

Carcassonne

Un jeu de placement stratégique pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans.

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

- 1 72 cartes paysage (une carte de départ avec un repère en velours noir dessous) qui représentent des quartiers de la ville, des chemins, des carrefours, des prés ou des abbayes.
- 2 Un tapis de jeu en plusieurs parties
- 3 35 partisans en 5 couleurs (différenciés par des perles de formes différentes)
- 4 5 fichets pour marquer les points (perles de formes différentes)
- 5 1tableau pour compter les points des différents joueurs.
- 6 Les règles du jeu

Le but du jeu

Les joueurs posent, à tour de rôle, les carrés de paysage sur la table (tapis de jeu) 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 (celle dont le côté verso a un repère en velours noir) au milieu du tapis, côté recto visible. Ensuite, mélangez les cartes de paysage, et gardez-les face cachée, de manière à ce que chaque joueur puisse piocher facilement ses carrés.

Posez le tableau pour compter les points au bord de la table. Les fichets au départ.

Chaque joueur reçoit les huit partisans correspondant à la couleur de son choix qu'il pose devant lui sur la table. C'est le joueur le plus jeune qui décide qui commence la partie.

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 le tapis.
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. 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 doit obligatoirement toucher au moins une des cartes qui se trouvent déjà sur le tapis. Il est interdit de placer une carte qui ne toucherait une autre carte que par un coin.

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 carte à côté.

Etant 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 paysage de côté et piocher une nouvelle carte.

2. Placer un partisan

Après avoir placé sa carte 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

- 1 Un chevalier dans le quartier d'une ville
- 2 Un voleur sur un chemin
- 3 Un paysan dans un pré
- 4 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.

Si au cours de la partie un joueur n'a plus de partisan, 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.

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 bouclier.

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 9 points (un point pour la carte de l'abbaye et un point pour chaque carte qui l'entoure).

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.

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.

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 points 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 3 points pour chaque ville achevées - peu importe le nombre de cartes qui forment la ville.
- Un paysan peut approvisionner plusieurs villes, si elles se trouvent juste à côté de son pré.

- 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 les 4 points.

En cas d'égalité, les différents joueurs concernés reçoivent 3 points.

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:

- 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.

- Variante tactique: au début de la partie, chaque joueur tire 3 cartes et les garde en main en les cachant aux autres joueurs. À 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.