

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Édition Hiver



Carcassonne

Édition Hiver

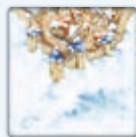
Cité du sud de la France, Carcassonne est célèbre pour ses extraordinaires fortifications de l'époque romaine et du Moyen Âge. Avec leurs partisans qui tentent de s'approprier des routes, villes, abbayes et prés, les joueurs se disputent le contrôle de la région de Carcassonne.

Maîtrisez le développement du territoire en étant le plus malin dans le placement de vos partisans ! Vos voyageurs, chevaliers, moines et paysans vous mèneront à la victoire !

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Bienvenue dans l'univers de **Carcassonne** ! Ce feuillet de règles guidera vos premiers pas dans la découverte de ce classique parmi les jeux de société modernes. Après une rapide lecture, vous pourrez expliquer le jeu à vos ami(e)s et vous lancer dans une partie. Mais tout d'abord, il faudra préparer les différents éléments du jeu, ce qui ne prendra que quelques instants. D'ailleurs, profitons de cette mise en place pour présenter le matériel !

Commençons avec les **TUILES TERRAIN**. Cette boîte contient **96 tuiles Terrain** sur lesquelles sont représentées des **routes**, des **villes** et des **abbayes** entourées de prés enneigés.



Tuile avec une ville



Tuile avec une route



Tuile avec une abbaye

12 de ces tuiles présentent une section de **rivière**.

Pour l'instant, ne vous occupez pas de la rivière, nous reviendrons sur son fonctionnement à la page 8. Pour votre première partie, vous pouvez donc ranger dans la boîte toutes les tuiles Rivière. Les éléments graphiques que vous pouvez voir sur les tuiles (maisons, sapinières, etc.) sont purement décoratifs, bien qu'ils puissent jouer un rôle dans le cadre de certaines extensions.

Les tuiles Terrain ont toutes le même **verso** (bleu clair), à l'exception de la **tuile de départ** et des **tuiles Rivière**, qui ont un **verso bleu foncé**. Ceci vous permettra de les trier rapidement.



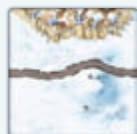
Verso clair



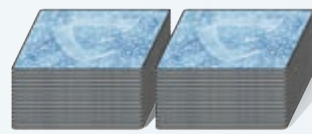
Verso foncé



Placez tout d'abord la **tuile de départ** (celle au verso foncé) au centre de la table. Mélangez les tuiles restantes et disposez-les en différentes piles, face cachée, de telle façon que les joueurs y aient facilement accès.



Tuile de départ



Plusieurs piles, face cachée

Ensuite, placez le **plateau de score** au bord de la table.

Enfin, voici les **MEEPLE** (se prononce [mipeul], signifie « mon peuple/mes gens » et est considéré comme un mot invariable dans la suite de ces règles). Ils représentent vos partisans avec lesquels vous allez jouer tout au long de la partie. Vous en trouverez **40** dans cette boîte : 8 meeples de chacune de ces couleurs : **noir** ♣, **rouge** ♥, **vert** ♣, **bleu** ♠ et **jaune** ★.

Vous trouverez également **5 abbés** (ou abbeses) ♠, un de chaque couleur, que vous utiliserez plus tard en jouant avec la mini-extension **L'Abbé**.

Tout d'abord, distribuez à chaque joueur **7 meeples** de la couleur de son choix. Ces meeples constituent la réserve du joueur.

Placez ensuite le **8^e meeples** de chaque joueur sur la **case 0** de la piste de score. Il s'agit de son pion Score. Les meeples dont les couleurs ne sont pas utilisées et les 5 abbés sont rangés dans la boîte.



Meeples

BUT DU JEU

Avant de nous plonger dans les règles, intéressons-nous au but du jeu. Que faut-il faire dans *Carcassonne* ?

Lorsque vient son tour, chaque joueur place une tuile sur la table. C'est ainsi que naissent de longues routes, de majestueuses villes, de paisibles abbayes et de vastes prés.

Vous poserez vos meeples sur ces tuiles en tant que voyageurs, chevaliers, moines ou paysans, ce qui vous permettra de marquer des points pendant, mais aussi, à la fin de la partie. Le joueur qui, à l'issue de cette passionnante bataille, aura marqué le plus de points, sera déclaré vainqueur. Allez, nous sommes enfin prêts à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Carcassonne* se déroule dans le sens horaire. Le joueur le plus jeune commence. Il réalise, dans l'ordre, les actions présentées ci-dessous, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

Découvrons ces actions et voyons à quoi ressemble le tour complet d'un joueur. Les actions seront présentées en détail pour les routes, les villes et les abbayes dans les paragraphes suivants.

1. Placer une tuile

Vous **devez** piocher 1 nouvelle tuile **Terrain** et la placer, face visible, de façon à prolonger des zones existantes (villes, routes, prés) d'une autre tuile déjà placée.



2. Poser un meeples

Vous **pouvez** ensuite poser 1 meeples de votre réserve sur la tuile que vous venez de placer.



3. Évaluer des zones

Vous **devez** évaluer toutes les zones qui ont été complétées par la tuile que vous venez de placer.



Les Routes

1. Placer une tuile

Vous piochez une tuile avec trois routes qui partent d'un village. Vous devez la placer de façon à prolonger des zones existantes.



Rouge place la tuile entourée en bleu, prolongeant ainsi la route et le pré de l'autre tuile. C'est parfait !

2. Poser un meeples-voysageur

Après avoir placé la tuile, vous pouvez poser un meeples sur l'une des sections de route de cette tuile. Ce meeples devient alors un **voysageur** (ou *voysageuse*). Vous pouvez poser votre meeples car il n'y a aucun autre voyageur sur cette route. Comme la route n'est pas complète, cette zone ne peut pas être évaluée (ignorez l'action 3). C'est au tour du joueur suivant.

Votre adversaire **Bleu** pioche alors une tuile et la place. Il ne peut cependant poser aucun meeples sur la route à droite du village, puisqu'un meeples (votre voyageur) occupe déjà cette route. Il choisit plutôt de poser son meeples en tant que chevalier sur la section de ville de cette tuile.



Rouge pose un meeples comme voyageur sur la route de gauche de la tuile qu'il vient de placer. Il peut le faire car cette route est inoccupée.

Puisque la route à droite est déjà occupée, Bleu décide de poser son meeples dans la ville.

3. Évaluer une route

Une route est évaluée lorsqu'elle est **complète**, c'est-à-dire lorsque ses deux extrémités sont reliées à un village, une ville, une abbaye ou tout autre obstacle illustré, ou encore lorsqu'elle forme une boucle fermée.

Voyons voir s'il y a une évaluation : oui ! Il y en a une, chaque extrémité de la route est reliée à un village.

Bien que la tuile ait été placée par l'un de vos adversaires, elle complète tout de même votre route. Voyons voir combien de points vous gagnez. **Chaque tuile** de votre route rapporte 1 point. Ici, votre route est composée de 3 tuiles, elle vous rapporte donc 3 points.





Regardez la piste de score. Vous y reportez vos points en faisant avancer votre pion Score. Dans le cas présent, avancez-le de 3 cases.


Après une évaluation, chaque joueur ayant un meeples dans la zone évaluée, le récupère et le remet dans sa réserve personnelle.

Remarque : Votre pion Score sera peut-être amené au cours de la partie à atteindre de nouveau la case 0 de la piste de score ou à la dépasser.

Couchez votre pion Score pour indiquer que vous avez déjà remporté 50 points.



Rouge reprend son meeples, qui lui a rapporté 3 points, et le remet dans sa réserve.

Le meeples  reste en place puisque sa zone n'a pas été évaluée (la ville dans laquelle il se trouve n'est pas encore complète).

Ainsi s'achève la découverte des étapes de base du jeu. Rien de difficile, n'est-ce pas ? Voyons maintenant comment elles s'appliquent aux autres zones.

Les Villes

1. Placer une tuile


Tout d'abord piochez une tuile, puis placez-la de façon à prolonger des zones existantes. Seule une section de ville peut être placée à côté d'une autre section de ville.



2. Poser un meeples-chevalier

Vérifiez ensuite s'il y a déjà un meeples dans la ville. Comme il n'y en a pas, vous pouvez poser l'un des vôtres qui devient alors un **chevalier** (ou *chevaleresse*).



Rouge a habilement placé sa tuile pour prolonger une ville existante. Comme celle-ci est inoccupée, il peut y poser un meeples .

3. Évaluer une ville

Avançons un peu dans la partie et imaginons qu'au tour suivant vous piochez la tuile entourée en bleu. Elle tombe à pic, vous pouvez la placer à droite de votre ville, ainsi la zone (dans le cas présent une **ville**) est complète.

Une ville est considérée complète lorsqu'elle est totalement entourée de remparts et qu'il n'y a pas d'espace vide à l'intérieur. Puisque vous possédez un meeples dans cette ville, évaluez-la et comptez vos points.

Chaque tuile d'une ville complète rapporte **2 points**.

Chaque blason (le petit bouclier bleu et blanc) dans une ville complète rapporte **2 points supplémentaires**.



Pour cette ville, Rouge marque donc 8 points ! Comme après chaque évaluation, le meeples de la zone évaluée retourne dans la réserve de son propriétaire.

Les Abbayes

1. Placer une tuile

Tout d'abord piochez une tuile, puis placez-la de façon à prolonger des zones existantes. Ici, vous avez pioché une tuile avec une abbaye. L'abbaye est toujours située au centre de la tuile. Faites attention aux bords de la tuile pour la placer de façon à ce que les différentes zones soient correctement prolongées.



2. Poser un meeples-moine

Vous pouvez poser un meeples sur une **abbaye** (bien au centre sur l'illustration). Il devient alors un **moine** (ou *nonne*).

Ce meeples provient, bien évidemment, de votre réserve.

Une abbaye est toujours au centre de la tuile.

Rouge peut la placer à cet endroit, car le pré de sa tuile prolonge un pré existant.



3. Évaluer une abbaye

Une abbaye est considérée complète lorsqu'elle est entourée de 8 tuiles. **Chaque tuile** (l'abbaye elle-même et les 8 tuiles autour) rapporte **1 point**. Ainsi lors de l'évaluation de cette zone, vous marquez **9 points**.



Avec cette tuile, Rouge complète la zone de l'abbaye. Il reçoit alors 9 points et son meeples retourne dans sa réserve.



Et voilà. Vous connaissez maintenant les règles de base de *Carcassonne*, la partie peut commencer.

Pour en garder les détails en mémoire, voici un rapide résumé des points importants :

Résumé

1. Placer une tuile

- Vous devez **toujours** placer la tuile que vous piochez de façon à prolonger des zones existantes.
- Si, exceptionnellement, vous ne pouvez pas placer votre tuile, rangez-la dans la boîte et piochez-en une nouvelle.

2. Poser un meeples

- Vous ne pouvez poser un meeples **que** sur la tuile que vous venez de placer.
- Vous ne pouvez poser un meeples que dans une zone **inoccupée**.

3. Évaluer une zone

- Une **route** est considérée complète lorsque chacune de ses extrémités mène à un village, une ville, une abbaye ou tout autre obstacle illustré, ou encore lorsqu'elle forme une boucle fermée. **Chaque tuile** d'une route complète rapporte **1 point**.
- Une **ville** est considérée complète lorsqu'elle est entourée de remparts et qu'il n'y a pas d'espace vide à l'intérieur. **Chaque tuile** d'une ville complète rapporte **2 points** et chaque blason **2 points supplémentaires**.
- Une **abbaye** est considérée complète lorsqu'elle est entourée de 8 tuiles. **Une abbaye complète** rapporte **9 points** (1 point pour l'abbaye elle-même + 8 points pour les tuiles qui l'entourent).
- L'évaluation des zones a toujours lieu à la fin du tour. À ce moment-là, **tous les joueurs** disposant de meeples dans des zones complètes peuvent marquer des points.
- Après une évaluation, chaque joueur récupère ses meeples impliqués dans la zone évaluée et les remet dans sa réserve personnelle.
- Si **plusieurs joueurs** occupent une même zone qui est en train d'être évaluée, c'est celui qui possède le plus de meeples dans cette zone (route ou ville) qui marque la totalité des points. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de meeples dans cette zone, chacun d'eux marque la totalité des points.
(**Important !** Comment arrive-t-on à une telle situation ? Voyons les exemples détaillés ci-dessous.)


Plusieurs Meeples dans une Même Zone

La tuile que **Rouge** vient de piocher pourrait compléter la route. Mais comme **Jaune** y a déjà un voyageur, **Rouge** ne pourrait pas y poser le sien. **Rouge** décide alors de placer sa tuile ainsi. Les routes ne sont pas reliées, il peut donc y poser son voyageur.



Au tour suivant, **Rouge** pioche cette tuile et décide de compléter la route. Sur la route ainsi complétée et prête à être évaluée se trouvent maintenant 2 voyageurs. **Jaune** et **Rouge** marquent chacun 4 points puisqu'ils ont le même nombre de meeples sur cette route. Après l'évaluation, tous deux reprennent leur meeples dans leur réserve.



Rouge veut s'emparer de la ville de **Jaune**, il place sa tuile à cet endroit et pose un  comme chevalier dans la ville. Ceci est permis, puisque cette section de ville est inoccupée et n'est pas reliée aux autres sections de ville. Si lors des prochains tours, **Rouge** pioche la tuile adéquate, il pourra prendre la ville à **Jaune** grâce à ses deux chevaliers.



Quelle chance ! **Rouge** pioche exactement la tuile dont il a besoin pour compléter la ville. Il y possède maintenant plus de chevaliers que **Jaune**. Seul **Rouge** marque 10 points pour la ville complète. Chaque meeple retourne ensuite dans sa réserve respective.



FIN DE PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

Malheureusement, toute bonne chose a une fin et il en va de même pour une partie de **Carcassonne**. Aussi regrettable soit-il, il doit y avoir un vainqueur. La partie s'achève dès qu'un joueur ne peut ni piocher ni placer de tuile. Ensuite, les joueurs procèdent à l'**évaluation finale** et désignent le vainqueur.

Une fois la partie terminée, chaque joueur reçoit des points de toutes les zones incomplètes occupées par ses meeple :

- Chaque **route incomplète rapporte 1 point par tuile**, comme pendant la partie.
- Chaque **ville incomplète rapporte 1 point par tuile et 1 point par blason**, soit la moitié des points rapportés par une ville complète.
- Chaque **abbaye incomplète rapporte 1 point** et à cela s'ajoute **1 point par tuile qui l'entoure**, comme pendant la partie.
- Dans chaque **pré**, chaque **ville complète** (en périphérie ou au milieu du pré) rapporte **3 points**.

Il s'agit de l'**évaluation des paysans**, qui est présentée ici afin de compléter l'information sur l'évaluation finale. Dans un premier temps, laissez cette règle de côté, vous y reviendrez après quelques parties.

Pour garder une vue d'ensemble sur l'évaluation finale, retirez au fur et à mesure les meeple des zones qui ont été évaluées.

ÉVALUATION FINALE DE LA VILLE :
Pour la grande ville incomplète, **Vert** marque 8 points (5 tuiles Ville et 3 blasons). **Noir** ne marque aucun point puisque **Vert** a plus de chevaliers que lui dans la ville.



ÉVALUATION FINALE DE L'ABBAYE :
Jaune marque 4 points pour l'abbaye incomplète (la tuile Abbaye et les 3 tuiles autour).

ÉVALUATION FINALE DE LA VILLE :
Bleu marque 3 points pour la ville incomplète (2 tuiles Ville et 1 blason).

ÉVALUATION FINALE DE LA ROUTE :
Pour la route incomplète, **Rouge** marque 3 points (3 tuiles Route).

Dès que vous avez reporté les points de l'évaluation finale sur la piste de score, le vainqueur de votre première partie de cette *Édition Hiver* de **Carcassonne** ne fait plus de doute. Bravo et félicitations ! (En cas d'égalité, bravos à tous les vainqueurs !)

Nous vous conseillons d'introduire les paysans après avoir joué quelques parties de **Carcassonne**. Les règles des paysans sont présentées à la page 7.

Vous pourrez par la suite jouer avec la rivière et les abbés dont les règles se trouvent à la page 8.

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede avec l'équipe de Hans im Glück
Illustration du matériel : Marcel Gröber, Anne Pätzke et Irene Bressel
Maquette : Franz-Georg Stämmele

Adaptation Française par Edge Studio
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable de localisation : Jean-François Jet

Nous nous sentons concernés par les questions d'égalité et de diversité.
Toute personne souhaitant en savoir plus à ce sujet peut le faire en se rendant sur la page d'accueil du site internet de Hans im Glück : www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html (en allemand)



Plus d'informations sur
ASMODEE.FR

EDGE
STUDIO

Z-MAN
games

© 2012, 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH, Birnauer Str. 15 80809 München. © 2022 Z-Man Games. Z-Man Games et le logo Z-Man sont ® de Z-Man Games. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Studio. Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroij, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribué in/Distribué au Canada by Asmodee Canada, 31 rue de la Coopérative, Rigaud, Québec, Canada, J0P 1P0. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – Petites pièces – Danger d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne.

VARIANTES POUR JOUEURS EXPERTS

Après avoir joué quelques parties de *Carcassonne*, vous souhaitez sans doute y ajouter de nouvelles options stratégiques. Commençons par les règles vous permettant d'intégrer des **paysans** à vos parties. Viendront ensuite les règles pour jouer avec la **rivière** et les **abbés**. Nous vous présentons ces règles en suivant le même modèle d'actions que pour les routes, les villes et les abbayes.

Les Paysans

1. Placer une tuile

Comme d'habitude, piochez une tuile, puis placez-la de façon à prolonger des zones existantes. Le terme « pré » désigne chaque espace blanc recouvert d'un manteau neigeux.



2. Poser un meeples-paysan

Un **paysan** (ou *paysanne*) est un meeples que vous posez « couché » dans un pré. « Couché ? » Oui. Contrairement aux voyageurs, aux chevaliers et aux moines, les paysans sont couchés dans l'une des sections de pré de la tuile (*Ils ont glissé sur la neige*). Ils resteront sur leur tuile jusqu'à la fin de la partie et ne seront récupérés que lors de l'évaluation finale. Les « coucher » vous permet de les distinguer des autres meeples qui peuvent retourner dans votre réserve en cours de partie.

Bien entendu, vous devez également vous assurer qu'aucun autre paysan n'occupe déjà le pré dans lequel vous voulez poser le vôtre. Les prés de Carcassonne sont séparés par des villes et des routes, la rivière ou toute autre délimitation graphique clairement identifiable.

Dans l'exemple ci-contre, nous observons 3 prés indépendants.



Le pré que Rouge a prolongé est vraiment grand. Il part de la tuile qu'il vient de placer (entourée en bleu), court le long de la route jusqu'à la ville où Rouge possède un chevalier.

3. Évaluer les prés

Comme nous l'avons vu précédemment, les paysans restent dans le pré où ils ont été posés tout le long de la partie. Ils ne rapportent aucun point pendant la partie et ne retournent pas dans leur réserve. Placez-les donc à bon escient !

C'est à la fin de la partie, lors de l'évaluation finale, que vous allez évaluer les prés. Contrairement aux autres zones, les prés ne rapportent aucun point, ce sont les villes complètes, en périphérie ou au centre des prés qui en rapportent. Ainsi, **chaque ville complète** rapporte **3 points**.



Pour le grand pré occupé par les paysans de Rouge et de Bleu, on compte 3 villes complètes (A, B et D). Leurs paysans rapportent à chacun de ces deux joueurs 9 points en fin de partie. La ville C étant incomplète, on ne la compte pas. Noir et Jaune se disputent également un même pré. Mais Noir ayant un paysan de plus, lui seul marque les 12 points pour les 4 villes complètes. Jaune occupe seule le petit pré situé en haut à gauche. Pour les 2 villes complètes A et B qui touchent le pré, elle marque 6 points.

Résumons les règles qui concernent les paysans :

- Les paysans sont posés « couchés » sur les tuiles.
- Les paysans ne rapportent des points **qu'en fin de partie** (lors de l'évaluation finale).
- Chaque **ville complète**, qui se trouve au milieu d'un pré ou qui le touche, rapporte **3 points**.
- Si plusieurs paysans se retrouvent dans un même pré, appliquez les règles habituelles pour déterminer qui marque les points : le joueur qui possède le **plus de paysans** dans le pré remporte la totalité des points ; si des joueurs ont le même nombre de paysans dans le pré, chacun d'eux marque la totalité des points.

La Rivière

La Rivière est la première mini-extension qui vous est proposée pour **Carcassonne**.

Elle permet d'embellir le paysage tout en variant la situation de départ.

Matériel

La rivière est constituée de **12 tuiles Rivière au verso foncé**. Elle va remplacer la tuile de départ. Vous pouvez donc ranger cette dernière dans la boîte lorsque vous jouez avec la rivière.

Mise en place

Mettez d'abord de côté, face visible, les tuiles « **Source** » et « **Lac** ».

Mélangez ensuite les tuiles Rivière restantes et mettez-les, face cachée, les unes sur les autres pour former une pile. Glissez la tuile Lac en dessous de cette pile. La tuile Source est placée au centre de la table en tant que tuile de départ.

Création de la rivière

La partie démarre comme d'habitude, si ce n'est que vous devez piocher et placer toutes les tuiles Rivière avant d'utiliser les tuiles des autres piles. En respectant les règles habituelles, vous pouvez **poser un meeples** sur la tuile Rivière que vous venez de placer (mais pas sur l'illustration de la rivière elle-même).

Bien entendu, ici aussi, les tuiles doivent être placées de façon à prolonger les zones existantes (une section de rivière doit toujours prolonger une autre section de rivière). Vous développez ainsi la rivière jusqu'à ce que vous ayez placé la tuile Lac à son extrémité.

Attention ! Lors du placement des tuiles, ne faites pas tourner la rivière deux fois de suite dans la même direction, car ceci lui ferait faire demi-tour, et pourrait vous bloquer. Pour la même raison, ne faites pas tourner un cours d'eau dans une direction où se trouve déjà des tuiles Rivière.

Une fois que toutes les tuiles Rivière ont été placées, continuez la partie en utilisant les autres tuiles Terrain.



L'Abbé

L'Abbé est la deuxième mini-extension pour **Carcassonne**. Cette extension vous permet d'utiliser les **sapinières**, cet élément graphique que vous avez pu observer sur quelques tuiles.



Matériel et mise en place

L'extension comprend 5 abbés (*ou abbeses*) : 1 de chaque couleur.

Chaque joueur reçoit l'abbé de sa couleur et le met dans sa réserve.



1. Placer une tuile

Placez la tuile que vous venez de piocher en respectant les règles habituelles.

2. Poser un meeples OU un abbé

Lorsque vous avez placé une tuile avec une **abbaye** ou une **sapinière**, vous pouvez y poser un meeples **ou** votre abbé. L'abbé ne peut être posé que sur une abbaye ou sur une sapinière, tandis que le meeples selon les règles habituelles peut être posé sur n'importe quelle section de la tuile (**mais pas sur la sapinière**).

3. Évaluer des zones occupées par l'abbé

Si l'**abbaye** ou la **sapinière** occupée par votre abbé est entourée de huit tuiles, vous marquez 9 points comme lors de l'évaluation normale d'une abbaye. Une sapinière est évaluée comme une abbaye.

L'abbé possède en outre une caractéristique particulière : si à l'**action 2** de votre tour (Poser un meeples), vous ne posez **aucun** meeples, votre abbé **peut** retourner dans votre réserve. Passez alors immédiatement à l'**action 3** pour évaluer la zone incomplète qu'il vient de quitter (sapinière ou abbaye) comme en fin de partie. Puis procédez normalement aux éventuelles autres évaluations.

Lors de l'évaluation finale, l'abbé est évalué comme un moine ordinaire.



Rouge place cette tuile et n'y pose aucun meeples. Il décide de reprendre son abbé, placé plus tôt dans la partie, ce qui lui rapporte 6 points (1 point pour la sapinière, 5 points pour les tuiles qui l'entourent).