

Carcassonne – La Rivière

Carcassonne – Der Fluss

Règles anglaises issues de Board Game Geek (<http://www.boardgamegeek.com>)

Adaptation par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

Cette extension est composée de 12 nouvelles tuiles : la source de la rivière, 10 fragments de rivière (bordés de plusieurs champs, plusieurs cités et une abbaye, et traversés de temps à autres par des chemins) et un lac qui achève la rivière.

La source est utilisée comme tuile de départ. Les autres tuiles rivière sont ajoutées tours après tours par les joueurs, comme d'habitude (sachant que la rivière ne doit jamais être coupée).

Après que la dernière tuile a été placée, le lac est ajouté à la fin de la rivière et le jeu continue normalement (on enlève la tuile de démarrage). Si l'on veut utiliser la tuile normale de démarrage, on peut la mélanger au reste des tuiles rivière puisque le fond des tuiles est identique.

Les paysans ne pouvant être placés sur la rivière même, le comptage des points reste inchangé.

La conséquence principale de cette extension sur Carcassonne est que le rendu visuel est plus agréable qu'il ne l'était dans le jeu de base.

Mais il y a quelques effets supplémentaires sur le jeu lui-même, même s'ils ne sont pas bien grands. L'hypothétique plus gros changement concerne le fait que la rivière coupe les champs et change donc la lutte pour la majorité des paysans. « Hypothétique » car les champs peuvent se rejoindre à la fin de la rivière (grâce au lac), mais les chemins coupant la rivière en plusieurs tronçons il y aura plusieurs champs de tailles moyennes au lieu d'un grand champ central. Il faut donc prendre ce point en considération lorsque l'on place ses paysans.

Avoir une abbaye très tôt dans le jeu est également un avantage grâce à la tuile rivière disposant d'une abbaye. Le joueur posant cette tuile est donc quasi-certain de remporter rapidement 9 points de victoire.

Une fois la rivière complétée, il y a donc plusieurs cités et chemins de démarrage (au lieu d'un de chaque dans le jeu de base).