sous un pont mais ne peut pas traverser de routes et ne peut évidemment pas rejoindre un autre champ. Les Moines dans les Abbayes ne peuvent jamais s'enfuir.

Les joueurs ne peuvent pas fuir sur ou à travers une tuile contenant une Puce (active / inactive) ou une Epidémie active (numéro avec rat). Les joueurs peuvent se déplacer sur des tuiles contenant déjà un Partisan. Bien évidemment, les joueurs ne peuvent jamais traverser une zone qui ne contient pas encore de tuile.

La peste se déclare à nouveau

Lorsqu'une autre tuile Peste a été piochée et placée, l'Epidémie avec le plus bas chiffre disponible est posée dessus. La Peste va désormais également se propager à partir d'ici. Un joueur qui place une tuile Peste n'est pas autorisé à placer de Puce durant le même tour (après tout, il a déjà le privilège de choisir où l'Epidémie va se déclarer). A partir de là, chaque joueur actif peut choisir quelle région Peste active étendre.

Attention : les pastilles Puces ne peuvent jamais être placées sur des Epidémies !

Eradiquer une Epidémie

Une fois qu'il n'y a plus de Puces dans la réserve au début du tour d'un joueur, l'Epidémie avec le chiffre visible le plus bas est éradiquée - face champ visible. (Exception : Une fois que la première tuile Peste est apparue, il doit toujours rester au moins une région active, une Epidémie doit donc toujours être active).

A partir de maintenant, cette région est une région Peste "inactive". Toutes les Puces adjacentes sont retournées sur leur face latente. Désormais, les joueurs piochent les Puces dans une région Peste inactive à la place de la réserve.

Eradiquer de nouvelles Epidémies

Une fois qu'il ne reste plus de Puces inactives à déplacer au début du tour d'un joueur, une autre Epidémie est éradiquée (toujours celle avec le chiffre visible le plus faible).

Un joueur peut également choisir de déplacer une Puce qui diviserait les Pucés restantes en plusieurs essaims distincts. Une Puce active sans aucune connection avec une Epidémie active est immédiatement retournée sur sa face passive : les Pucés sans connection avec une Epidémie active sont toujours inactives.

Régions Peste contiguës

Il est tout à fait possible que deux régions Peste, ou plus, puissent fusionner. Quand plusieurs Epidémies sont connectées à la même région, elles sont toutes retournées exceptée celle avec le chiffre le plus élevé. N'importe quelle Puce inactive connectée à

une Epidémie active est retournée sur sa face active. Les Pucés devenues inactives peuvent donc également redevenir actives. La séparation peut également conduire à des zones inactives au sein d'une région, les Pucés doivent donc être retournées sur leur face latente.

Les Epidémies qui ont été éradiquées ne peuvent jamais redevenir actives. Les tuiles avec des Epidémies retournées sur leur côté champ restent protégées de la Peste jusqu'à la fin du jeu. Les Pucés ne peuvent jamais être placés sur des Epidémies. Une fois que la Peste a été éradiquée d'une tuile avec une ancienne Epidémie, les joueurs sont toujours protégés des infections sur cet espace.

Special case

Si les 18 Pucés appartiennent à la même région Peste, un joueur pioche une de ces Pucés et la pose sur une autre tuile qui doit bien évidemment être reliée à une région Peste active. Même dans cette situation, le déplacement est obligatoire : le joueur doit déplacer une Puce vers une autre tuile.

Si, plus tard, une autre Epidémie éclate dans une région non connectée, l'ancienne région Peste devient inactive. L'Epidémie est retournée sur la face champ et toutes les 18 Pucés actives de l'ancienne région Peste sont retournées sur leur face latente.

Scoring

Les zones infectées n'affectent pas le décompte final, pour autant que les Partisans ne soient pas infectés.

*Christwart Conrad / mjr
Illustration: Doris Matthäus*

