

CARCASSONNE - RÈGLES

PRÉPARATION DU JEU

2 à 5 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de l'**outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/>.

LE JEU



Les joueurs construisent ensemble une carte constituée de routes et de villes. Chaque joueur doit essayer de marquer le plus de points possible en plaçant des partisans. Il est possible de placer un partisan sur une route (comme voleur), une ville (comme chevalier), un champ (comme paysan) ou sur un monastère (comme moine).

LE DÉROULEMENT DU JEU



La personne dont c'est le tour pose une tuile "appropriée" sur le plateau. Cela signifie : route contre route, champ contre champ, ville contre ville. Pour cela, il est possible de faire pivoter la tuile en cliquant sur la flèche. Ensuite, le joueur clique sur le plateau sur l'emplacement libre où il souhaite poser la carte.

Pour terminer, le joueur peut poser un partisan sur la tuile (et uniquement celle-là) qui vient d'être placée sur le plateau de jeu. Sur la tuile posée apparaissent des petits carrés blancs qui signalent les diverses positions possibles. Lorsque vous placez le partisan sur un de ces carrés, vous devez garder à l'esprit qu'il n'est possible de se placer sur un emplacement ville/route/champ uniquement que s'il est libre c'est à dire si aucun partisan n'occupe déjà cette ville/route/champ. Cependant plusieurs, par exemple, chevaliers peuvent être présents dans la même ville si deux villes auparavant séparées ont été reliées par une tuile posée entre les deux.



En haut à droite se trouvent les noms des joueurs. A côté, vous pouvez voir le nombre de points marqués et en dessous le nombre de partisans qui peuvent encore être posées (sept partisans en début de partie).

POINTS

Rapportent des points :

Villes

Dès qu'une ville est terminée, elle rapporte des points au(x) joueur(s) qui ont le plus de chevaliers présents dans cette ville. Chaque tuile et chaque bouclier rapporte deux points (exception : les villes composées d'uniquement 2 tuiles ne rapportent que 2 points). Les partisans reviennent à leurs propriétaires. Une ville non terminée à la fin de la partie rapporte un point par tuile et bouclier.

Routes



Dès qu'une route est terminée, elle rapporte des points au(x) joueur(s) qui ont le plus de voleurs présents sur cette route. Chaque tuile rapporte un point. Les routes sont délimitées par des croisements et des impasses. Les partisans reviennent à leurs propriétaires lorsqu'une route est fermée. Une route non terminée à la fin de la partie rapporte autant de points qu'une route terminée (exemple : la route non terminée à gauche rapporte 7 points).

Monastère

Un moine posé dans un monastère rapporte 1 point + le nombre de cartes qui l'entoure (les diagonales comptent aussi). Le maximum est donc de 9 points. Si durant la partie tous les emplacements en bordure du monastère sont occupés, le joueur encaisse 9 points et récupère son partisan sinon, les points seront comptabilisés à la fin de la partie.

Champs

Les champs sont comptabilisés uniquement à la fin de la partie. Ainsi, un paysan posé ne sera pas récupéré pendant la partie. A la fin du jeu on compte le nombre de villes terminées présentes sur le champ. Le(s) joueur(s) ayant le plus de paysans sur ce champ empoche(nt) 3 points par ville. Chaque joueur ne pourra gagner que 3 points pour une ville, même si cette ville est en contact avec deux champs où il est majoritairement présent.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque les 72 tuiles ont été posées. Si une tuile piochée ne peut pas être posée, elle est écartée du jeu et une nouvelle est tirée.

OPTIONS

Old

Ayant été élu meilleur jeu de l'année "Spiel des Jahres" l'éditeur a modifié les règles. Ci-dessus se trouvent les nouvelles règles de rigueur. Il vous est cependant possible de jouer selon les anciennes règles. Les points des paysans sont comptabilisés de manière différente :

A la fin de la partie, chaque ville terminée rapporte 4 points pour les joueurs qui ont la majorité de paysans dans chaque champ bordant la ville.

Fleuve (Fluss)

L'extension "fleuve" est apparue au "SPIEL 2001" de Essen. Au début du jeu, les joueurs commencent par poser un fleuve, puis les tuiles normales.

EXTENSIONS

- **Carcassonne - l'extension** <URL: /Hilfe/Anleitungen/CCErweiterung/>
- **Carcassonne - Händler und Baumeister (Marchands et Architectes)** <URL: /Hilfe/Anleitungen/CCHuB/>
- **Carcassonne - Burgfräulein und Drache (Princesse et Dragon)** <URL: /Hilfe/Anleitungen/CCBuD/>
- **Carcassonne - König und Späher (Roi et gnetteur)** <URL: /Hilfe/Anleitungen/Carcassonne/CCKoenig/>