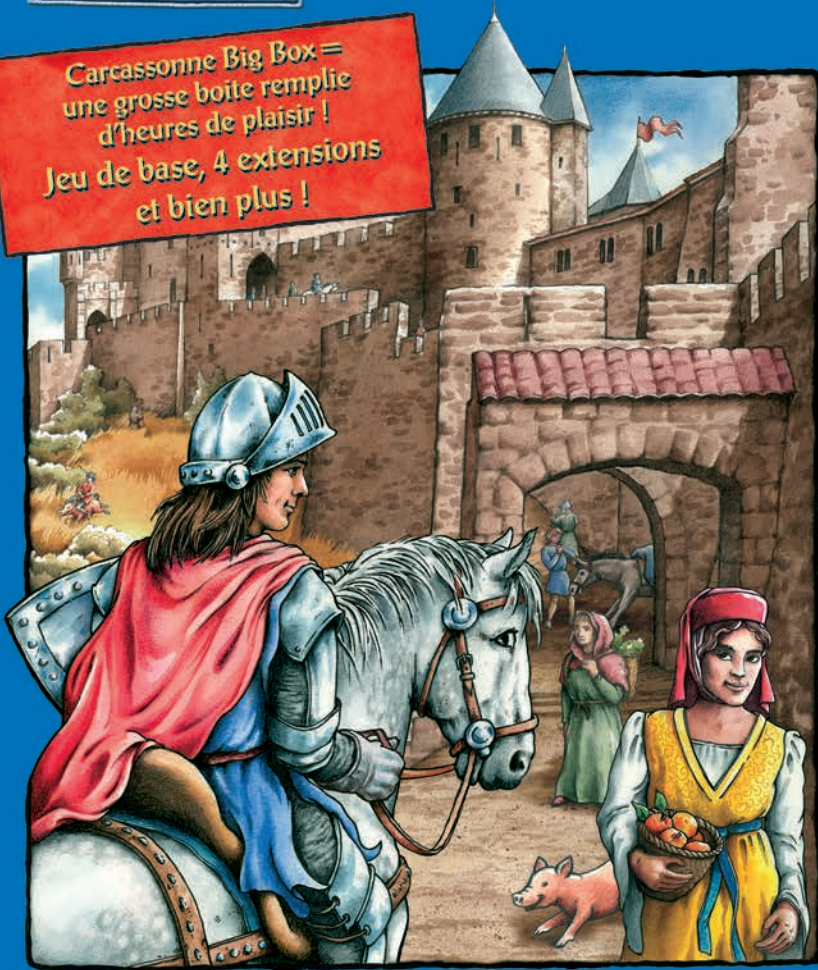


Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

Carcassonne Big Box =  
une grosse boîte remplie  
d'heures de plaisir !  
Jeu de base, 4 extensions  
et bien plus !


+ Mini-  
extension  
La Rivière



Carcassonne - Jeu de base

 La Roue de la Fortune



 Auberges &  
cathédrales

 Marchands &  
bâtisseurs

 Moutons &  
collines





# Carcassonne

## TABLE DES MATIÈRES

Jeu de base .....	3
■ Extensions	
Auberges & cathédrales .....	9
Marchands & bâtisseurs .....	10
Moutons & collines .....	12
La Roue de la Fortune .....	14
La Rivière .....	16
■ Résumés	
Les pions .....	16
Déroulement du jeu .....	17
Résumé du pointage .....	17
Liste des tuiles et jetons .....	18
Actions de la Roue de la Fortune .....	20



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

Un jeu de placement de tuiles de Klaus-Jürgen Wrede pour 2 à 8 joueurs de 8 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, les joueurs développent la région avoisinant Carcassonne. Pour ce faire, ils placeront leurs partisans sur les routes, dans les villes et les abbayes ainsi que dans les prés. Seul le joueur qui optimisera le placement de ses voleurs, chevaliers, moines et paysans sera déclaré vainqueur.

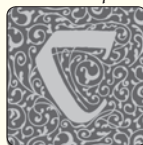


## Matériel de jeu

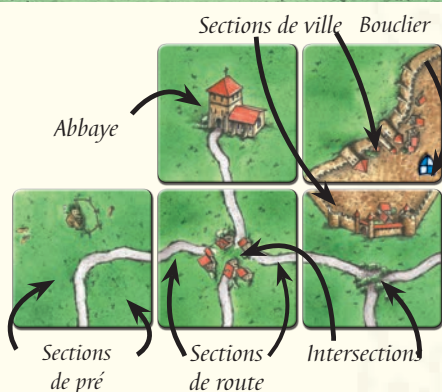
- 72 tuiles **Terrain** (incluant 1 tuile de départ avec un dos différent) présentant villes, routes, sections de pré et abbayes.
- 64 partisans de 8 couleurs :  
Chaque partisan peut devenir chevalier, voleur, paysan ou moine.  
Chaque joueur utilise un de ses partisans pour marquer ses points.



Dos de la tuile de départ



Dos des tuiles standards



- 1 plateau de pointage, pour noter les points des joueurs.
- 1 règle



**\*Note :** Plusieurs tuiles du jeu de base (celles sans symbole d'extension) présente une icône Roue de la Fortune (1), (2) ou (3). Si vous jouez sans l'extension Roue de la Fortune (page 14), ignorez tout simplement ces icônes.

## Aperçu du jeu

Les joueurs posent des tuiles tour après tour. C'est ainsi que les routes, les villes, les abbayes et les prés sont créés et développés. Les joueurs peuvent placer des partisans sur ces tuiles afin de marquer des points. Les points sont notés pendant et à la fin de la partie. Le joueur qui a le plus de points après le décompte final est déclaré vainqueur.

## Mise en place



Tuile de départ

Placez la tuile de départ (illustrée à gauche) au centre de la table. Mélangez les autres tuiles, face cachée, et disposez-les en différentes piles, face cachée, de façon à ce que les joueurs y aient facilement accès. Placez le plateau de pointage près d'un des bords de la table ; ainsi, le centre de la table sera réservé aux tuiles que les joueurs placeront. Chaque joueur prend les 8 partisans de sa couleur et pose l'un d'eux (nommé marqueur par la suite) sur la case 0 du plateau de pointage (située dans le coin inférieur droit). Chaque joueur place ensuite ses 7 autres partisans devant lui : il s'agit de sa réserve personnelle. Les joueurs choisissent un premier joueur avec la méthode de leur choix.



## Déroulement d'une partie

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour, en sens horaire. À son tour, un joueur doit effectuer les actions suivantes **en respectant l'ordre ci-dessous** :

- 1. Il **doit** piocher et poser une nouvelle **tuile Terrain**.
- 2. Le joueur **peut** prendre **1 des partisans** de sa réserve et le placer sur la tuile **qu'il vient de poser**.
- 3. Si, en plaçant la tuile *Terrain*, des **abbayes, routes** et/ou **villes** sont complétées, la ou les constructions complétées sont évaluées **immédiatement**.

Le tour du joueur est terminé et le joueur suivant effectue son tour de la même façon.

### 1. Placement des tuiles Terrain

Pour débiter, un joueur **doit** piocher une tuile *Terrain* d'une des piles face cachée. Il la regarde, la montre aux autres joueurs (afin qu'ils puissent lui donner des « conseils »). Ensuite, il la pose sur la table en observant les règles suivantes :

- La nouvelle tuile (contour **rouge** dans les exemples) doit être posée de façon à ce qu'il y ait au moins un côté adjacent à une tuile placée précédemment. La nouvelle tuile ne peut pas toucher uniquement à un coin.
- Les nouvelles tuiles doivent être placées de façon à continuer ou compléter les prés, les villes et les routes.



Les sections de routes et de prés sont continues.



Les sections de ville sont continues.



L'un des côtés de la section de ville est continué et l'autre côté continue le pré.



Ce placement **n'est pas permis**.

Dans le cas peu probable où une tuile piochée ne peut être posée (et que tous les joueurs sont d'accord), le joueur remet la tuile dans la boîte (elle ne sera pas jouée) et pioche une autre tuile.

### 2. Placement des partisans

Une fois que le joueur a posé sa tuile, il **peut** placer un de ses partisans en prenant soin d'observer les règles suivantes :

- Un joueur peut placer un seul partisan par tour.
- Le joueur doit prendre le partisan de sa réserve.
- Le joueur doit placer le partisan sur la tuile qu'il vient de poser.
- Le joueur doit choisir où il place le partisan sur la tuile. Le partisan peut ainsi devenir un...



sur une section de route



dans une section de ville



dans une abbaye



dans un pré

(Pour votre première partie, il est conseillé de jouer **sans les paysans**.)

**Couchez les paysans sur le côté!**

- Le joueur ne peut pas placer son partisan sur une route, dans un pré, ou dans une ville si cette tuile est reliée à une autre tuile où se trouve déjà un autre partisan (peu importe la distance et même si le partisan appartient au joueur actif). Par exemple :

**Bleu** peut uniquement placer un paysan dans le pré ou un moine dans l'abbaye puisqu'il y a déjà un voleur sur la route continuée.



**Bleu** peut placer son partisan comme voleur ou comme paysan. Il ne peut le placer comme chevalier, car il y a déjà un chevalier dans la ville continuée.



Lorsqu'un joueur a placé tous ses partisans, il continue de poser des tuiles à chaque tour. Un joueur ne peut pas reprendre volontairement un de ses partisans du plateau. Cependant, les partisans sont remis dans leur réserve respective après l'évaluation d'une ville, d'une route ou d'une abbaye qu'ils occupent. **Le tour du joueur est terminé et le joueur suivant, en sens horaire, joue son tour et ainsi de suite.**

**Attention** : Si, à la suite du placement d'une tuile, des villes, des routes et/ou des abbayes sont complétées, celles-ci sont évaluées avant le tour du prochain joueur.



### 3. Évaluation des villes, routes et abbayes complétées

#### UNE ROUTE COMPLÉTÉE



Une route est complétée lorsque les deux extrémités de la route sont reliées à des intersections, des sections de ville, des abbayes ou si la route fait une boucle. Il peut y avoir plusieurs sections de route entre les deux extrémités. **Le joueur qui a un voleur sur une route complétée reçoit 1 point pour chaque tuile formant la route complétée (comptez le nombre de tuiles, car une tuile présentant plus d'une section n'est comptée qu'une seule fois).**



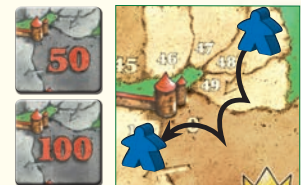
**Rouge** marque 4 points.



**Rouge** marque 3 points.

#### LES MARQUEURS DE POINTS 50/100 (8 TUILES)

Ces tuiles facilitent le décompte des points. Lorsqu'un joueur dépasse une première fois la case 50 sur le plateau de pointage, il prend un marqueur de points et le pose devant lui, côté 50 visible. Si ce même joueur dépasse la case 50 une deuxième fois, il retourne son marqueur du côté 100. Dans une partie à deux joueurs, il est possible qu'un joueur fasse le tour de la piste plus de deux fois. Il prend alors un deuxième marqueur devant lui, côté 50, qu'il retournera au besoin.

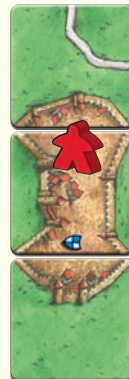


#### UNE VILLE COMPLÉTÉE



Une ville est complétée lorsqu'elle est entourée d'une muraille et qu'il n'y a pas de trou dans les murs ou dans la ville. Une ville est toujours formée de deux sections ou plus.

**Le joueur qui possède un chevalier dans une ville complétée marque 2 points pour chaque tuile dans la ville (comptez les tuiles et non les sections). Chaque bouclier donne au joueur 2 points supplémentaires.**



**Rouge** marque 8 points (ville de 3 tuiles et 1 bouclier).



**Rouge** marque 8 points (ville de 4 tuiles et aucun bouclier). Lorsqu'il y a 2 sections de ville sur une même tuile, la valeur de cette dernière demeure 2 points (1 seule tuile).

#### QU'ARRIVE-T-IL LORSQUE L'ON TROUVE PLUS D'UN PARTISAN SUR UNE ROUTE OU DANS UNE VILLE COMPLÉTÉE ?

Avec certains placements de tuile judicieux, il est possible de faire en sorte qu'il y ait plus d'un voleur sur une route ou plus d'un chevalier dans une ville.

**Le joueur avec la majorité des chevaliers ou voleurs reçoit la totalité des points. En cas d'égalité, les joueurs ex æquo marquent tous les points.**

**Vous trouverez un exemple d'évaluation détaillé en page 8.**

La nouvelle tuile relie deux sections de ville séparées pour compléter une seule ville.



**Bleu et Rouge** marquent chacun 10 points pour la ville puisqu'ils ont tous les deux un seul chevalier dans la ville (composée de 5 tuiles).

#### UNE ABBAYE COMPLÉTÉE



Une abbaye est complétée lorsqu'elle est entourée de tuiles. **Le joueur qui possède un moine dans l'abbaye marque 9 points (1 point par tuile entourant l'abbaye plus 1 point pour la tuile de l'abbaye).**



**Rouge** marque 9 points (la tuile de l'abbaye et les 8 tuiles adjacentes).

## RETOUR DES PARTISANS DANS LA RÉSERVE DES JOUEURS



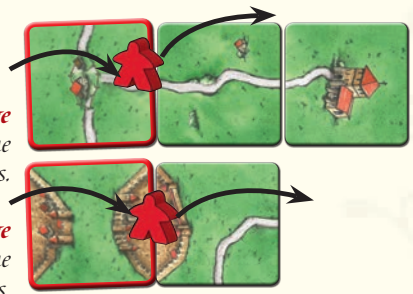
Après l'évaluation d'une route, d'une ville ou d'une abbaye (et **uniquement** à ce moment), les partisans impliqués sont remis dans la réserve de leurs joueurs respectifs. Les partisans ainsi remis pourront à nouveau être affectés à n'importe quel rôle (voleur, paysan, chevalier ou moine) lors des tours suivants.

Il est possible pour un joueur de placer un partisan, évaluer une route, une ville ou une abbaye, et de voir ce partisan remis dans sa réserve durant le même tour. L'ordre suivant doit toujours être respecté :

1. Compléter une ville, une route ou une abbaye avec la nouvelle tuile.
2. Placer un chevalier, un voleur ou un moine.
3. Évaluer la ville, la route ou l'abbaye complétée.
4. Remettre dans la réserve le chevalier, le voleur ou le moine.

Rouge  
marque  
3 points.

Rouge  
marque  
4 points.



## LES PRÉS

(Rappel : Pour votre première partie, jouez sans les paysans et les prés.)

Plusieurs sections de pré reliées forment un plus grand pré. Les prés ne sont pas évalués durant la partie. Les joueurs peuvent placer des paysans sur les sections des prés, mais ces derniers ne sont évalués qu'à la fin de la partie. **Un paysan reste en place sur la section de pré où il a été placé durant toute la partie et n'est jamais remis dans la réserve du joueur!** Afin d'éviter de reprendre accidentellement un paysan, couchez-le sur le côté dans la section de pré. Les prés sont délimités par les routes, les villes et la limite du plateau. (Ceci est très important lors de l'évaluation finale.)



Tous les paysans ont leur propre pré. La ville et les sections de routes séparent les prés les uns des autres.



Avec le placement de cette nouvelle tuile, les 3 joueurs ont maintenant chacun 1 paysan dans le même pré.

**Note :** Le joueur qui a joué cette nouvelle tuile ne peut y poser de paysan puisqu'il y a déjà des paysans sur les sections de pré reliées.

## Fin de la partie et décompte final

La partie se termine à la fin du tour du joueur qui a posé la dernière tuile. On procède ensuite au décompte final.

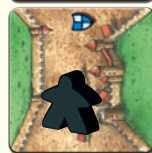
## ÉVALUATION DES ROUTES, VILLES ET ABBAYES INCOMPLÈTES

Pour chaque route et ville **incomplète**, un joueur qui possède un voleur sur la route ou un chevalier dans la ville reçoit **1 point pour chaque section** de route ou de ville. **Les boucliers valent aussi 1 seul point chacun.** Lorsqu'il y a plus d'un partisan dans une ville ou sur une route, utilisez la même règle que pour les routes et villes complétées pour déterminer quel joueur marque les points. Pour une abbaye incomplète, le joueur possédant un moine sur l'abbaye marque 1 point pour l'abbaye et 1 point pour chaque tuile qui l'entoure.

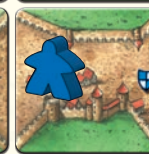
**Vert** marque 8 points pour la ville incomplète (5 sections de ville, 3 boucliers). **Noir** ne marque aucun point puisque **Vert** possède plus de chevaliers dans la ville.



Rouge marque 3 points pour la route incomplète (3 sections de route).



Jaune marque 5 points pour l'abbaye incomplète (tuile de l'abbaye et 4 tuiles adjacentes).



Bleu marque 3 points pour la ville incomplète (2 sections de ville, 1 bouclier).



## ÉVALUATION DES PAYSANS

(Si vous jouez **sans les paysans et les prés**, ces derniers ne sont pas évalués.)

- Pour l'évaluation des paysans, seules les villes complétées sont considérées.
- Le paysan doit être dans un pré qui touche à la ville. La distance entre le paysan et la ville complétée n'a pas d'importance.
- Pour chaque ville complétée touchant au pré, le joueur qui a le plus de paysans dans ce pré reçoit **3 points**. La taille de la ville n'a pas d'importance. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la majorité, ils reçoivent tous 3 points.
- Un pré rapporte des points pour chaque ville complétée qui lui est adjacente.
- Plusieurs prés peuvent desservir une même ville. Chaque pré est alors évalué en suivant les règles décrites ci-dessus.

### Décompte des prés



**Bleu** reçoit 6 points. **Rouge** marque 3 points. Personne ne marque de points pour la ville incomplète.



**Bleu** marque 9 points (6 points pour son paysan en haut et 3 points pour celui plus bas).

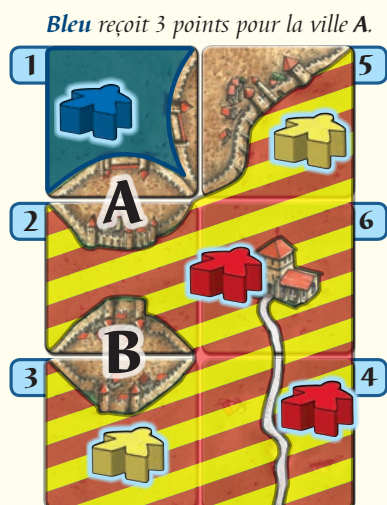
**X** Indique l'ordre de placement des tuiles.



**Bleu** marque 3 points pour la ville A.

**Rouge** marque 6 points pour les villes A et B (3 points par ville).

**Jaune** n'est pas le joueur ayant le plus de paysans dans le pré. Il ne marque donc pas de points.



**Bleu** reçoit 3 points pour la ville A.

Dans cet exemple, **Rouge** et **Jaune** ont chacun 2 paysans dans le pré et reçoivent chacun 6 points (pour les villes A et B).

**Vous trouverez un autre exemple de l'évaluation des paysans en page 8.**

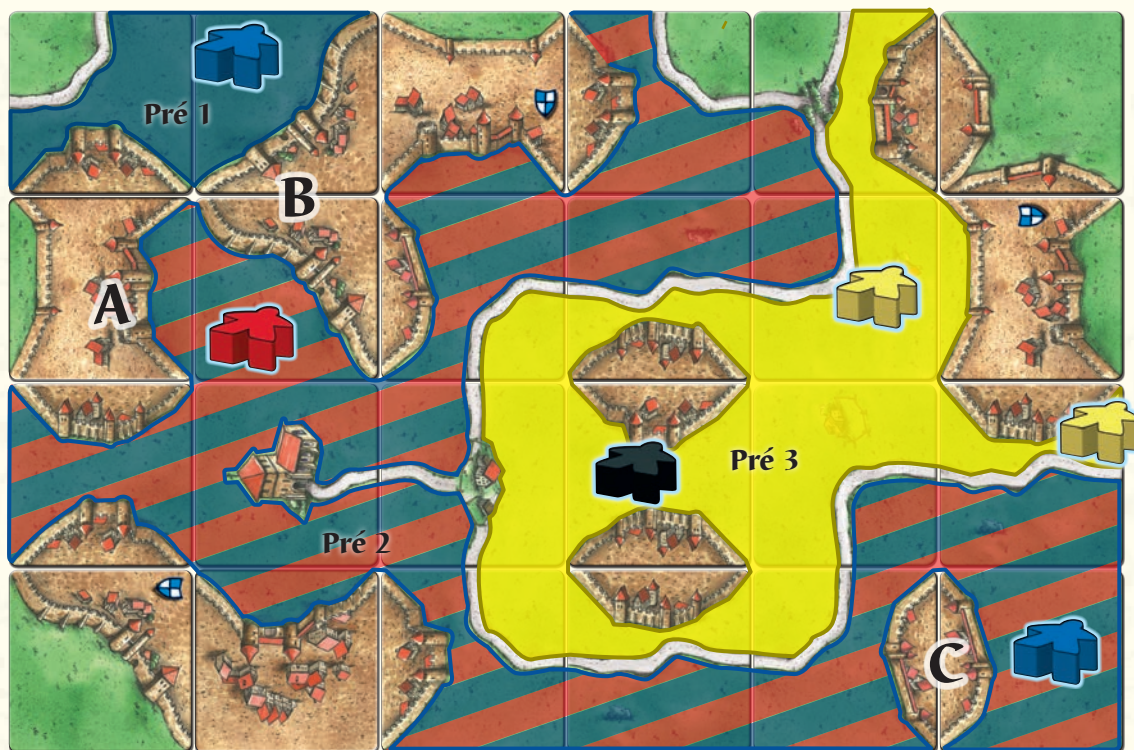
Lorsque tous les prés occupés ont été évalués de cette façon, le décompte final est terminé et la partie prend fin. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les ex æquo se partagent la victoire.



## Exemple détaillé

### EXEMPLE D'ÉVALUATION DES PAYSANS

Voici un exemple d'évaluation des paysans (partisans placés dans les prés). Les règles observées se trouvent en page 7 de cette règle sous **ÉVALUATION DES PAYSANS**.



**Pré 1 :** **Bleu** possède un paysan dans le **Pré 1**. Celui-ci touche 2 **villes** : **A** et **B**. **Bleu** marque 6 points (3 points par ville).

**Pré 2 :** **Rouge** et **Bleu** ont chacun un paysan dans le **Pré 2**. Ils marquent tous les deux **9 points** puisque le pré dessert trois villes complétées : **A**, **B** et **C**.

**Note :** La ville située en bas à gauche n'est pas comptée puisqu'elle n'est pas complétée. De plus, on note aussi que les **villes A et B** ont rapporté des points pour les **Pré 1 et 2**.

**Pré 3 :** **Jaune** a deux paysans tandis que **Noir** n'en a qu'un. **Jaune** a donc la majorité dans le **Pré 3**. Il marque 12 points pour les 4 villes complétées tandis que **Noir** ne marque aucun point.

**Note :** Les prés sont séparés l'un de l'autre par les routes, les villes ainsi que les limites du plateau.

### COMMENT PEUT-IL Y AVOIR PLUS D'UN PAYSAN DANS UN PRÉ ?

☐ = dernière tuile placée



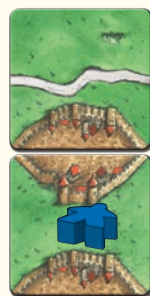
Tour 1



Tour 2



*Les deux prés ne sont pas reliés lorsqu'ils ne se touchent que par un coin!*



Tour 3



**Tour 1 :** **Bleu** place un paysan dans le pré.

**Tour 2 :** **Rouge** pose une tuile en diagonale à celle que **Bleu** vient de poser. Il peut y placer un partisan puisque les deux prés ne sont pas encore reliés.

**Tour 3 :** Ici, les deux prés sont reliés et forment un plus grand pré. Il y a maintenant deux paysans dans le pré. De cette même façon, il est possible de faire en sorte qu'il y ait 2 chevaliers ou plus dans une ville ainsi que 2 voleurs ou plus sur une route.





## Matériel de plus :

- 18 tuiles *Terrain* (identifiées par ★) • 8 grands partisans (1 par couleur)

## Règles modifiées

### 1. Placement des tuiles Terrain

Les nouvelles tuiles *Terrain* sont jouées comme les autres.

Certaines tuiles ont quelques particularités visuelles :



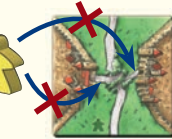
Cette tuile illustre 4 quartiers séparés.



L'abbaye coupe la route en 2 sections.



On ne peut pas mettre de voleur sur ces deux sections de route.



L'intersection coupe la route en 2 sections.



L'auberge se trouve sur la section de droite de la route.



Ce pré se termine ici.

### 2. Placement des partisans



En plus de leurs 7 partisans, les joueurs disposent maintenant d'un grand partisan supplémentaire. Il est joué de la même manière que les partisans normaux, mais **il compte comme deux partisans lorsque vous devez déterminer une majorité**. Ainsi, le joueur fait comme s'il disposait de deux partisans au même endroit lors du décompte. Le grand partisan est récupéré, comme les autres, lorsqu'une construction est complétée et il peut être remis en jeu dès le tour suivant. S'il est joué à titre de paysan, il demeure dans le pré jusqu'au décompte final à la fin de la partie.



**Bleu** est le seul à recevoir les 3 points pour la route.

### UNE ROUTE COMPLÉTÉE



#### L'Auberge près du lac (6 tuiles)

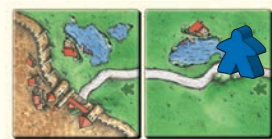
S'il y a **une ou plusieurs auberges** sur **une route complétée**, le voleur reçoit **2 points par section de route** (nombre de tuiles). Par contre, si la route n'est pas complétée, elle ne rapporte aucun point.



**Bleu** marque 6 points.



**Bleu** marque 6 points.



Lors du décompte final des points, si la route n'est pas complétée, **Bleu** reçoit 0 point.

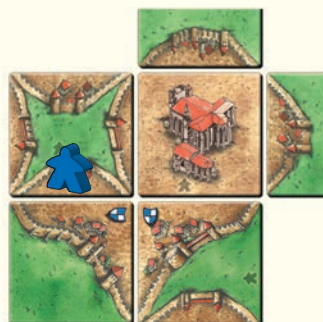
### UNE VILLE COMPLÉTÉE



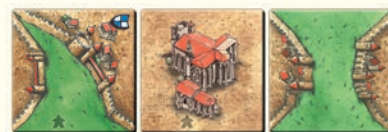
#### La Cathédrale (2 tuiles)

Si **une ou deux cathédrales** se trouvent dans **une ville complétée**, le chevalier reçoit **3 points par section**

(nombre de tuiles) et par bouclier dans cette ville. Cependant, si la ville n'est pas complétée en fin de partie, elle ne rapporte aucun point.




**Bleu** marque 24 points.



Lors du décompte final des points, si la ville n'est pas complétée, **Bleu** reçoit 0 point.



## Matériel de plus :

- 24 tuiles *Terrain* (identifiées par )
- 20 jetons *Marchandise* (9 jetons *Vin*, 6 *Blé*, 5 *Tissu*)
- 8 bâtisseurs et 8 cochons (1 pièce de chaque type par couleur)

## Règles modifiées

### 1. Placement des tuiles Terrain

Les nouvelles tuiles *Terrain* sont jouées comme les autres.

Certaines tuiles ont quelques particularités visuelles :



Le pont **n'est pas une intersection**. Une route va de gauche à droite alors que l'autre va de bas en haut. Les **prés** sont séparés par le pont. Il y a 4 sections séparées de pré sur cette tuile.



L'abbaye sépare la route en **3 sections**.



Une route se termine à la ville et l'autre à la petite maison. Il y a 3 sections séparées de pré sur cette tuile.



Cette tuile présente **3 sections de ville séparées**.

### 2. Placement des nouveaux pions

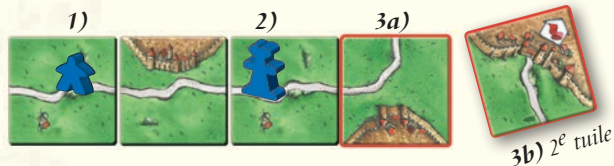
Les joueurs ont maintenant la possibilité de placer un **bâtisseur** ou un **cochon**. Ces derniers sont placés à **la place d'un partisan normal**. Les règles suivantes doivent être observées.

#### LE BÂTISSEUR



Un joueur peut placer son bâtisseur sur une route ou dans une ville où il a déjà un ou des partisans afin d'obtenir un tour double. Pour se faire :

1. Le joueur place son **voleur** sur une route.
2. Lors d'un **tour subséquent**, il place une tuile qui prolonge cette route et place son bâtisseur sur cette route.
3. Lors d'un autre tour subséquent, il place une tuile qui continue ou termine la route où se trouve son bâtisseur. Après avoir **complété** son tour, il pioche immédiatement une **deuxième tuile** et poursuit comme à l'habitude : il place la tuile, peut y placer un partisan et, si la route est complétée, procède à une évaluation.



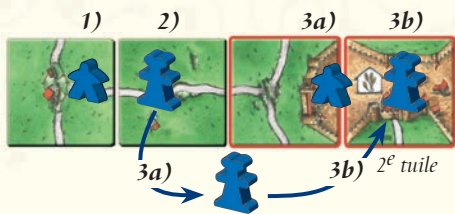
1. **Bleu** place un voleur.
2. Il place un bâtisseur.
- 3a. Il continue la route...
- 3b. et ensuite il pioche puis place une 2<sup>e</sup> tuile.

#### Détails supplémentaires :

- La route où est placé le bâtisseur peut contenir des partisans adverses.
- Tant et aussi longtemps que la route n'est pas complétée, le bâtisseur reste en place et le joueur peut obtenir des tours doubles lorsqu'il prolonge cette route. Lorsque la route est complétée et évaluée, le joueur remet le voleur et le bâtisseur dans sa réserve.
- Il n'est pas possible d'obtenir plus d'un tour supplémentaire. Ainsi, si un joueur prolonge la route où est son bâtisseur avec sa 2<sup>e</sup> tuile (tour double), il n'obtient pas un 3<sup>e</sup> tour.
- Un joueur peut placer des partisans sur une tuile ou les deux. Si la route est complétée avec la 1<sup>re</sup> tuile (le joueur reprend le bâtisseur et le voleur), il peut placer le bâtisseur sur la 2<sup>e</sup> tuile.
- La 2<sup>e</sup> tuile ne doit pas forcément être posée adjacente à la 1<sup>re</sup>.
- Il peut y avoir le bâtisseur de plusieurs joueurs sur une même route.
- Il peut y avoir autant de sections de route que possible entre le voleur et le bâtisseur.
- Si un bâtisseur se retrouve sur une route sans partisan de sa couleur, il est remis dans la réserve de son propriétaire.
- Les bâtisseurs ne sont jamais pris en compte pour déterminer les majorités.
- Tous les points qui s'appliquent aux routes fonctionnent de la même façon pour les villes. Changez les termes *route* et *voleur* pour *ville* et *chevalier* respectivement.



- Un bâtisseur peut être placé sur une route, ensuite sur une ville et ainsi de suite, mais jamais dans un pré.



Par exemple, un joueur peut :

1. Placer un voleur.
2. Placer son bâtisseur.
- 3a. Placer une tuile pour compléter la route et mettre un chevalier sur la ville de cette tuile. (La route est évaluée puis le voleur et le bâtisseur retournent dans sa réserve.)
- 3b. Placer sa 2<sup>e</sup> tuile et poser son bâtisseur dans la ville où se trouve le chevalier placé sur la tuile précédente.

### LE COCHON



Le cochon est placé sur une section de pré et augmente la valeur des villes pour les paysans. Un joueur peut uniquement placer son cochon dans un pré où il a déjà au moins 1 paysan. Le cochon demeure en place jusqu'à la fin de la partie. Lors de l'évaluation des paysans à la fin de la partie, un joueur marque **4 points**, au lieu de 3, pour chaque ville complétée touchant le pré où se trouvent son cochon et son (ou ses) paysan(s). Le cochon compte uniquement si son propriétaire possède le pré. Pour déterminer qui possède le pré, seuls les paysans sont comptés. Les cochons ne sont pas pris en considération pour déterminer les majorités.

Note : Si un cochon se retrouve sans partisan de sa couleur dans un pré, il est remis dans la réserve de son propriétaire.

## 3. Évaluation des villes, routes et abbayes complétées

### UNE VILLE COMPLÉTÉE

#### Ville complétée incluant des marchandises

Lorsqu'une ville où se trouve au moins 1 icône de marchandise est complétée, cette ville **est évaluée normalement**. Le joueur qui a placé la dernière tuile (complétant ainsi cette ville) prend un jeton *Marchandise* correspondant à chaque icône de marchandise dans cette ville (il est le **marchand** de cette ville). Il place les jetons devant lui. La présence de chevaliers (appartenant au **marchand** ou non) n'a pas d'incidence sur l'obtention des jetons *Marchandise*.



**Rouge** a complété la ville. **Bleu** marque 10 points pour son chevalier et **Rouge** obtient 2 jetons Blé et 1 jeton Vin.



## Décompte final

#### Les jetons *Marchandise* (points bonus)

Le joueur qui a le plus de jetons *Vin* à la fin de la partie marque 10 points. Il en va de même pour le joueur possédant le plus de jetons *Blé* et celui qui a le plus de jetons *Tissu*. Lorsque des joueurs sont ex æquo pour un type de marchandise, les joueurs ex æquo marquent tous 10 points.



Exemple dans une partie à 2 joueurs :  
**Bleu** marque 20 points et **Rouge** 30 points.

#### Le cochon

Pendant le décompte final, les joueurs marquent 1 point de plus pour chaque ville complétée dans un pré où leur cochon est présent. Ce bonus n'est attribué que si le joueur à la majorité de paysans dans le pré que son cochon occupe. Les cochons ne comptent pas comme des paysans.




**Bleu** possède ce pré. Comme son cochon est dans ce pré, il marque 4 points par ville dans ce pré, plutôt que 3.

**Bleu** marque un total de 8 points.

Comme **Rouge** n'est pas majoritaire dans ce pré, il ne marque aucun (0) point et son cochon est perdu.



## Matériel de plus :

- 18 tuiles *Terrain* (identifiées par )
- 8 bergers (1 par couleur)
- 18 jetons *Mouton et Loup* (4x 1 mouton, 5x 2 moutons, 5x 3 moutons, 2x 4 moutons, 2x loup)

## Règles modifiées

### Mise en place

Les jetons *Mouton* et *Loup* sont placés face cachée et mélangés pour constituer une réserve. Chaque joueur reçoit le berger correspondant à sa couleur et l'ajoute à sa réserve de pions. Ajoutez les nouvelles tuiles *Terrain* à la réserve de tuiles et mélangez-les. À l'exception des changements décrits dans les pages suivantes, les règles normales de Carcassonne demeurent inchangées.

### 1. Placement des tuiles *Terrain*

Certaines tuiles ont quelques particularités visuelles :



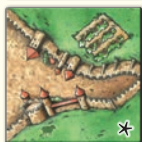
Les prés entre ces deux villes ne sont pas reliés.



La partie droite de la tuile contient deux villes distinctes. Une simple tuile peut être utilisée pour les relier.



Les petites maisons séparent la route en deux routes distinctes.



La partie droite de la tuile contient deux prés distincts. Une simple tuile peut être utilisée pour les relier.



**Exemple :** La tuile de droite relie les deux sections de ville précédemment distinctes de la tuile de gauche (créant une ville de 2 tuiles).



**Cas particulier :** Si ces deux tuiles sont placées ainsi, toutes les sections de ville sont reliées.

(Ces tuiles ont été créées volontairement asymétriques.)

(\*Idée : Jan König)



**Exemple :** La tuile de droite relie les deux prés précédemment distincts de la tuile de gauche.



**Cas particulier :** Si ces deux tuiles sont placées ainsi, les deux villes ne sont pas reliées. Les prés, en haut et en bas, ne sont pas reliés non plus.

## COLLINES

Idée : Manfred Keller



**Placer et occuper :** Si un joueur pioche une tuile *Colline* (voir l'illustration de gauche), il pioche immédiatement une autre tuile (sans la regarder) et la place sous la tuile *Colline* (voir l'illustration de droite). Ensuite, il peut placer un partisan sur la tuile conformément aux règles habituelles. La colline n'a pas de caractéristiques en soi, mais elle affecte les autres sections de sa tuile (la ville, la route et le pré).



**Les collines et le décompte :** En cas d'égalité, tout partisan présent sur une tuile *Colline* offre la victoire à son propriétaire. C'est-à-dire que lorsqu'une section (de route, de ville ou de pré) est décomptée et que deux joueurs ou plus sont à égalité en nombre de partisans, le joueur ayant un partisan qui occupe une tuile *Colline*, parmi les joueurs à égalité, remporte la victoire. Il sera le seul à marquer des points pour cette section.

Si il n'y a pas d'égalité lors du décompte de la section, la colline n'offre aucun autre bonus. Un partisan sur une tuile *Colline* retourne normalement dans la réserve de son propriétaire après le décompte, comme n'importe quel partisan. Un partisan qui occupe une tuile *Colline* peut également départager les égalités lors du décompte de fin de partie (pour les prés et les sections incomplètes).

### 2. Placement des bergers

#### BERGERS ET MOUTONS



**Placement des bergers :** Lorsqu'un joueur place une tuile contenant un pré, il peut placer un berger sur le pré plutôt qu'un partisan. Lorsqu'un joueur place un berger, il doit piocher un jeton face cachée. S'il s'agit d'un jeton *Mouton*, il est placé près du berger dans le pré. Cependant, s'il s'agit d'un loup, pas de chance : le joueur doit reprendre son berger et remettre le jeton *Loup* face cachée avec les autres. Un joueur est autorisé à placer un berger sur un pré déjà occupé par un paysan, mais pas par un autre berger, et vice versa.

**Entretenir son troupeau :** À chaque fois qu'un joueur place une tuile de façon à étendre le pré occupé par son propre berger, il doit opter pour l'une des deux actions suivantes (et ce, avant de pouvoir placer un partisan conformément aux règles habituelles) :



**Exemple :** Rouge et Bleu possèdent chacun un chevalier dans la ville lorsqu'elle est complétée. Le chevalier rouge est sur une tuile *Colline*.

Rouge remporte l'égalité et marque seul les 10 points pour la ville. Bleu ne marque pas de points.



- **Agrandir le troupeau (piocher un nouveau jeton depuis la réserve) OU**
- **Rassembler le troupeau (marquer des points)**
- **Agrandir le troupeau**

Le joueur pioche un jeton parmi ceux face cachée. Il existe deux possibilités :

1. C'est un **jeton Mouton** – le troupeau s'agrandit. Le joueur place le jeton *Mouton* avec ses autres jetons *Mouton* à côté de son berger.
2. C'est un **jeton Loup** – Le loup chasse les moutons ! Le jeton *Loup* ainsi que tous les jetons *Mouton* à côté du berger du joueur sont remis dans la réserve, face cachée (remélangez-les).  
Le berger, n'ayant plus de troupeau à entretenir, retourne dans la réserve du joueur.

- **Rassembler le troupeau**

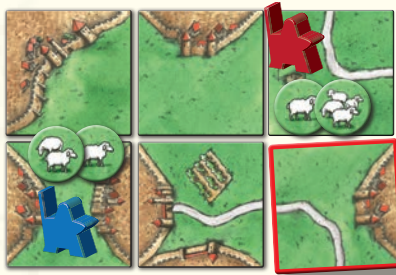
Le joueur ne pioche pas de jeton, mais marque plutôt des points pour son troupeau. Il marque 1 point pour chaque mouton présent dans le même pré que son berger (un jeton peut contenir de 1 à 4 moutons). Tous les jetons *Mouton* présents dans le même pré que le berger du joueur sont remis face cachée dans la réserve. Après une dure journée de labeur, le berger retourne lui aussi dans la réserve du joueur.

**Si plusieurs bergers sont dans le même pré :** Grâce à un placement de tuiles judicieux, des prés autrefois séparés peuvent se rejoindre, conduisant ainsi plusieurs bergers à partager le même pré. Tous les moutons d'un pré sont partagés par tous les bergers qui y sont présents, indépendamment de qui les a placés. Lorsqu'un joueur décide de **rassembler le troupeau**, tous les bergers présents dans le même pré marquent la totalité des points, comme il a été décrit plus haut, avant de retourner dans leurs réserves respectives.

De plus, si l'un des joueurs ajoute un loup au pré, tous les jetons *Mouton* de ce pré sont retirés et remis de côté avec les autres (accompagnés du jeton *Loup*), face cachée, et tous les bergers de ce pré retournent dans la réserve de leurs joueurs respectifs.

**Le berger n'est pas un partisan :** La seule façon d'évaluer un berger et son troupeau est en faisant l'action **Rassembler le troupeau**. Le berger n'a aucune influence sur les autres décomptes et n'est pris en compte pour aucun d'entre eux.

**Important :** Les bergers en jeu à la fin de la partie ne rapportent aucun point.



**Exemple :** Les bergers **rouge** et **bleu** partagent le même pré. Ce pré contient 4 jetons *Mouton* pour un total de 8 moutons illustrés. C'est au tour de **Rouge** et il décide de rassembler le troupeau. **Rouge** et **Bleu** marquent chacun 8 points. Les moutons retournent dans la réserve et les bergers reviennent dans la réserve de leurs propriétaires.

Si **Rouge** avait choisi d'agrandir le troupeau en piochant un autre jeton du sac, il aurait pu piocher un jeton *Loup*. Dans ce cas, **Rouge** et **Bleu** n'auraient marqué aucun point et le pré aurait été vidé de ses bergers, de leurs moutons et du loup.



**Extension 3 : Princesse & Dragon :** Lorsque le dragon entre sur une tuile occupée par un berger (et ses moutons), il mange le berger et tous les moutons. Le berger retourne dans la réserve de son propriétaire et les jetons *Mouton* sont remis dans la réserve, face cachée. Ceci est une exception à la règle qui stipule que le dragon ne mange que des partisans. Les moutons ont l'air si savoureux que le dragon ne peut résister.

### ■ 3. Décompte des routes, villes et abbayes complètes

#### ■ ABBAYE COMPLÈTE ET VIGNOBLES



#### Vignobles

**Placement :** Une tuile *Vignoble* se place en suivant les règles habituelles. Lorsqu'une abbaye est **complétée** et **évaluée**, elle vaut 3 points de plus par vignoble présent sur l'une des 8 tuiles qui l'entourent. Un même vignoble peut rapporter des points à plusieurs abbayes.

**En fin de partie,** les vignobles ne rapportent **aucun point** aux abbayes incomplètes.

**Exemple :** **Rouge** occupe une abbaye, qui doit maintenant être décomptée. 2 vignobles entourent cette tuile. **Rouge** marque donc  $9 + 3 + 3 = 15$  points. Si **Bleu** parvient à compléter son abbaye plus tard dans la partie, il marquera lui aussi 3 points de plus pour le vignoble adjacent.





## La Roue de la Fortune

environ 20 minutes de plus




### Matériel de plus :

- 12 tuiles *Terrain* (identifiées par )
- 1 gros cochon (destiné à être placé sur la roue, il n'appartient à aucun joueur) 
- 1 plateau *Roue de la Fortune*

### Règles modifiées

#### ■ Mise en place

#### La Roue de la Fortune jouée seule ou comme extension

Pour jouer à la Roue de la Fortune seule, prenez toutes les tuiles du jeu de base (à l'exception de la tuile de départ au dos plus foncé) et mélangez-les avec les 12 tuiles *Terrain* identifiées par le symbole *Roue de la Fortune* ()




Pour jouer à la Roue de la Fortune en tant qu'extension, mélangez toutes les tuiles utilisées (à l'exception de la tuile de départ au dos plus sombre) avec les 12 tuiles *Roue de la Fortune*.

#### Plateau *Roue de la Fortune*

Placez le plateau *Roue de la Fortune*. Posez le cochon sur la section « Fortune » de la roue, pointant son groin dans le sens de la flèche. Le plateau fait office de grande tuile de départ et propose de nouvelles actions à utiliser durant le jeu. Tous les terrains présents sur le plateau *Roue de la Fortune* suivent les règles normales.



#### ■ 1. Placement des tuiles *Terrain*




Lorsqu'une tuile marquée d'une icône *Roue de la Fortune* (, , ou ) est piochée, une action spéciale *Roue de la Fortune* s'effectue avant la phase de placement de tuile (voir le paragraphe détaillant les actions de la Roue de la Fortune).

#### ■ 2. Placement des partisans

Si un joueur ne place pas de partisan sur une tuile *Terrain* lors de son tour, il peut en placer un depuis sa réserve sur une section vacante de la couronne extérieure de la Roue de la Fortune. Chacune de ces sections ne peut contenir qu'un seul partisan.



### ■ TUILES ROUE DE LA FORTUNE , ,

Lorsqu'un joueur pioche une tuile dotée d'une icône *Roue de la Fortune* (, , ) il la place face visible devant lui. Ensuite, il fait les actions suivantes dans l'ordre :

1. Déplacer le **cochon** d'un nombre de sections égal au nombre indiqué sur la tuile.
2. Effectuer l'action **Roue de la Fortune** de la section sur laquelle le cochon termine son déplacement.
3. Marquer des points et retirer les partisans occupant la couronne extérieure de la section où le cochon termine son déplacement.
4. Placer la tuile *Terrain* et choisir de placer, ou non, un partisan sur ladite tuile ou sur la Roue de la Fortune (**effectuer un tour normal**).

#### ■ 1. DÉPLACER LE COCHON

Le joueur déplace le cochon de 1, 2 ou 3 cases en sens horaire sur la roue. Le cochon est toujours déplacé d'un nombre de sections égal au nombre figurant sur la tuile piochée.



#### ■ 2. EFFECTUER LES ACTIONS DE LA ROUE DE LA FORTUNE

La Roue de la Fortune comporte 6 sections correspondant à 6 actions spécifiques. Seule la section sur laquelle le cochon termine son déplacement est activée. L'action « Fortune » n'affecte que le joueur actif, les autres affectent tous les joueurs.



FORTUNE



TAXES



FAMINE



TEMPÊTE



INQUISITION



PESTE



Détails des actions :



### FORTUNE

Le joueur actif gagne 3 points.



### TAXES

Chaque joueur gagne des points pour **chacun** de ses chevaliers : pour chacun de ses chevaliers, un joueur marque **1 point** par **bannière** dans la ville de ce chevalier, **plus 1 point pour chacun de ses chevaliers dans cette ville.**

**Exemple de TAXES :**  
**Bleu** marque pour ses chevaliers : 2 (chevaliers) + 2 (bannières) = 4 points, pour un total de  $2 \times 4 =$   
**8 points.**  
**Rouge** marque 1 (chevalier) + 2 (bannières) = 3 points



### FAMINE

Chaque joueur gagne des points pour **chacun** de ses paysans : pour chacun de ses paysans, un joueur marque **1 point** pour chaque **ville complète** dans le pré de ce paysan. Contrairement aux règles de décompte de fin de partie, un joueur n'a pas besoin d'être majoritaire en paysans pour marquer des points.



### TEMPÊTE

Chaque joueur gagne **1 point** par **partisan** restant dans sa réserve.



### INQUISITION

Chaque joueur gagne **2 points** pour chacun de ses **moines** (partisan sur une abbaye).

Vous trouverez au dos de ce livret un rappel des différentes actions liées à la Roue de la Fortune.



### PESTE

Chaque joueur doit reprendre **1 partisan** depuis une tuile *Terrain* et le **remettre** dans sa réserve. Un joueur ne peut enlever un partisan de la roue de cette façon. Le joueur actif enlève son partisan en premier, les autres joueurs suivent en sens horaire.

## 3. MARQUER DES POINTS POUR LES PARTISANS SUR LA COURONNE EXTÉRIEURE

Les partisans situés sur la couronne extérieure de la section où le cochon termine son déplacement marquent des points. Les partisans ne marquent pas de points si le cochon ne fait que passer.



- Si **un** partisan est **seul** dans une section ne contenant **qu'une** case, il marque **3 points**.



- Si **un** partisan est **seul** dans une section contenant deux cases, il marque **6 points**.



- Si **deux** partisans occupent une section contenant deux cases, chaque partisan rapporte **3 points** à son propriétaire (même s'il possède les deux).

Une fois ces points marqués, les joueurs reprennent leurs partisans qui viennent de marquer.

**Note :** Les partisans sur la couronne ne rapportent aucun point à la fin de la partie.

## 4. TERMINER SON TOUR NORMALEMENT

Le joueur actif place sa tuile *Terrain*, et peut choisir de placer un partisan, normalement. Comme mentionnée précédemment, il peut choisir de placer un partisan sur une case vide d'une section de la Roue de la Fortune.



**Matériel de plus :**

- 12 tuiles *Terrain* (identifiées par )

**Règles modifiées**

■ **Mise en place**

En plus de la tuile de départ du jeu de base et du plateau de la Roue de la Fortune, la rivière propose encore une autre manière de commencer une partie de Carcassonne.

Lorsque vous jouez avec l'extension Rivière, la tuile de départ du jeu de base n'est pas nécessaire.

La source de la rivière est placée au centre de la table et l'embouchure est laissée de côté. Les autres tuiles *Rivière* sont mélangées et placées en pile, face cachée. Les joueurs, à leur tour, piochent une tuile de cette pile et la placent afin de continuer la rivière. Une fois que toutes les tuiles *Rivière* ont été placées, la tuile *Embouchure* est posée pour terminer la rivière. Lorsque vous placez une tuile *Rivière*, vous pouvez en choisir l'orientation, mais vous n'avez pas le droit de placer une tuile qui lui ferait faire demi-tour. À chaque fois qu'un joueur place une tuile *Rivière*, il peut placer un partisan dessus en suivant les règles normales. Aucun partisan ne peut être placé sur la rivière elle-même.



Source



Embouchure



**La rivière et la Roue de la Fortune**

Les extensions Rivière et Roue de la Fortune peuvent être utilisées conjointement. Dans ce cas, placez en premier le plateau *Roue de la Fortune*. Placez ensuite la tuile *Source* de façon à ce qu'elle coule vers l'extérieur du plateau. Placez les tuiles *Rivière* et la tuile *Embouchure* conformément aux règles de pose normales, décrites ci-dessus. Une fois la tuile *Embouchure* placée, le jeu continue en suivant les règles habituelles de Carcassonne.

**Tuiles *Terrain* spéciales**



Les moutons illustrés sur les tuiles *Rivière* sont utilisés avec l'extension *Moutons & collines* (voir page 12). Lorsqu'un joueur effectue l'action **Rassembler le troupeau**, les moutons illustrés sur les prés de ces tuiles *Rivière* sont décomptés en même temps que les jetons *Mouton*. Ces moutons sont permanents et peuvent permettre de marquer des points plusieurs fois par partie.



Les vignobles illustrés sur les tuiles *Rivière* sont utilisés avec l'extension *Moutons & collines* et confèrent un bonus aux abbayes, conformément aux règles sur les vignobles (voir page 13).

Lorsque vous jouez sans l'extension *Moutons & collines*, les moutons et vignobles illustrés n'ont aucune utilité particulière.

**LES PIONS**

**Partisans :** Chacun de ces pions est un partisan. \_\_\_\_\_



**Les pions spéciaux** ne sont pas des partisans. \_\_\_\_\_

**Pions et matériels neutres** n'appartenant pas à un joueur précis. \_\_\_\_\_



\*cochon de la Roue de la Fortune



© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 © 2014 Filosofia Éditions, version française  
 Pour toutes questions ou commentaires :  
 Filosofia Éditions Inc.  
 31 rue de la Coopérative  
 Rigaud QC J0P 1P0  
 Canada

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede  
 Illustrations : Doris Matthäus  
 Design de la règle : Christof Tisch  
 Remerciements:  
 Karen & Andreas «Leo» Seyfarth  
 Wladimir Kokkinopoulos

info@filosofiagames.com  
 www.filosofiagames.com



## DÉROULEMENT DU JEU

### 1a. PIOCHER UNE TUILE TERRAIN

Les tuiles ornées d'une icône *Roue de la Fortune* ① ② ③ sont placées devant le joueur actif jusqu'à la résolution de l'action de la Roue de la Fortune.

### 1b. PLACER UNE TUILE

### 2. PLACEMENT DES PIONS JOUEURS

 Un partisan normal (Jeu de base) **ou**  un grand partisan (Auberges & cathédrales)

**ou**

 Bâtisseur **ou**  cochon (Marchands & bâtisseurs)

**ou**

 Berger sur un pré (Moutons & collines) **ou**  partisan sur une case de la couronne extérieure de la roue (Roue de la Fortune)

**Actions du berger** (Lorsque vous placez une tuile agrandissant un pré occupé par votre berger. Aussi, piochez un jeton lorsque vous placez votre berger)












 Piocher un jeton de la réserve **ou**  rassembler le troupeau (Moutons & collines)

### 3. ÉVALUATION

## RÉSUMÉ DU POINTAGE

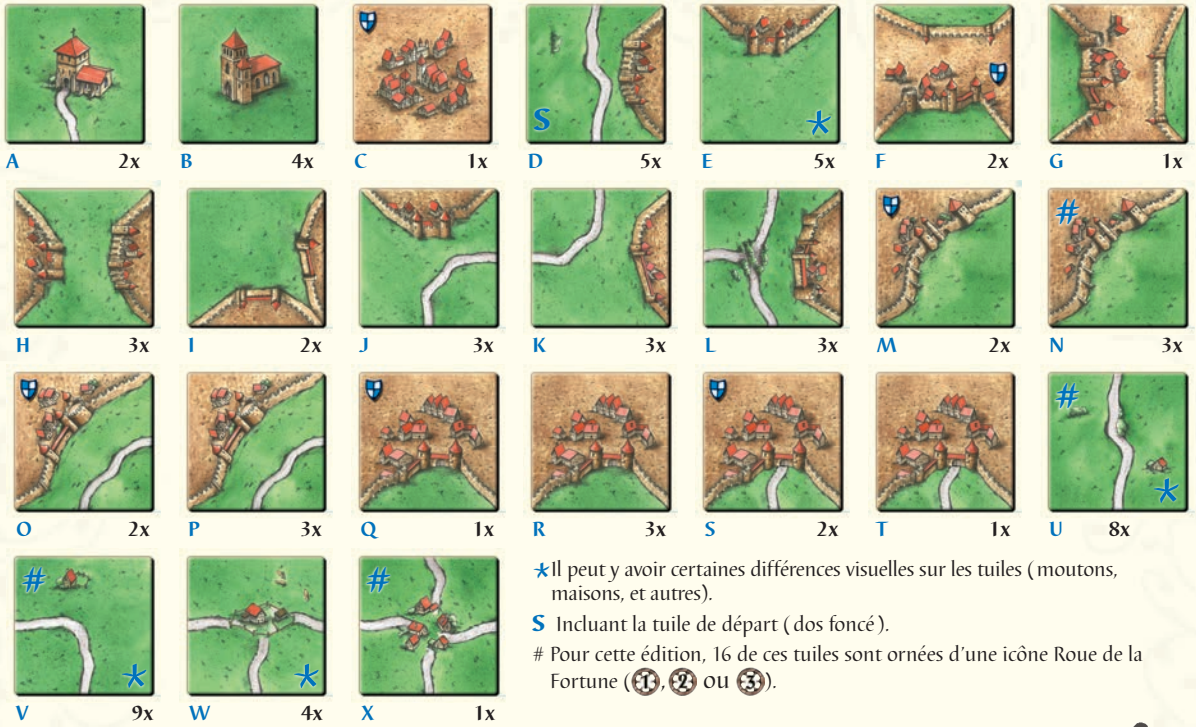
### COMPLÉTÉE durant la partie

### INCOMPLÈTE à la fin de la partie

Constructions complétées	Route (voleur) 1 point / tuile			Route (voleur) 1 point / tuile	Constructions incomplètes
	Route avec auberge 2 points / tuile			Route avec auberge 0 point / tuile	
	Ville (chevalier) 2 points / tuile 2 points / bouclier			Ville (chevalier) 1 point / tuile 1 point / bouclier	
Ville avec cathédrale 3 points / tuile 3 points / bouclier			Ville avec cathédrale 0 point / tuile 0 point / bouclier		
Abbaye (moine) 9 points			Abbaye (moine) 1 point / tuile (tuile de l'abbaye et chaque tuile adjacente)	Prés	
3 points / vignoble			0 point / vignoble		
Mouton 1 point par mouton lorsque vous rassemblez le troupeau 0 point lorsque le loup est pioché			Mouton 0 point / mouton		
			Majorité des paysans 3 points / ville complétée dans le pré Majorité des paysans avec cochon +1 point / ville complétée dans le pré		
Roue de la Fortune • 3/6 points pour les cases de la couronne extérieure			 jetons <i>Marchandise</i> 10 points / majorité		
Des points pour les actions Fortune, Taxes, Famine, Tempête et Inquisition.					



## Les tuiles du jeu de base (72 tuiles, incluant la tuile de départ)

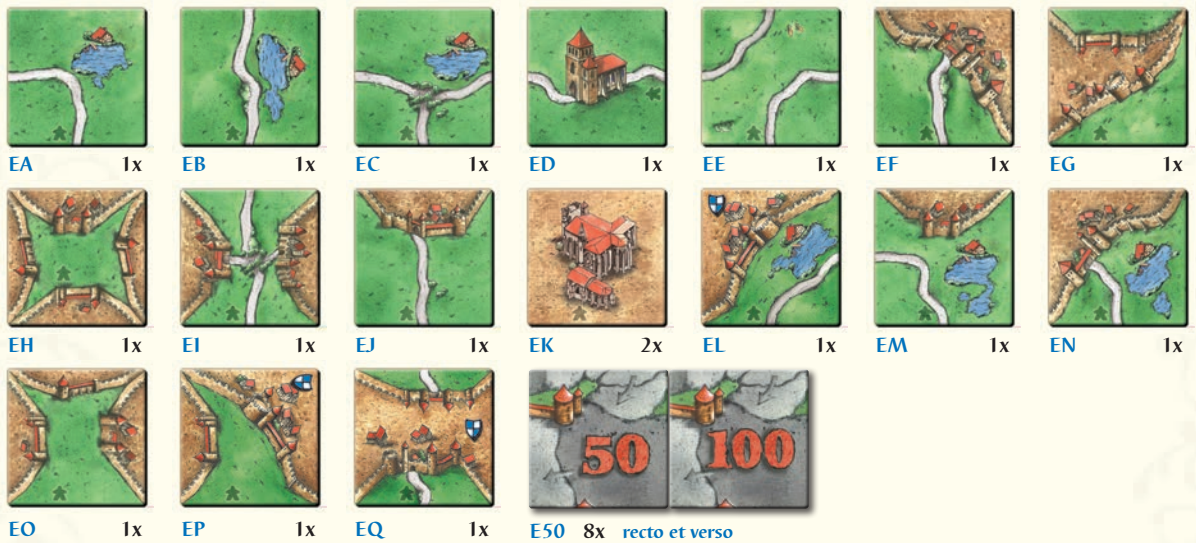


\* Il peut y avoir certaines différences visuelles sur les tuiles (moutons, maisons, et autres).

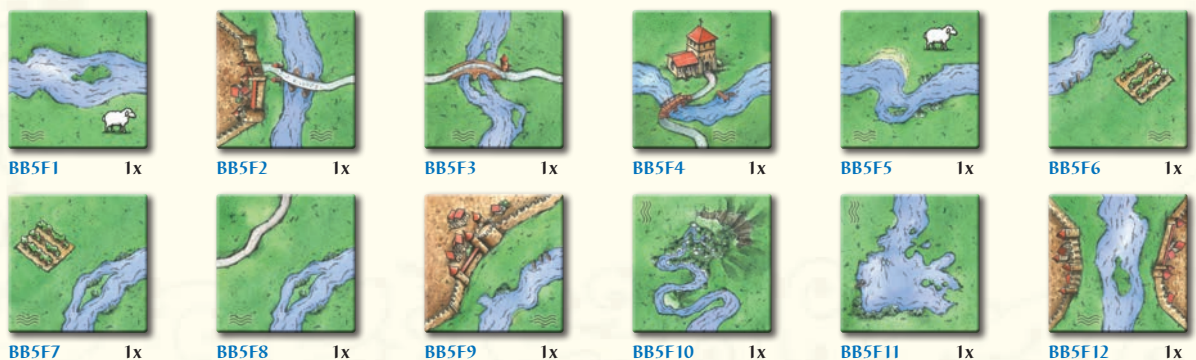
S Incluant la tuile de départ (dos foncé).

# Pour cette édition, 16 de ces tuiles sont ornées d'une icône Roue de la Fortune (1, 2 ou 3).

## Auberges & cathédrales (18 tuiles + 8 marqueurs de points)

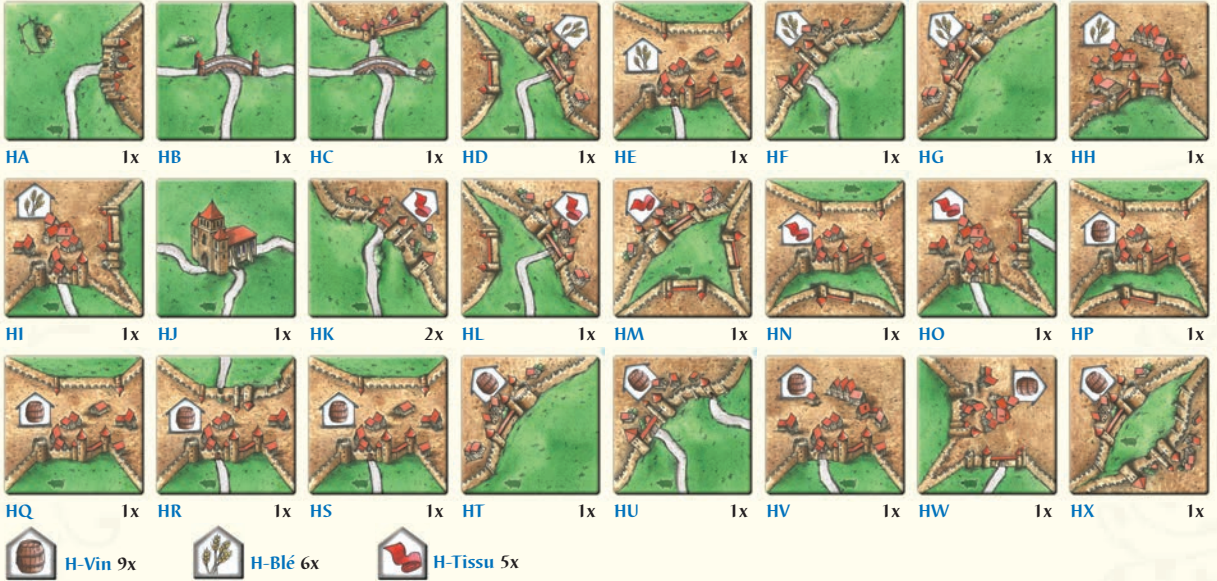


## La Rivière (12 tuiles)

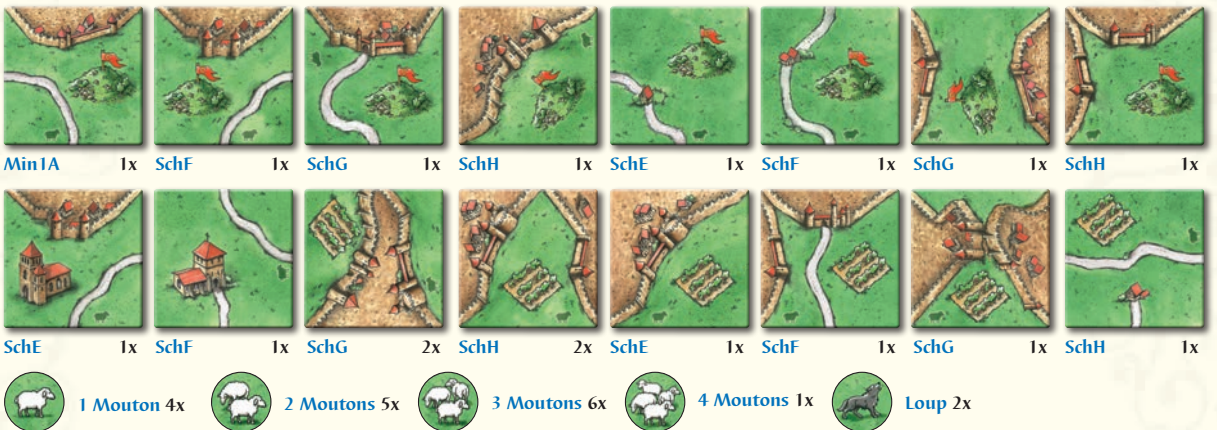




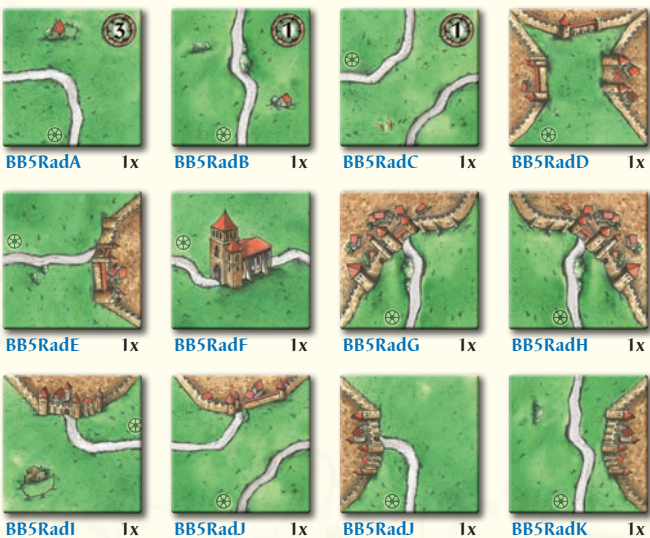
## Marchands & bâtisseurs (24 tuiles + 20 jetons *Marchandise*)



## Moutons & collines (18 tuiles et 20 jetons *Mouton et Loup*)














## La Roue de la Fortune (12 tuiles), plus celles du jeu de base, et le plateau *Roue de la Fortune*.





## RÉSUMÉ DU POINTAGE

COMPLÉTÉE durant la partie			INCOMPLÈTE à la fin de la partie		
Route (voleur)	1 point / tuile			Route (voleur)	1 point / tuile
Route avec auberge	2 points / tuile			Route avec auberge	0 point / tuile
Ville (chevalier)	2 points / tuile			Ville (chevalier)	1 point / tuile
Ville avec cathédrale	3 points / tuile			Ville avec cathédrale	0 point / tuile
	3 points / bouclier				0 point / bouclier
Abbaye (moine)	9 points			Abbaye (moine)	1 point / tuile
	3 points / vignoble				(tuile de l'abbaye et chaque tuile adjacente)
					0 point / vignoble
Mouton	1 point par mouton lorsque vous rassemblez le troupeau			Mouton	0 point / mouton
	0 point lorsque le loup est pioché				
				Majorité des paysans	3 points / ville complétée dans le pré
				Majorité des paysans avec cochon	+1 point / ville complétée dans le pré
Roue de la Fortune	• 3/6 points pour les cases de la couronne extérieure			jetons Marchandise	10 points / majorité
Des points pour les actions Fortune, Taxes, Famine, Tempête et Inquisition.					

Constructions Incomplètes

Prés

## Actions de la Roue de la Fortune



### FORTUNE



JOUEUR ACTIF SEULEMENT :  
3 points



### TEMPÊTE



TOUS LES JOUEURS :  
1 point par partisan dans votre réserve

### TAXES



TOUS LES JOUEURS :  
Points pour chaque chevalier :  
1 point pour chaque bannière dans la ville et 1 point pour chacun de vos chevaliers dans cette même ville.

### INQUISITION



TOUS LES JOUEURS :  
2 points par moine.

### FAMINE



TOUS LES JOUEURS :  
Points pour chaque paysan :  
1 point par ville complétée dans le pré occupé par ce paysan (pas de majorité nécessaire).

### PESTE



TOUS LES JOUEURS :  
Chaque joueur remet un partisan du jeu dans sa réserve (pas ceux de la roue).