

Carcassonne

Un jeu de placement stratégique pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans. Auteur : Klaus-Jürgen Wrede.

Carcassonne est une ville située dans le sud de la France, rendue célèbre par ses extraordinaires remparts qui datent de l'époque des Romains et des grands chevaliers. Grâce à ce jeu vous allez pouvoir découvrir cette ville et peut-être y faire fortune! Lancez-vous donc sur ses chemins qui vous mèneront aux villes des alentours et à de nombreux prés et abbayes pour créer vous-même un paysage en utilisant, avec une stratégie implacable, vos partisans qui seront tantôt voleurs, moines, chevaliers ou paysans.

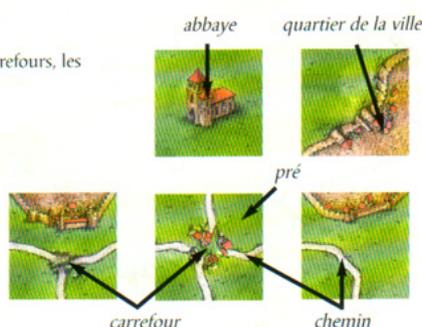
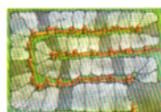
Le matériel

- 72 cartes de paysage (une carte de départ avec un côté verso foncé) qui représentent les différents quartiers de la ville, les chemins, les carrefours, les prés et les abbayes.

- 40 partisans en cinq couleurs  Les différents partisans peuvent être chevalier, voleur, paysan ou moine. L'un des partisans sera utilisé pour compter les points.

- 1 tableau pour compter les points des différents joueurs.

- les règles du jeu



Le but du jeu

Les joueurs posent, à tour de rôle, les cartes de paysage sur la table pour créer des chemins, des villes, des prés et des abbayes. Ils peuvent placer leurs partisans sur les cartes pour gagner des points. Les points peuvent être obtenus pendant la partie ou à la fin et on ne peut donc pas connaître l'heureux vainqueur avant l'évaluation finale.

Les préparatifs

Posez la carte de départ au milieu de la table, côté recto visible. Ensuite, mélangez les cartes de paysage, formez plusieurs piles et posez-les sur la table, côté verso visible, de manière à ce que chaque joueur puisse piocher facilement ses cartes. Posez le tableau pour compter les points au bord de la table.

Chaque joueur reçoit les huit partisans correspondant à la couleur de son choix. Il pose, ensuite, un de ces partisans sur la case zéro du tableau pour compter les points qu'il gagnera. Il pose ensuite les autres partisans devant lui sur la table. C'est le joueur le plus jeune qui décide qui commence la partie.

(celle dont le côté verso est plus foncé que les autres)

(face cachée)

Le déroulement du jeu

Les participants jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, ils doivent réaliser les actions suivantes en respectant l'ordre indiqué ci-dessous :

1. Ils **doivent** piocher une carte de paysage et la poser sur la table.
2. Ils **peuvent** prendre l'un de leurs partisans et le placer sur la carte qu'ils viennent de poser sur la table.
3. Si grâce à cette carte, ils réussissent à **achever des chemins, des villes ou des abbayes**, ils **doivent** les évaluer et compter les points correspondants.

1. Poser une carte de paysage sur la table

Au début, le joueur pioche une carte de paysage dans l'une des piles de son choix. Il la retourne et la montre aux autres joueurs (pour qu'ils puissent le «conseiller»). Ensuite, il pose la carte de paysage à côté des cartes qui se trouvent déjà sur la table en les faisant correspondre. Il doit respecter les règles suivantes :

- La nouvelle carte introduite (encadrée en rouge dans les exemples) doit obligatoirement toucher au moins une des cartes qui se trouvent déjà sur la table. Il est interdit de placer une carte qui ne toucherait une autre carte que par un coin.
- Les joueurs doivent achever la création de tous les prés, les chemins et les villes sur les cartes de paysage, mais les abbayes, elles, ne peuvent pas être transformées.

1

- La carte posée doit continuer le paysage de manière cohérente, un peu comme aux dominos : les chemins, les villes ou les prés doivent être continués si le joueur veut poser sa tuile à côté.



Le joueur complète les chemins et les prés sur les cartes.



Il complète les quartiers des villes.



Il complète, d'un côté, les quartiers des villes, et de l'autre, les prés.



Comme indiqué sur l'illustration, le joueur ne peut pas placer cette carte.

Étant donné les règles du jeu, il est presque impossible que le joueur ne puisse pas placer de carte. Mais si le cas se présente, il doit mettre cette carte de paysage de côté et piocher une nouvelle carte.

2. Placer un partisan

Après avoir placé sa carte de paysage, le joueur peut placer un de ses partisans. Il doit respecter les règles suivantes :

- Il ne doit placer qu'un seul partisan à la fois.
- Il doit utiliser un partisan qui se trouve encore devant lui sur la table.
- Il ne peut le placer que sur la carte de paysage qu'il vient d'introduire.
- Il doit choisir la partie de la carte sur laquelle il veut le placer. Il a le choix entre ...

... un chevalier



dans le quartier d'une ville

ou

un voleur



sur un chemin

ou

un paysan



dans un pré

ou

un moine



dans une abbaye

- Il ne peut placer son partisan sur la partie de son choix que s'il n'y a pas encore d'autres partisans dans les villes, sur les chemins ou dans les prés qu'il a complétés avec sa carte de paysage et ceci indépendamment de la distance qui le sépare de l'autre partisan. Les deux exemples suivants expliquent cette règle :



Le joueur bleu ne peut que placer un paysan sur le pré, puisque dans la ville qu'il complète avec sa carte, il y a déjà un chevalier



Le joueur rouge peut utiliser son partisan comme chevalier ou comme voleur, mais pas comme paysan puisqu'il y a déjà un paysan (de sa propre couleur) sur le pré qu'il vient de compléter. Il peut, en revanche, placer son paysan sur le petit pré (flèche rouge)

Si au cours de la partie un joueur n'a plus de partisans, il ne peut que se débarrasser de sa carte. Mais soyez sans crainte : il est possible de récupérer des partisans.

Maintenant, c'est au tour du joueur suivant.

Exception: Si on a terminé une ville, un chemin ou une abbaye en plaçant sa carte, on doit tout de suite compter les points correspondants.

Évaluer un chemin, une ville ou une abbaye achevés

Un chemin achevé

Un chemin est achevé lorsque les deux extrémités sont délimitées par un carrefour, une ville ou une abbaye. Le nombre de cartes qui forment un chemin continu entre ces deux limites est variable.

Le joueur, dont le voleur se trouve sur le chemin, compte alors les cartes qui lui ont permis de le créer et il reçoit le nombre de points correspondant. Il déplace son partisan sur le tableau en fonction des points qu'il reçoit.

Le tableau comprend 50 cases. Si un joueur a déjà obtenu plus de 50 points, il "couche" son pion sur la table et se remet sur la case zéro. Ceci permet aux joueurs de savoir quels sont les pions qui ont déjà gagné 50 points ou plus.



Rouge reçoit 4 points.



Rouge reçoit 3 points.

2

A road is missing on the abbey tile:



missing road in 1st edition French rules

la
ainsi

complétés

Une ville achevée

Une ville est achevée lorsque tous les quartiers sont clôturés par des remparts et qu'il n'y a plus d'espace ouvert. Le nombre de quartiers nécessaires pour former une ville est variable. **Au moment où la ville est achevée, le joueur dont le chevalier se trouve sur une carte de cette ville reçoit 2 points par carte utilisée pour former la ville.** En outre, il reçoit 2 points par symbole.



Rouge reçoit 8 points.

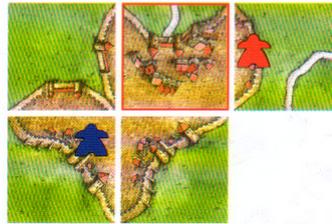
Seule exception : Une ville n'a que 2 quartiers. Dans ce cas-là, le joueur rouge ne reçoit que 2 points.

bouclier
Dans certaines circonstances,

Qu'est-ce qui se passe s'il y a plusieurs partisans dans une ville ou sur un chemin achevés?

Si le joueur a placé ses cartes en suivant une certaine tactique, il peut arriver qu'on trouve plusieurs chevaliers dans une ville ou plusieurs voleurs sur un chemin. Si c'est le cas, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de chevaliers dans cette ville ou le plus grand nombre de voleurs sur ce chemin, qui remporte les points. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent la somme totale des points.

La nouvelle carte relie les deux quartiers séparés pour former une ville complète.

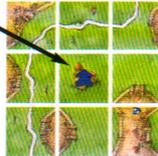


Rouge et Bleu reçoivent la somme totale des points, c'est-à-dire qu'ils gagnent 10 points chacun, car ils ont tous deux placé un chevalier dans la ville (égalité)

Une abbaye achevée

Une abbaye est achevée lorsque le bâtiment est entouré par huit cartes de paysage.

Le joueur qui a placé un moine dans l'abbaye, reçoit tout de suite 9 points (un point pour la carte de l'abbaye et un point pour chaque carte qui l'entoure).



Bleu reçoit 9 points.

Récupérer des partisans

Après avoir évalué une ville, un chemin ou une abbaye (et seulement dans ce cas-là!), les joueurs récupèrent les partisans qu'ils avaient placés, comme chevalier, voleur ou moine, sur les cartes de paysage correspondantes. Au tour suivant, les joueurs peuvent les réutiliser sur de nouvelles cartes de paysage qu'ils décident de placer.

Il est possible de placer un partisan sur une carte, de recevoir des points et de récupérer le partisan dans le même tour en jouant comme suit :



Rouge reçoit 2 points

1. Terminer une ville ou un chemin avec une carte de paysage.
2. Placer un chevalier ou un voleur.
3. Évaluer la ville ou le chemin terminé.
4. Récupérer le chevalier ou le voleur.

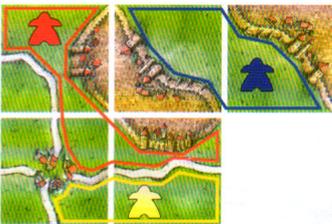


Rouge reçoit 3 points

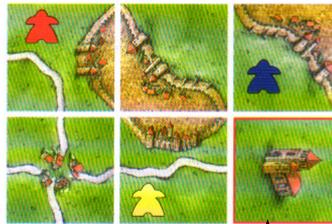
Le pré

Un pré est formé par plusieurs cartes de paysage mises les unes à côté des autres pour obtenir un dessin continu. Pendant la partie, on ne peut pas donner une valeur aux prés ou aux parties de prés, mais on peut y placer des paysans. On ne reçoit les points correspondants qu'à la fin de la partie. **Les paysans restent, par conséquent, sur les cartes de paysage pendant toute la partie et les joueurs ne peuvent pas les récupérer.**

Les prés sont délimités par des chemins, des villes et le bout des cartes sur la table. C'est important pour l'évaluation finale.



Les 3 paysans se trouvent sur des prés différents. La ville, ou les chemins, délimitent certains prés des autres prés.

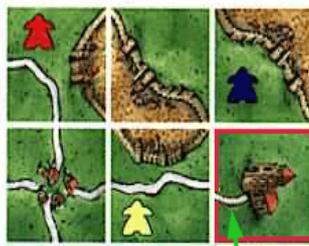


La nouvelle carte relie les prés des 3 paysans. **Attention :** Le joueur qui introduit cette carte de paysage ne peut pas placer de paysan, puisqu'il y a déjà trois paysans sur le pré.

3

A road is missing on the abbey tile:

A road is missing on the abbey tile:



missing road in 1st edition French rules



missing road in 1st edition French rules

La fin de la partie

Au moment où un joueur pioche la dernière carte de paysage, la partie est finie. Il introduit la carte dans le jeu et peut placer un dernier partisan. Ensuite, l'évaluation finale peut commencer.

Évaluation finale

Pour effectuer l'évaluation finale, on regarde d'abord les villes, les chemins et les abbayes inachevés. Pour chaque chemin, ville et abbaye **inachevé**, le propriétaire du voleur, du chevalier et du moine reçoit un point par carte de paysage qui en fait partie. Maintenant, chaque symbole ne rapporte plus qu'un seul point.

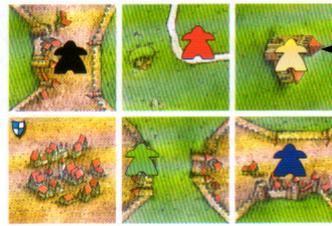
Ensuite, les paysans approvisionnent les villes et reçoivent des points.

Les règles à respecter sont les suivantes :

- Les paysans ne reçoivent des point que pour des villes achevées.
- Le pré du paysan doit toucher la ville achevée. Peu importe la distance qui sépare le paysan de la ville, c'est-à-dire le nombre de cartes de paysage qui se trouvent entre le paysan et la ville.
- Le propriétaire du paysan reçoit $\frac{1}{2}$ points pour chaque ville achevées - peu importe le nombre de cartes qui forment la ville.



Rouge



A road is missing on the abbey tile (see below)

Bleu reçoit 2 points pour la ville inachevée à droite. Vert reçoit 7 points pour la grande ville inachevée. Noir ne reçoit rien puisque Vert possède plus de chevaliers que lui dans la ville.



Bleu reçoit $\frac{1}{2}$ points pour la ville achevée. Il ne reçoit pas de points pour la ville inachevée qui se trouve sur la deuxième carte à gauche.

- Un paysan peut approvisionner plusieurs villes, si elles se trouvent juste à côté de son pré.



Bleu reçoit $\frac{1}{2}$ points

- Une ville se trouve souvent juste à côté de plusieurs prés. Si le cas se présente, tous les paysans dont les prés touchent la ville, sont pris en compte. Mais c'est seulement le joueurs qui a le plus grand nombre de paysans qui reçoit les $\frac{1}{2}$ points. En cas d'égalité, les différents joueurs concernés reçoivent $\frac{1}{3}$ points.

3
joueur (without S)



Bleu reçoit $\frac{1}{2}$ points, Rouge ne reçoit rien. Bleu a le plus grand nombre de paysans.



Rouge et Bleu reçoivent chacun $\frac{1}{2}$ points pour la petite ville (égalité). Bleu reçoit $\frac{1}{2}$ points pour la grande ville. Le pré du paysan rouge ne touche pas la grande ville.

C'est ainsi qu'on évalue toutes les villes. Lorsque les joueurs ont évalué toutes les villes, l'évaluation est finie. Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

Quelques remarques:

- "Couchez" les paysans sur la table pour qu'on puisse mieux voir sur quelle carte ils se trouvent et savoir s'il y a déjà un autre paysan sur le même pré.
- Après avoir évalué les villes, les abbayes et les chemins inachevés, nous vous conseillons d'éliminer les partisans qui s'y trouvaient et de ne garder que les paysans sur les cartes, pour rendre le jeu et le calcul final plus clairs.



© 2001 Hans im Glück Verlags-GmbH
Pour toutes questions ou remarques, n'hésitez pas à nous envoyer un email :
info@hans-im-glueck.de
Ou un courrier : Hans im Glück Verlag,
Birnauerstr. 15, D-80809 München,
Fax : +49/89/302336

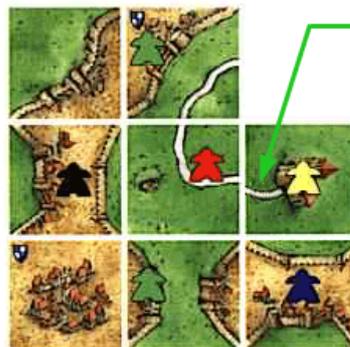


L'éditeur remercie Karen et Andreas "Leo" Seyfarth pour leur collaboration dans la rédaction des règles, ainsi que pour les renseignements et les idées qu'ils ont pu lui fournir.
Visitez notre page web pour obtenir des informations supplémentaires sur ce jeu, l'auteur et notre programme :
<http://www.hans-im-glueck.de>

4

[3-tile variant suggestion]

Variante tactique: au début de la partie, chaque joueur tire 3 cartes et les garde en main en les cachant aux autres joueurs. A son tour, un joueur place une de ses 3 cartes, pose éventuellement un partisan dessus, puis tire une nouvelle carte. La fin de partie est la même que dans la règle de base.



missing road in 1st edition French rules