

### Carcassonne L'école

**Matériel:**

- ❶ 1 pion instituteur (de couleur transparente, la couleur de l'instituteur ne correspond à aucun joueur).
- ❷ 2 tuiles "école"

**Mise en place:** Les joueurs posent les deux nouvelles tuiles à gauche ou à droite de la tuile de départ, pour assembler l'école. Le pion instituteur est posé sur l'école.



### Déroulement de la partie

Les règles de Carcassonne sont inchangées. Le joueur qui termine une ou plusieurs routes menant à l'école reçoit le pion instituteur **après avoir décompté ses points**. Il retire l'instituteur de l'école et le pose devant lui. Lors du prochain décompte, le joueur qui possède l'instituteur recevra également les points de la construction achevée. S'il a lui-même provoqué le décompte, il double ses points. Ensuite, il repose l'instituteur sur l'école.

*Exemple I: Le joueur Rouge a l'instituteur. Bleu achève une route menant à l'école d'une valeur de 5 points. Bleu et rouge reçoivent chacun 5 points. Rouge remet l'instituteur sur l'école, et bleu prend immédiatement l'instituteur.*

*Exemple II: Jaune a l'instituteur. Vert achève une ville d'une valeur de 12 points. Vert et jaune reçoivent tous les deux 12 points, ensuite jaune repose l'instituteur sur l'école.*

**Remarque:** Lorsque toutes les rues menant à l'école sont construites, les joueurs ont réussi à relier l'école au reste du pays. L'instituteur a assez d'élèves et ne doit plus quitter l'école.

Cette mini-extension a été conçue pour le jeu de base et la première extension (Auberges et Cathédrales). Si vous jouez avec d'autres extensions, des questions peuvent se poser concernant les règles. Dans ce cas, prenez contact avec [christof.tisch@hans-im-glueck.de](mailto:christof.tisch@hans-im-glueck.de)