

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Règles du Jeu



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

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 **84 tuiles Terrain** sur lesquelles sont représentées des **routes**, des **villes** et des **abbayes** entourées de prés.



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 dans le feuillet des règles additionnelles. 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, jardins, 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** (gris clair avec un C foncé), à l'exception de la **tuile de départ** et des **tuiles Rivière**, qui ont un verso gris foncé (avec un C gris clair). Ceci vous permettra de les trier rapidement.



Verso clair

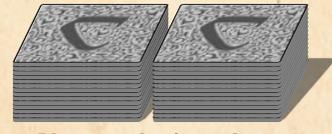


Verso foncé

Placez 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 *abbesses*), 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 meeple 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 meeple

Vous **pouvez** ensuite poser **1 meeple 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.

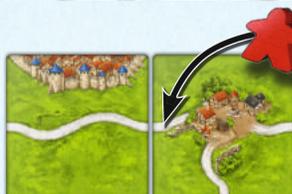


Rouge place la tuile entourée en rouge, prolongeant ainsi la route et le pré de l'autre tuile. C'est parfait !

2. Poser un meeple-voyageur

Après avoir placé la tuile, vous pouvez poser un meeple **sur l'une des sections de route de cette tuile**. Ce meeple devient alors un **voyageur** (ou *voyageuse*). Vous pouvez poser votre meeple 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 meeple sur la route à droite du village, puisqu'un meeple (**votre voyageur**) occupe déjà cette route. Il choisit plutôt de poser son meeple en tant que chevalier sur la section de ville de cette tuile.



Rouge pose un meeple  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 meeple  dans la ville.

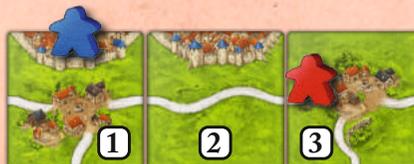
3. Évaluer une route

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 meeple 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 meeple, qui lui a rapporté 3 points, et le remet dans sa réserve. Le meeple  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 meeple-chevalier

Vérifiez ensuite s'il y a déjà un meeple 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 meeple .



3. Évaluer une ville

Avançons un peu dans la partie et imaginons qu'au tour suivant vous piochez la tuile entourée en rouge. 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 meeple 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 meeple 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.



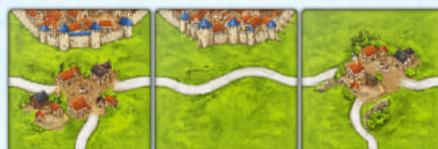
2. Poser un meeple-moine

Il est possible de poser un meeple sur une **abbaye** (bien au centre sur l'illustration).

Il devient alors un **moine** (ou nonne). Ce meeple 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. Il pose son meeple  sur l'illustration de l'abbaye.



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 **Jaime** 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. **Jaime** et **Rouge** marquent chacun 4 points puisqu'ils ont le même nombre de meeples sur cette route.



Rouge veut s'emparer de la ville de **Jaune**, il place sa tuile à cet endroit et pose un **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. Ensuite, chaque meeple retourne 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 la route :
Pour la route incomplète, **Rouge** marque 3 points (3 tuiles Route).

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).

Dès que vous avez reporté les points de l'évaluation finale sur la piste de score, le vainqueur de votre première partie de **Carcassonne** ne fait plus de doute. Bravo et félicitations !

Nous vous conseillons d'introduire les paysans après avoir joué quelques parties de **Carcassonne**. Ils sont présentés dans le feuillet des règles additionnelles et rendront vos parties encore plus passionnantes ! Vous y trouverez également les règles pour jouer avec la rivière et les abbés.

De nombreuses extensions vendues séparément viendront enrichir vos parties et renouveler vos stratégies de dominations territoriales. Découvrez-les dans votre boutique favorite et sur Asmodee.fr



Z-MAN
games

EDGE

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

Plus d'informations sur :
ASMODEE.FR

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)