

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Die Stadt

Des mythes et des contes se créent autour de la ville de Carcassonne. Aujourd'hui encore, Carcassonne avec ses doubles remparts imposants n'a rien perdu de sa fascination. Avec ce jeu captivant, chacun peut contribuer à l'histoire de la ville et à la construction de ses remparts. Celui qui utilise alors habilement ses Bonhommes, construit les remparts dans des secteurs avantageux et place ses tours aux meilleurs endroits de la ville, sortira vainqueur de ce concours.

- 70 Remparts



- 2 petits remparts (à construire à côté de la ville, si les remparts normaux sont trop longs)



- 12 Tours



- 1 Porte de la Ville



- 32 Bonhommes en 4 couleurs



- 2 sacs en tissus pour les tuiles



- 1 Piste de Score



- 75 tuiles Ville (appelée par la suite parfois uniquement tuile)

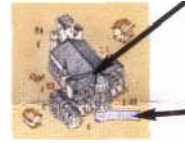


1 des 32 bâtiments
 Marché aux céréales publics
 Zones résidentielles (fond brun)



Marché au poisson

Marché au bétail



1 des 7 bâtiments historiques

Les 7 bâtiments historiques
 Ces bâtiments portent ce signe

- Petit Puits
- Grand Puits
- Tour Carrée
- Bâtiment
- Saint Sernin
- Saint Nazaire
- Château Comtal



3 Zones résidentielles
 séparées par des routes



3 routes séparées par un croisement

- Cette règle

Les joueurs bâtissent ensemble Carcassonne, en construisant des zones résidentielles, des marchés, des routes et enfin les remparts.

En jouant habilement leurs Bonhommes, ils reçoivent des points pendant le jeu et en fin de partie.

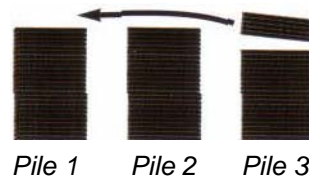
Préparation

Chaque joueur reçoit 8 Bonhommes d'une couleur, dont un qu'il place sur la case « 0 » de la Piste de Score. Il garde les 7 autres en réserve devant lui.

Les 12 tours sont réparties de manière égale entre les joueurs.

Les tuiles Ville sont mélangées face cachée et réparties en 3 piles :

1. une pile de 30 cartes,
2. une pile de 25 cartes,
3. une pile de 20 cartes.



Cela va plus vite si on forme d'abord 3 piles égales. On prend alors les 5 premières cartes de la 3^{ème} pile qu'on pose sur la 1^{ère}. Les piles doivent être accessibles par tous.

Les piles 2 et 3, les 70 remparts, la Porte de la Ville et les 2 petits remparts sont mis de côté. Ils serviront plus tard.

Début du jeu

Le joueur le plus jeune commence en prenant la tuile du dessus de la pile 1. Il la pose au milieu de la table de jeu. Puis il peut placer un de ses Bonhommes sur cette tuile. Les règles de pose des bonhommes sont expliquées plus loin.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour fait les actions suivantes dans l'ordre indiqué ci-dessous :

1. Le joueur **doit** tirer et poser une nouvelle tuile.
2. Le joueur **peut** placer un **Bonhomme** de sa réserve sur la **tuile qu'il vient de poser**.
3. Si grâce à cette tuile, des **routes** ou des **marchés** sont **terminés**, on les **évalue immédiatement** et on compte les points de victoire ainsi acquis.

Pose des tuiles

La première action d'un joueur est de prendre une tuile de la pile 1. Il doit respecter les règles suivantes :

- La nouvelle tuile (bordée de rouge dans les exemples) doit toucher par au moins un côté une tuile déjà posée sur la table. Il est interdit de placer une tuile qui ne toucherait une autre tuile que par un coin.
- Les routes ne doivent pas être interrompues. Tous les autres paysages des tuiles peuvent se toucher.



Les routes ne doivent pas être interrompues.



Les zones résidentielles et les marchés peuvent se toucher



La nouvelle tuile ne peut pas être posée à cause de la route inachevée.

Placement des Bonhommes

Si le joueur a posé une tuile, il peut placer un Bonhomme. Il doit considérer que:

- Il ne peut placer qu'un seul Bonhomme,
 - Il doit prendre ce Bonhomme de sa réserve,
 - Il ne peut placer ce Bonhomme que sur la tuile qu'il vient de poser,
- Il doit décider sur quelle partie de la tuile il veut poser son Bonhomme. Soit...

Voyageur



Sur les routes

ou

Marchande



Sur les marchés

ou

Habitant



Dans les zones résidentielles

Les Voyageurs et les Marchandes sont posés debout, les Habitants sont couchés !

Restrictions de pose de Bonhomme :

Sur les routes, les marchés ou les zones résidentielles qu'un joueur vient de relier avec la nouvelle tuile qu'il vient de poser, il ne doit pas se trouver déjà de Bonhomme, même de la couleur de ce même joueur, même si ce Bonhomme déjà posé n'est pas sur une tuile adjacente. Si en posant sa tuile, le joueur termine une route ou un marché, il ne peut pas non plus poser de Bonhomme dessus. Les 3 exemples ci-dessous le montrent bien.



Rouge ne peut mettre qu'un Habitant. Une Marchande est déjà dans le marché ainsi formé.



Bleu peut poser son Bonhomme en tant que Marchande ou Voyageur, ou Habitant dans la petite zone résidentielle (flèche rouge). La grande zone résidentielle est déjà occupée.

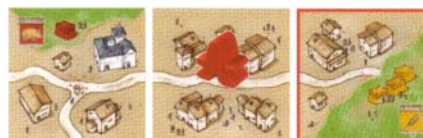


Bleu ne peut pas poser son Bonhomme sur le marché puisqu'en posant sa tuile, il termine le marché.

Si au cours de la partie, un joueur n'a plus de Bonhommes, il ne peut que poser sa tuile. Mais soyez sans crainte : il est possible de récupérer des Bonhommes.

Maintenant, c'est la fin du tour du joueur et le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exception : si le joueur a terminé une **route** ou un **marché** en plaçant sa tuile, on doit tout de suite compter les points correspondants. Les zones de résidence ne sont pas évaluées maintenant.



Rouge reçoit 3 points (3 portions de route)

Evaluation de routes et de marchés terminés

Une route finie

Une route est finie lorsque les deux extrémités sont délimitées par un carrefour, une fin de route ou – plus avant dans le jeu – par un rempart ou si la route fait un circuit fermé. Le nombre de tuiles qui forment une route continue entre ces deux limites est variable.

Un joueur qui a un Voyageur sur une **route finie** comportant de **1 à 3 tuiles** reçoit **autant de points que de tuiles formant cette route**.

Un joueur qui a un Voyageur sur une **route finie** comportant plus de **4 tuiles** reçoit le **double de points que de tuiles formant cette route (nombre de tuiles x 2)**.



Rouge reçoit 8 points (4 portions de route)

Ceux-ci aussi bien que tous les autres points sont notés immédiatement sur la Piste de Score. La Piste de Score comptent 50 cases. Si un joueur a déjà obtenu plus de 50 points, il « couche » son pion sur la piste et se remet sur la case 0. Ceci permet aux joueurs de savoir quels sont les pions qui ont déjà gagné 50 points ou plus.

Un marché achevé

Un **marché est achevé** quand il ne peut plus s'étendre et si la surface du marché ne présente pas d'espace vide. Un marché peut se composer d'un nombre de tuiles variable.

Au moment où le **marché est achevé**, le joueur, dont une Marchande se trouve sur une tuile de ce marché, reçoit le nombre de points suivant : **il multiplie le nombre de tuiles par le nombre de types (poisson, céréales, bétail) présents sur le marché.**



Bleu reçoit 9 points (3 types différents x 3 tuiles = 9 points)

Bleu reçoit 8 points (2 types différents x 4 tuiles = 8 points)

Que se passe-t-il s'il y a plusieurs Bonhommes sur une route ou un marché achevés ?

Si les joueurs ont placé leurs tuiles en suivant une certaine tactique, il peut arriver qu'on trouve plusieurs Voyageurs sur une route ou plusieurs Marchandes sur un marché. Dans ce cas, c'est le joueur qui a le plus de Voyageurs sur cette route ou de Marchandes sur ce marché qui remporte les points. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent la somme totale des points.

Rouge et Bleu reçoivent tous les deux 18 points (3 types x 6 tuiles) car tous les 2 ont une Marchande sur le marché.



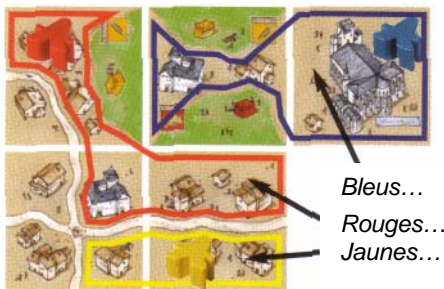
La nouvelle tuile relie les marchés séparés en un seul marché. Ce n'est que de cette façon que plusieurs Bonhommes peuvent se retrouver dans un même secteur (pour la connexion de plusieurs secteurs, voir aussi l'exemple page 4).

Récupérer des bonhommes

Après avoir évalué une route ou un marché – et seulement dans ce cas-là ! – les joueurs récupèrent les Voyageurs et/ou les Marchandes. Au tour suivant, les joueurs pourront les réutiliser.

Zones résidentielles

Les zones résidentielles ne sont jamais évaluées en cours de jeu même si elles sont finies. On ne peut donc pas récupérer les Bonhommes qui sont dessus avant la fin du jeu. Les zones résidentielles sont limitées par des routes, des marchés et des remparts (c'est important pour l'évaluation finale).



Les 3 Bonhommes ont chacun leur propre zone résidentielle. Les routes et les marchés séparent les 3 zones.



Après la pose de la nouvelle tuile, les 3 zones résidentielles sont reliées et ne forment plus qu'une seule zone. Le joueur qui a placé cette nouvelle tuile ne peut pas placer de Bonhomme puisqu'il y a déjà des Bonhommes sur cette zone.

On ne reçoit les points correspondants aux zones résidentielles qu'à la fin de la partie. **Les Bonhommes restent donc sur ces zones pendant toute la partie et ne retournent pas à leurs propriétaires !** Pour que ce soit clair, les Bonhommes sur les zones résidentielles sont couchés et non debout !

Pile 2. Mise en jeu des remparts.



Dès que la dernière tuile de la pile 1 a été prise, on passe à la pile 2 : celle contenant 25 cartes. A partir de maintenant, et jusqu'à la fin du jeu, on peut utiliser les remparts et les tours. De plus, on peut mettre des Bonhommes comme gardes sur les remparts.

Remparts, tours, gardes

Quand un joueur déclenche une **évaluation** en posant une tuile (pour finir une route et/ou un marché), le jeu est toujours interrompu après l'évaluation et on passe à une phase de **construction de rempart**.

Lors de la 1ère évaluation, le joueur qui a déclenché l'évaluation, obtient la Porte de la Ville. Tous les autres joueurs reçoivent 1 rempart. Le joueur qui a la Porte de la Ville place celle-ci à côté d'une tuile de son choix. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place son rempart à droite ou à gauche de son voisin. Ainsi, un rempart - commençant à la Porte de la Ville - s'élève autour de l'aire de jeu. Les remparts limitent en même temps la surface du jeu : aucune tuile ne peut être mise au-delà des remparts.

A partir de la prochaine évaluation, tous les joueurs reçoivent 1 rempart à chaque évaluation et continuent – en commençant par le joueur qui a déclenché l'évaluation – les remparts déjà existants.



La Porte de la Ville et des remparts sont construits.



Pour chaque petit rempart utilisé, un rempart normal est défaussé dans la boîte.

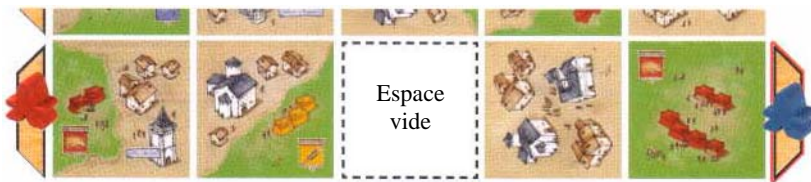
Chaque fois qu'un joueur construit un rempart, il peut y placer un Bonhomme de sa réserve en tant que garde, sauf s'il y a déjà un garde sur le rempart juste à l'opposé.



Un garde est placé sur un rempart juste construit.



Bleu ne peut pas poser de garde, car Rouge a déjà posé un garde juste en face.



Bleu peut placer un garde, puisqu'il y a un espace vide sur cette rangée.

Les points des gardes sont évalués seulement à la fin du jeu et ne retournent donc pas, pendant le jeu, à leurs propriétaires.



Après que tous les joueurs aient posé leur rempart, le joueur qui a déclenché l'évaluation peut placer une de ses tours à un des 2 bouts du rempart. Il reçoit autant de points que de remparts posés entre sa tour et la tour précédente et/ou la Porte de la Ville.

Rouge place une de ses tours et reçoit 4 points.

Marchés et routes terminés par la pose de remparts.

Si en posant un rempart, on termine des marchés ou des routes, ceux-ci sont évalués immédiatement.



Ce rempart achève le marché. Rouge reçoit 4 points (2 types x 2 cartes) et récupère sa Marchande.



Ce rempart achève la route. Rouge reçoit 1 Point.

Après les évaluations déclenchées par la pose d'un rempart, il n'y **pas** d'autre pose de rempart.

Dès que la dernière tuile de la pile 2 a été prise, on utilise les tuiles de la pile 3 (20 tuiles). A partir de maintenant, le jeu change encore légèrement. Dorénavant, lors de chaque évaluation, 2 remparts sont distribués à chaque joueur. Le joueur qui a déclenché l'évaluation commence et pose 1 rempart. Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, font de même. La construction des remparts prend fin dès que tous les joueurs ont posé leur 2 remparts. Cela fait, chaque joueur peut mettre un garde sur le dernier rempart construit. Le joueur qui a déclenché l'évaluation peut placer une tour et compte les points rapportés par la pose de cette tour.

S'il n'y a plus assez de remparts pour tout le monde, ils sont distribués un par un en commençant par le joueur qui a déclenché l'évaluation, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de remparts. Le ou les derniers joueurs auront donc 1 seul rempart, alors que le ou les premiers en auront eu 2.

Fin du jeu

Le jeu prend fin dans une des situations suivantes :

Soit... le dernier rempart est posé,

Soit... la dernière tuile est posée (si une évaluation est ainsi déclenchée, effectuez encore une fois la construction des remparts),

Soit... les deux bouts des remparts sont si proches que 5, ou moins de 5 remparts, peuvent être posés.



Après la dernière construction de rempart, entre les deux bouts de remparts, on ne peut plus placer que 4 remparts. Le jeu est terminé.

Dans tous les cas, on ferme le rempart complètement. S'il reste des remparts, ils sont simplement posés (on ne peut plus y poser de garde). S'il n'y en a plus, on imagine que le rempart est complètement fermé et donc que la ville est complètement entourée. Les routes et les marchés finis sont évalués. Dans l'exemple précédent, Rouge reçoit 1 point pour la route finie.

Vient ensuite l'évaluation finale. Avant l'évaluation finale, tous les Bonhommes sont enlevés des routes et des marchés non terminés. On ne marque donc pas de points pour des routes et des marchés inachevés (il ne peut y avoir des routes et des marchés incomplets que si des espaces vides n'ont pas été comblés à l'intérieur de la ville).

Évaluation finale

Lors de l'évaluation finale, les Bonhommes et les gardes rapportent des points.

Rouge reçoit 6 points (3 marchés dans la zone résidentielle)



Les marchés rapportent des points aux Bonhommes

Si un seul joueur a un Bonhomme dans une zone résidentielle, il est le propriétaire de cette zone résidentielle. Si plusieurs joueurs ont un ou plusieurs Bonhommes dans la même zone résidentielle, alors c'est le joueur qui a le plus de Bonhommes qui en est le propriétaire. Si plusieurs joueurs sont à égalité en ayant le plus de Bonhommes, ils sont tous propriétaires de la zone résidentielle.

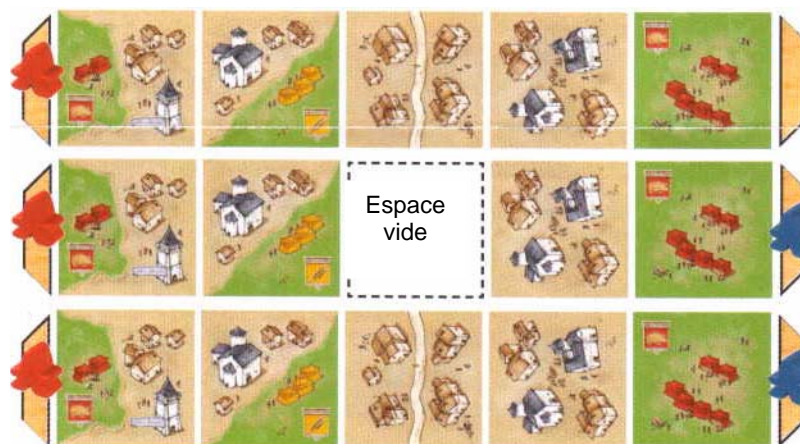
Le ou les propriétaires reçoivent 2 points pour chaque marché qui touche et/ou se trouve dans la zone résidentielle. Cela ne change rien que le marché soit grand ou petit, terminé ou non terminé.

Les gardes sur les remparts rapportent des points

Chaque garde surveille précisément la série de tuiles Ville qui se trouvent devant lui.

Pour chaque bâtiment public dans cette série, le joueur auquel appartient le garde, reçoit 2 points.

Pour chaque bâtiment historique dans cette série, le joueur auquel appartient le garde, reçoit 3 points.



Rouge reçoit 9 points pour 3 bâtiments publics et un bâtiment historique.

Rouge reçoit 5 points. Bleu reçoit 4 points. Les tuiles concernées s'arrêtent à l'espace vide.

L'espace a été comblé après que les gardes aient été mis. Rouge et Bleu reçoivent chacun 9 points.

Le joueur qui a le plus de points gagne.

Règle spéciale pour 2 joueurs

A 2 joueurs, on distribue le double de remparts :

- Quand on entame la pile 2, après chaque évaluation, chaque joueur reçoit 2 remparts.
- Quand on entame la pile 3, après chaque évaluation, chaque joueur reçoit 4 remparts.

Les joueurs posent leurs remparts un par un jusqu'à ce que chaque joueur ait posé ses 2 ou 4 remparts .

A partir de la pile 2, lors de la première évaluation, le joueur qui a déclenché l'évaluation prend la Porte de la Ville et un rempart, l'autre joueur reçoit, quant à lui, 2 remparts.



© 2004 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München

Remerciements à Matthias Esken, Dagmar Joseph, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Udo Schmitz, Vera Schwingenheuer, Nina & Willi Weber, Alex Weiß und Hannes Wildner. De la part de l'auteur, un remerciement tout à fait particulier à Andrea pour les jeux d'essai et le soutien infatigables. Des variantes et des aides de jeux se trouvent sur Internet sur notre Homepage www.hans-im-glueck.de

Traduction : Annie RAJA – Rêves de Jeux – Novembre 2004