

Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE

Comprend
les mini-extensions



La Rivière



L'Abbé





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Un brillant jeu de placement de tuiles de Klaus-Jürgen Wrede pour 2 à 5 joueurs de 7 ans et plus

Carcassonne : ville du sud de la France qui est devenue célèbre pour ses fortifications uniques datant de l'antiquité romaine et du Moyen Âge. Dans ce jeu, vous aurez pour tâche de développer la région avoisinant Carcassonne. Pour ce faire, vous placerez vos pions sur les routes, dans les villes, les abbayes et les prés. Si vous souhaitez l'emporter, vous devrez faire le meilleur placement possible de vos voleurs, chevaliers, moines et paysans. Autrement, le vainqueur sera l'un de vos adversaires.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Bienvenue dans l'univers ludique de Carcassonne ! Cette règle a été conçue pour vous permettre de vous familiariser le plus rapidement possible avec ce classique moderne. Après cette courte lecture, vous pourrez expliquer le jeu et y jouer. C'est ainsi que vous ferez vos premiers pas dans cet univers incroyable qu'est celui de Carcassonne. Tout d'abord, il vous faut mettre le jeu en place, ce qui ne prendra que quelques instants. D'ailleurs, nous allons profiter de cette mise en place pour vous présenter le matériel :

En premier viennent les **tuiles Terrain** : vous trouverez **84 tuiles** sur lesquelles sont illustrés des routes, des villes et des abbayes, le tout entouré de prés.



Tuile affichant une ville



Tuile affichant une route



Tuile affichant une abbaye

Douze (12) de ces tuiles présentent une rivière. Celle-ci sera décrite en détail dans les règles complémentaires. Les autres éléments graphiques – comme des maisons, des personnes et des animaux – n'ont pas d'impact sur le jeu.



Le **verso** de toutes les tuiles est identique, à l'exception du **verso** de la **tuile de départ** et des **tuiles Rivière**, qui est pour sa part plus foncé. Ceci vous permettra de les séparer rapidement.



Verso normal



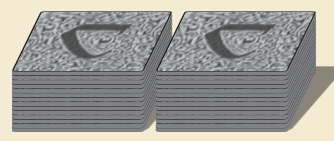
Verso foncé



Placez la tuile de départ (celle au recto foncé) au centre de la table. Mélangez les tuiles restantes et disposez-les en différentes piles, face cachée, de façon à ce que les joueurs y aient facilement accès.



Tuile de départ



Plusieurs piles, face cachée

Ensuite vient le plateau de score, que vous disposez au bord de votre surface de jeu (table, plancher, etc.).



Partisans (meeples)



Abbés

Finalement, il y a les meeples (**prononcé : [mipeul]**). Vous trouverez **40 meeples normaux**, ce qui comprend 8 meeples de chacune de ces couleurs : **jaune, rouge, vert, bleu** et **noir**. De plus, il y a **5 abbés**, à raison de 1 abbé de chacune de ces mêmes couleurs.

Commencez par donner 7 meeples de la couleur de leur choix à chacun des joueurs (sans vous oublier bien sûr). Ces meeples constituent la réserve personnelle de chaque joueur.

Ensuite, chaque joueur prend le meeples restant de sa couleur et le place sur la case 0 de la piste de score. Les meeples inutilisés et les 5 abbés (lors de votre première partie) sont remis dans la boîte. Désignez un premier joueur (le plus jeune par exemple).




APERÇU ET BUT DU JEU

Avant de commencer l'explication des règles, il est important de savoir quel est le but du jeu dans *Carcassonne*. Les joueurs posent des tuiles tour après tour. C'est ainsi que le paysage formé de routes, de villes, d'abbayes et de prés sera créé et développé. Vous placerez vos meeples sur ces tuiles comme voleurs, chevaliers, moines ou paysans afin de marquer des points. Les points seront notés pendant et à la fin de la partie. Le joueur qui aura le plus de points après le décompte final sera déclaré vainqueur, après, il ne fait aucun doute, une chaude lutte. Allez, nous sommes enfin prêts !

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *Carcassonne* se déroule en sens horaire (c'est-à-dire dans le sens des aiguilles d'une montre). En commençant par le premier joueur, le joueur dont c'est le tour réalise les actions suivantes, dans l'ordre, après quoi vient le tour du joueur suivant et ainsi de suite.

Après une brève explication des actions et de l'ordre d'un de vos tours, les actions ci-dessous seront détaillées en présentant les routes, les villes et les abbayes. Qu'elles sont donc ces actions ?

1 Placement d'une tuile : Le joueur doit piocher exactement 1 tuile Terrain d'une pile et la placer face visible afin de continuer le paysage. 	2 Pose d'un meeples : Le joueur peut poser un meeples de sa réserve sur la tuile qu'il vient de placer. 	3 Évaluation d'une zone : Le joueur doit faire l'évaluation des zones complétées par le placement de sa tuile. 
--	--	---

■ Les routes

1. Placement d'une tuile

Vous piochez cette tuile affichant trois routes partant d'un village. Lorsque vous placez la tuile, assurez-vous qu'elle continue l'illustration de la ou des tuiles déjà placées.



Vous placez la tuile ainsi. La route et le pré continuent les zones déjà en place. Excellent !

2. Pose d'un meeples comme voleur

Après avoir placé la tuile, vous pouvez placer **un meeples comme voleur sur une des sections de route de cette tuile**. Attention, cela n'est possible que s'il n'y a pas déjà un voleur sur cette route. Comme la route n'est pas complétée, il n'y a pas d'évaluation (action 3) et le joueur suivant effectue son tour.

Votre adversaire pioche alors une tuile qu'il place pour continuer le paysage. Il ne peut placer un meeples sur la route à droite, car votre voleur est déjà présent sur cette route. Il choisit plutôt de placer son meeples comme chevalier sur la ville de cette tuile.



Vous utilisez un meeples comme voleur sur cette route. Vous pouvez le poser sans problème puisqu'il n'y a pas d'autre meeples sur cette section de route.



Puisque la route à droite est déjà occupée, le joueur **bleu** décide de mettre son meeples dans la ville.

3. Évaluation d'une route

Une route est évaluée lorsqu'elle est complétée. Pour qu'une route soit complétée, ses deux extrémités doivent être reliées à un village, une ville ou une abbaye, ou entre elles en formant une boucle. Voyons voir s'il y a une évaluation : hurra ! Il y en a une, car les deux extrémités de la route sont fermées.

Bien que ce soit l'un de vos adversaires qui a placé la tuile, cela complète quand même votre route. Combien de points marquez-vous ? Lorsque vous évaluez une route, **chaque tuile** de cette dernière vous rapporte **1 point**. Ici, comme votre route est composée de 3 tuiles, elle vous rapporte 3 points. Génial !





Vous devez maintenant noter votre score. Vous notez le score à l'aide du meeple que vous avez placé sur la piste de score avant de commencer la partie. Dans le cas présent, vous avancez votre meeple de 3 cases pour indiquer vos 3 points. *Note : si votre score dépasse les 50 points, couchez votre meeple pour l'indiquer.* Après chaque évaluation, **remettez dans votre réserve** le meeple évalué.



Vous reprenez dans votre réserve le voleur qui vous a rapporté 3 points. Le meeple **bleu** reste en place puisqu'il ne fait pas partie d'une évaluation.

Vous venez donc de voir les étapes les plus importantes du jeu. Ce n'est pas plus compliqué que cela. Voyons maintenant comment ces règles s'appliquent à d'autres zones :

Les villes

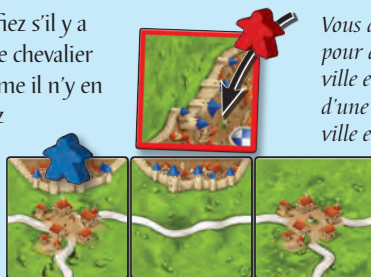
1. Placement d'une tuile

Comme d'habitude, vous piochez une tuile pour créer le paysage. Bien entendu, l'illustration doit se continuer. Par exemple, une section de ville doit être reliée à une ville ouverte.



2. Pose d'un meeple comme chevalier

Ensuite, vous vérifiez s'il y a un meeple comme chevalier dans la ville. Comme il n'y en a pas, vous pouvez placer un de vos meeples comme chevalier dans cette ville.



Vous avez placé votre tuile pour qu'elle continue la ville en l'agrandissant d'une tuile. Comme la ville est inoccupée, y placez votre meeple.

3. Évaluation d'une ville

Continuons notre exemple et présumons que quelques tours ont passé et que vous piochez la tuile suivante. Vous la placez ainsi afin de continuer la ville. Comme vous complétez une zone (dans ce cas-ci, la **ville**), une évaluation a lieu. Une ville est considérée comme complétée lorsqu'elle est entourée de mur et qu'il n'y a pas de trou à l'intérieur.

Puisque vous possédez un meeple dans cette ville, vous continuez avec l'évaluation et marquez des points.

Chaque tuile dans une ville complétée rapporte 2 points. De plus, chaque blason dans une ville complétée rapporte 2 points de plus.

Pour cette ville-ci, vous marquez 8 points ! Comme après chaque évaluation, vous **reprenez dans votre réserve le meeple** qui était placé dans la zone évaluée.



Les abbayes

1. Placement d'une tuile

Encore une fois, vous piochez une tuile pour continuer le paysage. Les abbayes sont toujours illustrées au centre des tuiles. Comme vous en avez maintenant l'habitude, les côtés de la tuile que vous placez doivent continuer l'illustration.



2. Pose d'un meeple comme moine

Il est possible de poser un meeple comme moine dans une abbaye. Comme toujours, ce meeple doit provenir de votre réserve.

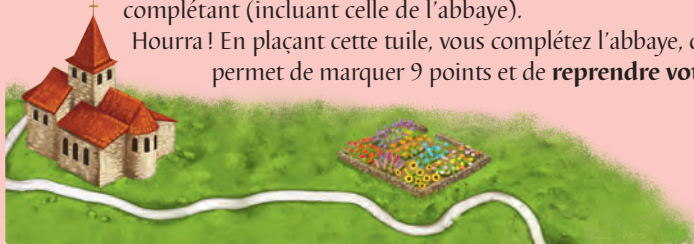


Une abbaye est toujours au milieu d'une tuile. Vous pouvez la placer à cet endroit, car elle est entourée de prés.

3. Évaluation d'une abbaye

Une abbaye est complétée lorsqu'elle est complètement entourée de tuiles. Lors de l'évaluation, une abbaye complétée rapporte **1 point** par tuile plaçant (incluant celle de l'abbaye).

Hourra ! En plaçant cette tuile, vous complétez l'abbaye, ce qui vous permet de marquer 9 points et de **reprendre votre meeple**.



Et voilà ! Nous avons déjà vu les points les plus importants de *Carcassonne*. Il nous reste quelques points à voir, mais voici un résumé de ce que nous avons vu jusqu'à présent :

■ Résumé

1. Placement d'une tuile

- Vous devez poser la tuile que vous piochez de façon à ce qu'elle continue le paysage et l'illustration.
- Dans de très rares cas, il est possible que vous ne puissiez pas placer la tuile. Remettez alors la tuile dans la boîte et piochez-en une nouvelle.

2. Pose d'un meeple

- Vous pouvez poser un meeple sur la tuile que vous venez de placer.
- Vous ne pouvez pas poser un meeple dans une zone où il y a déjà au moins un meeple.

3. Évaluation des zones

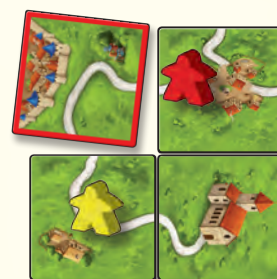
- Une **route** est complétée lorsque ces deux extrémités mènent à un village, une ville, une abbaye ou qu'elles font une boucle. Chaque tuile d'une route complétée rapporte 1 point.
- Une **ville** est complétée lorsqu'elle est entourée de murs et qu'il n'y a pas de trou. Chaque tuile d'une ville complétée rapporte 2 points et chaque blason 2 points de plus.
- Une **abbaye** est complétée lorsqu'elle est complètement entourée de 8 tuiles. Chacune des tuiles de l'abbaye (les 8 l'entourant et l'abbaye elle-même) rapporte 1 point.
- Une évaluation a toujours lieu à la fin du tour d'un joueur. À ce moment, tous les joueurs possédant un meeple dans une zone complétée marquent des points.
- Après chaque évaluation, reprenez vos meeples avec lesquels vous avez marqué des points.
- Si **plusieurs joueurs** sont impliqués dans l'évaluation d'une même zone complétée, c'est le joueur qui possède le plus de meeples dans cette zone (route ou ville) qui marque la totalité des points. Dans un cas où plusieurs joueurs possèdent le même nombre de meeples dans une telle zone, chacun de ces joueurs marque la totalité des points. (**Important** : comment peut-il y avoir plus d'un meeple dans une même zone ? L'explication suit ci-dessous.)

■ Plusieurs meeples dans une même zone

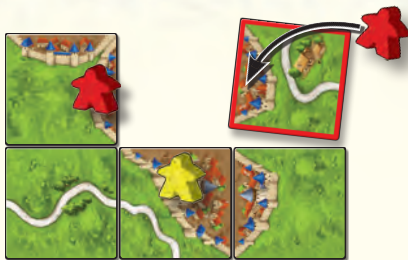
La tuile que vous venez de piocher pourrait continuer la route. Cependant, comme il y a déjà un voleur adverse sur cette route, vous ne pouvez mettre le vôtre. Vous choisissez donc de placer la route pour qu'elle ne soit pas reliée à l'autre et vous y placez un voleur.



Lors d'un tour suivant, vous piochez cette tuile et décidez de la mettre afin de prolonger la route. Les deux routes avec un voleur chacune sont maintenant reliées. Comme ce placement complète la route, elle est évaluée et vous et votre adversaire marquez chacun 4 points. Ensuite, vous reprenez tous les deux vos meeples.



Vous souhaitez vous emparer de la ville de **jaune** et placez votre tuile à cet endroit ainsi qu'un chevalier dessus. Un tel placement est permis, car la section de ville n'est pas reliée à aucune autre section occupée par un chevalier. Si vous parvenez à relier vos deux sections de ville, vos deux chevaliers vous permettront de prendre la ville au joueur **jaune**.



Quelle chance ! C'est exactement la tuile dont vous avez besoin pour relier et compléter la ville. Comme vous êtes maintenant le joueur possédant le plus de chevaliers dans la ville, vous seul marquez les 10 points pour la ville complétée. Ensuite, vous et votre adversaire reprenez vos meeples.



FIN DE LA PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

Malheureusement, toute bonne chose a une fin et il en va de même pour une partie de *Carcassonne*. Regrettable, peut-être, mais il doit inévitablement y avoir un vainqueur. La partie se termine donc à la fin du tour du joueur qui place la dernière tuile. Ensuite, les joueurs procèdent au **décompte final**, après quoi le vainqueur sera connu.

Une fois la partie terminée, tous les meeples encore en jeu sont évalués :

- Chaque **route incomplète** rapporte **1 point** par tuile, comme durant la partie.
- Chaque **ville incomplète** rapporte **1 point** par tuile et **1 point** par blason, ce qui représente la **moitié des points**.
- Chaque **abbaye incomplète** vaut **1 point** plus **1 point par tuile adjacente**, comme durant la partie.
- Chaque pré rapporte 3 points par ville complète adjacente.

Il s'agit de l'évaluation des paysans, qui est présentée ici afin de compléter l'information sur l'évaluation finale.

Les paysans sont présentés dans les règles complémentaires. Jouez quelques parties avant d'intégrer les paysans et les prés.

Évaluation finale de la ville :

Le joueur **vert** marque à lui seul 8 points (5 tuiles et 3 blasons). **Noir** ne marque aucun point puisque **Vert** a plus de chevaliers que lui dans la ville.



Évaluation finale de la route : **Rouge** marque 3 points pour cette route incomplète (3 tuiles).

Évaluation finale de l'abbaye :

Jaune marque 4 points pour cette abbaye incomplète (3 points pour les tuiles adjacentes et 1 point pour la tuile de l'abbaye).

Évaluation finale de la ville :

Bleu marque 3 points pour cette ville incomplète (2 tuiles et 1 blason).

Une fois le score final déterminé, le gagnant de cette partie de *Carcassonne* est le joueur ayant marqué le plus de points. Félicitations !

Après quelques parties, commencez à jouer avec les prés et les paysans afin d'accroître les possibilités stratégiques de *Carcassonne*. Les paysans et les prés ne sont que le premier pas vers les nombreuses possibilités de jeu et de stratégies qu'offre *Carcassonne*.

Encore une fois, nous vous remercions d'avoir joué et vous souhaitons de nombreuses heures de plaisir avec *Carcassonne*. Si vous avez des questions, vous pouvez nous les adresser à l'adresse ci-dessous.



© 2001, © 2014
Hans im Glück Verlags-GmbH
 Version française :
 © 2014 F2Z Entertainment Inc.
 31 rue de la Coopérative
 Rigaud QC J0P 1P0
 Canada
 info@filosofiagames.com
 www.filosofiagames.com



Auteur : Klaus-Jürgen Wrede
Illustration — tuiles : Anne Pätzke
Illustration — couverture : Chris Quilliams
Conception graphique : Christof Tisch et Andreas Resch
Texte français : Jean-François Gagné
Remerciements : Guillaume Gigleux