FAQ

CARCASSONNE – OMBRES ET BROUILLARD

La tuile de départ équivaut-elle à 1 tuile normale ?

Non. La tuile de départ est considérée comme étant 4 tuiles Terrain accolées. Si lors d'une évaluation, vous renoncez à marquer des points pour retirer des fantômes, vous devez vous limiter à ceux présents sur l'un des quarts de la tuile (chaque quart correspond à 1 tuile normale).

Voir livret de règles, p. 2

Puis-je poser mon meeple sur une route recouverte de brouillard ?

Oui. Vous pouvez poser un meeple sur une route qui serpente dans le brouillard. Dans cette version du jeu, la règle des prés ne s'appliquant pas, vous ne pouvez pas poser de meeple dans les prés (peu importe que le pré soit recouvert de brouillard ou pas).

Voir livret de règles, p. 5

Lors d'une évaluation, puis-je retirer un fantôme d'un cimetière au lieu de marquer des points ?

Oui. Si vous renoncez à marquer des points, vous pouvez **retirer jusqu'à 3 fantômes** d'une **seule tuile de votre choix**. Cette tuile peut donc être un cimetière.

Voir livret de règles, p. 6 et 8

Lors d'une évaluation commune, un joueur peut-il renoncer à marquer ses points pour retirer des fantômes tandis que les autres joueurs marquent leurs propres points ?

Non. Une évaluation commune s'applique à l'ensemble des joueurs. Tous les joueurs doivent renoncer à leurs points pour pouvoir retirer des fantômes d'une tuile.

Voir livret de règles, p. 6

Lors d'une évaluation commune, est-ce que je marque aussi des points si un autre joueur possède plus de meeple que moi ?

Oui. Contrairement au Jeu de Base, le nombre de meeple que possèdent les joueurs dans la zone à évaluer ne joue aucun rôle. Chaque joueur ayant au moins un de ses meeple dans la zone à évaluer marque des points.

Voir livret de règles, p. 6

Chaque joueur marque 6 points pour la route, pour un total de 12 points. Peu importe qu'un joueur ait 2 meeple et l'autre seulement 1.

Quelle est la mise en place pour une partie à 2 joueurs ou en solo ?

Dans une **partie à 2 joueurs**, chaque joueur possède 6 meeple, soit 3 meeple de 2 couleurs différentes. Placez ensuite 1 seul meeple d'une des couleurs non attribuées sur la piste de score.

Dans une **partie solo**, vous possédez 12 meeple, soit 3 meeple de 4 couleurs différentes. Placez ensuite 1 seul meeple d'une des couleurs non attribuées sur la piste de score.

Exemple d'une partie à 2 joueurs : Clément choisit les meeple jaunes et verts, il en prend 3 de chaque. Coralie choisit les meeple roses et bleus, elle en prend 3 de chaque. Ils décident de poser un meeple noir comme pion Score sur la piste de score.

Voir livret de règles, p. 3

Niveau 6 : Quelle couleur marque des points lorsque j'évalue un jeton Chien ?

Un chien est évalué après que le meeple auprès duquel il était placé a lui-même été évalué.
La couleur de ce meeple indique le joueur qui marquera les points accordés par l'évaluation du chien.

Voir livret de règles, p. 9

Rouge place cette tuile qui complète la ville. Après avoir évalué la ville, il évalue Rufus. Il déplace le pion Score rouge sur la piste de score.

Le Niveau 6 est-il impossible à vaincre ?

Oui et Non.

La difficulté de ce niveau a été pensée pour des parties à 3 joueurs. Vous pouvez évidement le tenter en solo, à deux, quatre ou cinq joueurs, mais cela augmente fortement la complexité !

Notre conseil pour des parties plus faciles :

Quel que soit le nombre de joueurs, prenez **3 meeple** de **3 couleurs différentes utilisées dans la partie**. Posez ces 3 meeple en tant que pions Score sur la case 0/50 de la piste de score. Vous choisissez tous ensemble les trois couleurs.

Attention ! Dans les parties solo ou à 2 joueurs, ne prenez pas ces 3 meeple dans votre réserve personnelle, vous les prenez dans la boîte.

Lorsqu'une **couleur non présente** sur la piste de score marque des points, vous devez décider quel pion Score avancera sur la piste de score à sa place.

Voir livret de règles, p. 11

Rouge place cette tuile qui complète la ville. Rouge et Jaune marquent chacun 6 points. Les pions Score présents sur la piste de score sont de couleur jaune, vert et rose.
Par conséquent, Rouge doit choisir à quelle couleur il va attribuer les points qu'il a obtenus. Il décide de les attribuer au pion Score vert.
Les pions Score jaune et vert sont avancés de 6 cases.

EXTENSION : FANTÔMES, CHÂTEAUX & CIMETIÈRES

Que se passe-t-il si en plaçant une tuile, je dissipe une zone de brouillard existante ?

Dissiper un brouillard : si vous placez une tuile (peu importe qu'elle soit recouverte de brouillard ou pas) de telle façon qu'au moins 1 bord avec brouillard se retrouve adjacent à un bord **sans** brouillard, vous **devez** attacher 1 fantôme à l'un de **vos** meeple en jeu.

Il peut aussi arriver que vous prolongiez une zone de brouillard avec un bord de la tuile placée et qu'en même temps vous dissipiez un brouillard avec un des autres bords de cette tuile. Dans ce cas vous **devez** d'abord attacher 1 fantôme à 1 meeple d'un autre joueur, puis vous **devez** attacher 1 fantôme à l'un de vos propres meeple.

Rouge place cette tuile de telle façon qu'un de ses bords prolonge un brouillard, mais en dissipe un autre sur un autre bord. Il attache alors 1 fantôme à l'un des meeple d'un autre joueur, puis il attache 1 autre fantôme à l'un de ses meeple.

Voir feuillet de règles, p. 2

Puis-je attacher un fantôme à un meeple occupant un château ou un cimetière ?

Oui. Lorsque vous placez une tuile avec du brouillard de telle façon qu'elle prolonge un brouillard existant, vous **devez** attacher 1 fantôme à 1 meeple en jeu d'un autre joueur **de votre choix** (peu importe le rôle du meeple qui peut être chevalier, paysan, gardien de cimetière, etc.).

Aucun fantôme ne peut être attaché à un meeple Sentinelle.

Voir feuillet de règles, p. 3

Les fantômes attachés à mes gardiens de cimetière m'apportent-ils des points de malus lors de l'évaluation ?

Oui. Lorsque le cimetière est complété, cela déclenche une évaluation qui ne vous fait pas marquer de points, mais vous permet d'obtenir un meeple Sentinelle supplémentaire. Le malus de **-2 points** par fantôme attaché à votre gardien de cimetière s'applique tout de même et vous reculez donc votre pion Score sur la piste de score.

Voir feuillet de règles, p. 3