



## Die Steinmauer

### *Le Mur de Pierres*

Extension non officielle pour le jeu

**Carcassonne - Die Jäger und Sammler**

### *Règle*



12 Tuiles constituent les tuiles de départ.

La tuile de départ d'origine est retirée du jeu.

Ces tuiles se jouent comme celles de l'extension der Fluss prévues pour Carcassonne premier du nom.

Elles sont jouées à tour de rôle de façon à avoir un mur continu, puis lorsque la dernière tuile est jouée, on poursuit le jeu avec les tuiles standard.

Contrairement à l'extension der fluss, il n'y a pas de tuiles début et fin, on peut donc poser les tuiles piochées dans un sens ou dans l'autre.

## Steinmauer & Späher

Ou comment utiliser autrement les 5 tuiles de l'extension **König & Späher**

Cette variante marche parfaitement avec l'extension Die Steinmauer.

Voilà, dans cette variante, il faut mélanger les 5 tuiles que l'on trouve dans König & Späher avec les tuiles trésor du jeu d'origine.

N'ayant pas les même dos, je vous conseille fortement de mettre toutes les tuiles trésor dans un sac opaque.

Voici comment jouer alors ces 5 tuiles lorsque vous les piocherez :



Ne tenez pas compte du guetteur, du pêcheur ou de la hutte et jouez ces tuiles normalement mais en prenant en plus, un jeton vert que l'on trouve dans le jeu de base.

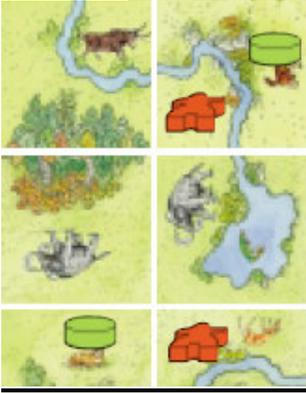
Vous pouvez alors poser ce jeton sur un animal, un champignon ou une pépite en jeu de votre choix.

Si vous mettez ce pion sur un animal (*poissons, tigre, etc...*), celui-ci n'entre pas en compte lors d'un décompte de point. Ce pion ne peut être bougé et reste dans le jeu jusqu'à la fin de la partie.

Si vous mettez ce pion sur une pépite, celle-ci n'a pas d'effet si la forêt est complétée, c'est-à-dire que l'on ne pioche pas de tuile trésor car le pion annule l'effet de la pépite.

Si vous mettez ce pion sur un champignon, celui-ci ne double pas la valeur de la tuile.

***Exemple :***



*Dans cet exemple, le tigre et le cerf ne compteront pas.*

*Ils sont annulés par les jetons verts.*

**ATTENTION : On ne peut pas poser de pion vert sur une tuile qui contient déjà des pions ou une Hutte.**



Cette tuile relie 2 champs sans couper la rivière.

L'homme sur le pont ne compte rien et l'ours compte 2 points.

Lors du tirage de cette tuile vous pouvez prendre un pion vert (*voir plus haut pour l'utilisation de ce pion*).



Cette tuile ne peut pas être posée en jeu mais permet de prendre **2 pions verts** et de les poser immédiatement. Elle est défaussée après avoir été jouée.