

CARCASSONNE

COMPOSITION DU JEU DE BASE:

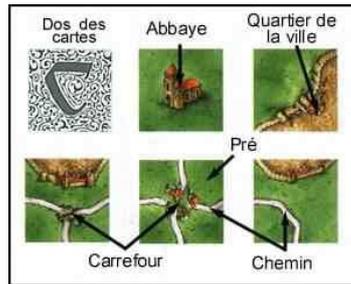
40 pions en bois réparties en 4 couleurs: Les partisans



72 cartes de paysage

(une carte de départ avec le dos plus foncé)
Elles représentent les différents quartiers de la ville, les chemins, les carrefours, les prés et les abbayes

[la photo des 72 cartes de paysage figure en fin de page](#)
avec en cadeau les 12 cartes d'extension avec les rivières...



1 **tableau** pour compter les points des différents joueurs
(taille réelle du tableau = 26 x18 cm)



RÈGLE 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, face cachée, de manière à ce que chaque joueur puisse piocher facilement des 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 des ses partisans devant lui sur la table. C'est le joueur le plus jeune qui décide qui commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Les participants jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. A 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 leur partisans et le placer sur la carte qu'il 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.

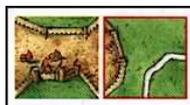
1 Poser une carte sur la table.

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'il puisse 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 poser 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 doivent pas être transformées.



Le joueur complète les chemins et les prés sur les cartes



Il complète le quartier 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 une carte ainsi.

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

un voleur



sur un chemin

un paysan



dans un pré

un moine

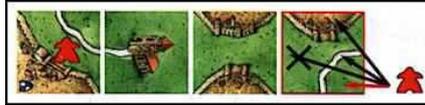


dans une abbaye

Il ne peut placer son partisan sur la partie de son choix que si 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 partisan (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 d'une 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.

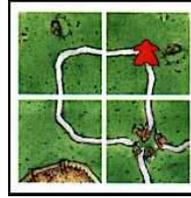
Exception: Si on a terminé une ville, un chemin ou une abbaye en plaçant sa carte, on doit tout de suite compter les points correspondants.

Évaluer un chemin, une ville ou une abbaye achevés:

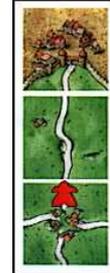
Un chemin achevé

Un chemin est achevé lorsque les deux extrémités sont délimitées par un carrefour, une ville ou un 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.



Rouge reçoit 5 points



Rouge reçoit 3 points

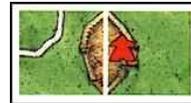
Le tableau comprend 50 cases. Si le joueur a déjà obtenu plus de 50 points, il "couche" son pion sur la table et se remet sur la case zéro. Ceci permet aux joueurs de savoir quels sont les pions qui ont déjà gagné 50 points ou plus.

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 quartier nécessaire 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

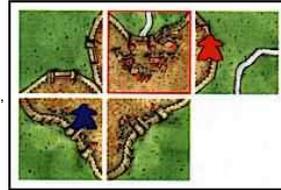


Seule exception: Une ville n'a que deux quartiers. Dans ce cas-là le joueur rouge ne reçoit que 2 points.

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

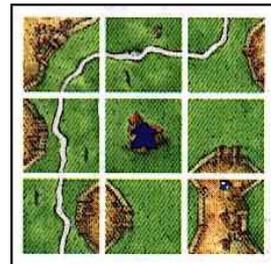
Si le joueur a placé ses cartes en suivant une certaine tactique, il peut arriver qu'on trouve plusieurs chevaliers dans une ville ou plusieurs voleurs sur un chemin. Si c'est le cas, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de chevaliers dans cette ville ou le plus grand nombre de voleur sur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

Exemple: ci-contre 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 10 points chacun, car ils ont tous deux placé un chevalier dans la ville (égalité).



Une abbaye est 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 pour la carte de l'abbaye et un point pour chaque carte qui l'entoure).



Récupération des partisans

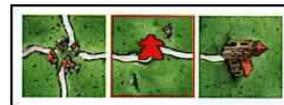
Après avoir évalué une ville, un chemin ou une abbaye (et seulement dans ce cas là), les joueurs récupèrent les partisans qu'ils avaient placés, comme chevalier, voleur, ou moine, sur les cartes de paysages correspondantes. au tour suivant, les joueurs peuvent les réutiliser sur de nouvelles cartes de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

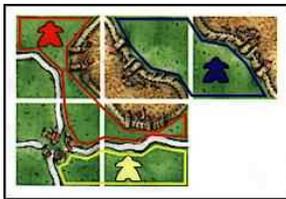


Rouge reçoit 3 points

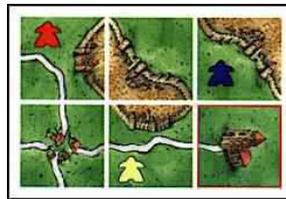
Le pré

Le pré est formé de 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 correspondant 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.



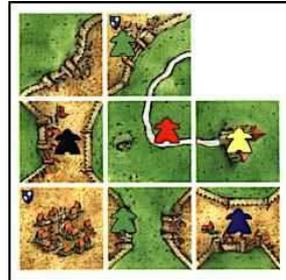
Les 3 paysans se trouvent sur des prés différents. La ville, ou les chemins, délimitent certains prés des autres prés.



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

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 inachevée, 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.

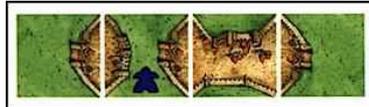
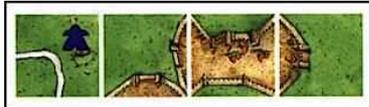
Exemple:

- Bleu reçoit 3 points pour le chemin inachevé.
- Jaune reçoit 5 points pour l'abbaye inachevée.
- Bleu reçoit 2 points pour la ville inachevée.
- Vert reçoit 7 points pour la grande ville inachevée.
- Noir ne reçoit rien puisque Vert possède plus de chevaliers que lui dans la ville

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

Les règles à respecter sont les suivantes:

- Les paysans ne reçoivent des points que pour les 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 4 points pour chaque ville achevée (peu importe le nombre de cartes qui forment la ville)



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 joueur qui a le plus grand nombre de paysans qui reçoit 4 points. En cas d'égalité, les différents joueurs concernés reçoivent 4 points.



Bleu reçoit 4 points, Rouge ne reçoit rien, Bleu a le plus grand nombre de paysans



Rouge et Bleu reçoivent chacun 4 points pour la petite ville (égalité). Bleu reçoit 4 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.

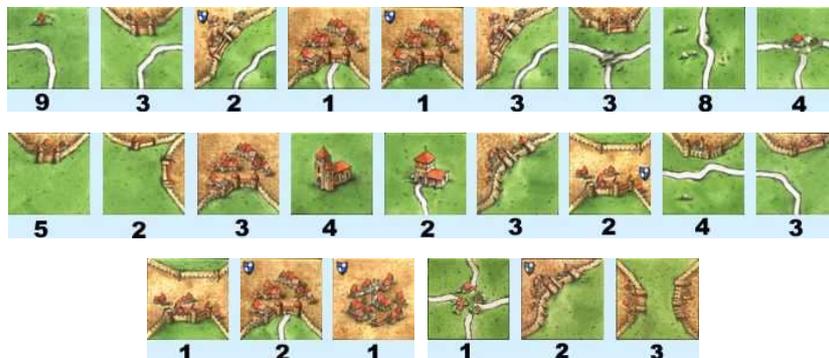
Quelques remarques:

"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.

Les 72 cartes de paysage

(sous chaque carte figure leur nombres d'apparition dans le jeu)



COMPOSITION L'EXTENSION DU JEU:

20 pions en bois réparties en 2 couleurs:

Ils s'agit de partisans supplémentaires pour jouer à 6 joueurs



6 pions en bois:

Se sont 6 Gros partisans (un par joueur)



6 Cartes de points



30 cartes de paysages supplémentaires

RÈGLE DE L'EXTENSION:

Pour jouer avec cette extension il faut posséder la boîte de base.

Avec les deux séries de couleurs de pions supplémentaires (gris et noir) vous pouvez désormais jouer à six joueurs.

De plus chaque joueur reçoit un pion plus gros que les autres, celui-ci compte pour deux partisans. Ceci est important au cas où des partisans de plusieurs joueurs se trouvent dans une même ville, sur un même chemin ou dans un même pré. Il faut alors se référer à la règle de base paragraphe "Qu'est ce qui se passe s'il y a plusieurs partisans dans une ville ou sur un chemin achevés?"

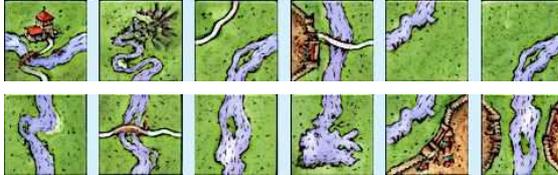


Dans ce cas c'est le joueur bleu qui reçoit les trois points

Cartes paysage complémentaire (12 cartes)



Cartes paysage de rivière (12 cartes):



En début de partie la carte à dos plus foncé est écartée du jeu (elle ne sert pas avec cette extension), on se sert pour démarrer des 12 cartes de rivière. Sélectionner les 12 cartes de rivière, placé au centre de la table la carte "Source" et mettez provisoirement de côté la carte lac. Retournez les 10 cartes rivières restantes et mélangez les. Ensuite chaque joueur pioche et place à tour de rôle une carte rivière, il peut également placé un pion partisan dans un quartier de ville ou dans un pré (mais pas dans la rivière) de la carte qu'il vient de poser.

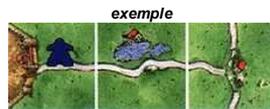
Les cartes rivière doivent être posé de tel façon qu'elle ne forme pas de 'U' (voir exemple). Lorsque les 10 cartes de rivière proprement dite ont été placé, on termine par la carte de lac et le jeu peut alors continuer normalement.



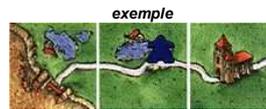
Cartes paysage comportant un lac (6 cartes):



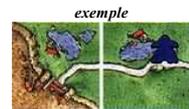
Lorsqu'un ou plusieurs lacs se trouvent le long d'un chemin, les points que rapporte ce chemin lorsqu'il est terminé sont multiplié par 2 (si en fin de partie le chemin n'est pas terminé, le chemin ne rapporte aucun point).



Le joueur bleu gagne 6 points.



Le joueur bleu gagne 6 points.



Le joueur bleu ne gagne aucun points.

Cartes paysage comportant une cathédrale (2 cartes)

Lorsqu'une ou plusieurs cathédrale font partie d'une ville entièrement fermée, celle-ci rapporte au(x) joueur(s) qui la possède 3 points par cartes composant cette villes, plus 3 points par symbole. Si en fin de partie la ville n'est pas fermée, elle ne rapporte aucun points.



Cette ville rapporte 24 points au joueur bleu.



Cette ville ne rapporte aucun point.

Precision sur les nouvelles cartes de paysage:



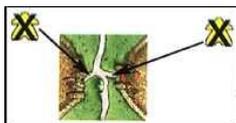
Cette carte comporte 4 quartiers de ville différents.



Cette abbaye coupe le chemin en deux.



Le lac ne concerne que le chemin de gauche.



Ce carrefour coupe le chemin en deux. Aucun partisan ne peut être placé à l'endroit indiqué par les flèches.



Le pré est interrompu à l'endroit indiqué par la flèche.

Cartes de points (6 dans le jeu)



Lorsque le marqueur d'un joueur a effectué le tour du tableau de marque, celui-ci reçoit une carte de point et la place avec la face marquée d'un 50 vers le haut. Lorsque le marqueur d'un joueur a fait deux fois le tour du tableau de marque, le joueur concerné retourne la carte de points du côté marqué d'un 100.

Quelques variantes du jeu glané sur le net:

Monastères pour tous: Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte monastère placée face visible devant lui. Cette carte peut être utilisée n'importe quand au lieu de piocher une carte. (auteur Bernd Eisenstein).

Planification individuelle: Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 cartes. A son tour de jeu, chaque joueur joue une des 3 cartes de sa main et pioche une nouvelle carte pour compléter sa main. Quand la pioche est épuisée, on joue les cartes encore en main sans les remplacer (auteur Bernd Eisenstein).

Planification collective: Au début de la partie, 3 cartes sont posées face visible. A son tour de jeu, chaque joueur peut choisir entre piocher une carte et prendre une des 3 cartes visibles. S'il a choisi une carte visible, à la fin de son tour il doit piocher une carte pour compléter les 3 cartes visibles (auteur Bernd Eisenstein).

Partisan tardif: Un joueur ne peut pas poser un partisan sur la carte qu'il vient juste de jouer. Par contre, il peut poser un partisan sur toute carte jouée auparavant dans le respect des autres règles bien sûr... (auteur Bernd Eisenstein).

Constructions instables: A la fin de la partie, les constructions non achevées ; villes, chemins et monastères, ne donnent aucun point (auteur Bernd Eisenstein).

Les Architectes: En début de partie, toutes les cartes sont distribuées entre tous les joueurs. A son tour, chaque joueur choisit une carte dans sa main. Il est recommandé d'utiliser simultanément la variante "Monastères pour tous" (auteur Tobias Stapelfeldt).

Style de vie: A chaque tour, au lieu de placer un partisan le joueur en cours peut:

Emménagement: déplacer un partisan sur un champ voisin libre

Bourgeoisie: déplacer un paysan adjacent à une ville non achevée dans cette ville

Baron voleur: déplacer un chevalier à lui d'une ville sur un chemin située sur la même carte.

Guerre des religions: déplacer deux chevaliers dans un monastère occupé par l'adversaire. Le joueur adverse doit alors immédiatement reprendre dans sa main tous ses moines. (auteur Tobias Stapelfeldt)

Brèche La variante "Style de vie": s'applique. Après une action, ou après avoir mis en jeu un partisan, le joueur en cours peut échanger un point contre le droit d'entreprendre une autre action ou de mettre en jeu un autre partisan. (auteur Tobias Stapelfeldt)

Montagnes: Au lieu de placer les cartes de la façon habituelle, le joueur en cours peut poser une carte à l'envers à côté d'un champ sans chemin. Cette action construit une montagne. De la même façon, un joueur peut poser une carte dont le bord est un champ sans chemin à côté d'une carte montagne. Les partisans posés sur une montagne sont des mineurs jusqu'à la fin du jeu. Dans le cas, où un bouclier est situé à une distance de 1 ou 2 cartes d'un mineur, ce bouclier représente une forge et le mineur compte comme: Chevalier lorsqu'on évalue la ville contenant la forge et comme paysan pour l'évaluation finale de cette ville (auteur Tobias Stapelfeldt)

Reconstruction: Juste après avoir posé une carte, le joueur en cours peut:

Réduire son compteur de points du nombre de points qu'il veut, pour chaque point dépensé, prendre une carte non occupée de la surface de jeu (à condition qu'elle ne soit pas connectée par plus de deux côtés et que la surface de jeu ne soit pas séparée en plusieurs parties disjointes) et la poser immédiatement à un autre endroit valide. Il peut ensuite placer un partisan et procéder aux évaluations selon la règle normale. (auteur Tobias Stapelfeldt)

Celui qui dit... : Cette variante nécessite une pièce supplémentaire qui identifie le joueur dont c'est le tour de jeu. Ce joueur pioche autant de cartes que de joueurs présents. Il regarde ensuite ces cartes puis en distribue une à chaque joueur (y compris lui-même) Variante a) : Les cartes sont données face cachée.

Variante b) : Les cartes sont données face visible

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le joueur dont c'est le tour. Ensuite, le marqueur de tour passe au joueur suivant (auteur Robert Voetter)

Manque de partisans: Le nombre de partisans dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs : 7 partisans

3 joueurs : 6 partisans

4 joueurs : 5 partisans

(auteur Holger Peine)

Rivières et Ports: Pour cette variante il faut deux jeux de Carcassonne. Les chemins des 25 cartes "pur chemin" d'un des jeux sont peints en bleu et figurent les rivières. De même pour les 3 cartes "ville + chemin" dont les villes deviennent des ports. De même pour les 2 cartes "monastère + chemin" dont les monastères deviennent des marchés. Les règles suivantes s'appliquent: Comme la surface de jeu s'agrandit, les villes terminées comptent maintenant uniquement deux points pour les paysans. On peut placer des partisans/bateaux sur les rivières, sans limitation autres qu'un bateau par carte.

Lorsqu'elle se termine sur un carrefour (pas un port et pas un marché) une rivière compte comme un chemin.

Si un rivière se termine par un port ou un marché, le joueur qui a placé le port/marché terminal marque immédiatement 2 points si port, 3 points si marché.

Un marché n'est pas un monastère et ne compte donc pas comme tel.

Un port peut être étendu comme une ville mais ne compte pas de bonus pour la ville.

Chaque joueur possédant un bateau sur la rivière lorsque la première carte port est posée a le droit de poser une pièce supplémentaire de sa couleur sur un champ d'une carte d'un port lors de ses prochains tours de jeu au lieu de tirer une carte. On peut placer une pièce, qui constitue une marchandise, par champ.

10 pièces "marchandise" sont disponibles par joueur, et rapportent 2 points chacune à la fin de la partie. De plus, le joueur qui a la majorité des marchandises dans un port reçoit un bonus de 3 points. (auteur Manfred Stenzel)

La bataille des monastères: A chaque tour, le joueur pioche 2 cartes. Lors de l'évaluation finale, chaque monastère non achevé compte pour les adversaires. Dans le cas où il y a plus d'un adversaire, bénéficie de cette règle le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. (auteur Frank Rudloff)