

Klaus-Jürgen Wrede



# CARCASSONNE AMAZONAS





Klaus-Jürgen Wrede

# CARCASSONNE AMAZONAS

Un jeu de placement de tuiles dans la jungle amazonienne, pour 2 à 5 joueurs, 7 ans et plus

Un climat tropical règne dans la jungle sud-américaine. Les caïmans nagent dans les affluents, des bancs de piranhas sillonnent les eaux. Sur les rives, des papillons géants cabriolent parmi les perroquets et les toucans. Par contre, cette atmosphère paisible est troublée par des explorateurs, dressant leurs camps sur les meilleurs emplacements et menant une course effrénée sur le fleuve Amazone.

## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Bienvenue dans **Carcassonne – AMAZONAS**. Cette règle a été conçue pour vous permettre de vous familiariser le plus rapidement possible avec le jeu. Après cette courte lecture, vous pourrez enseigner le jeu et y jouer. C'est ainsi que vous explorerez **Carcassonne**. Tout d'abord, il vous faut mettre le jeu en place, ce qui ne prendra que quelques instants. D'ailleurs, nous allons profiter de cette mise en place pour vous présenter le matériel.

En premier viennent les tuiles Terrain : vous trouverez **65 TUILES STANDARDS** sur lesquelles sont illustrés des affluents et des villages entourés par la jungle où vivent toutes sortes d'animaux.



Une tuile illustrant un village et un animal dans la jungle



Une tuile illustrant un affluent et une icône pirogue



Une tuile illustrant un affluent et une icône de fruits

Les **15 TUILES AMAZONE**, que l'on retrouve parmi les **tuiles Terrains**, ont une capacité spéciale durant la partie.



Une tuile Amazone illustrant des caïmans et des piranhas

Le verso de toutes les tuiles Terrain est identique.



Verso des tuiles Terrain

Selon le nombre de joueurs, choisissez le côté de la **TUILE DE DÉPART** correspondant : un côté est conçu pour 2 et 3 joueurs (icône **2/3** avec 16 cases), et l'autre pour 4 et 5 joueurs (**4/5** avec 8 cases). Placez la tuile de départ de sorte que la source du fleuve Amazone soit placée à une distance minimale de 2 tuiles du bord de la surface de jeu. Prévoyez également une surface de jeu d'environ 1 mètre de longueur.

Source du fleuve Amazone

Laissez une distance libre de 2 tuiles



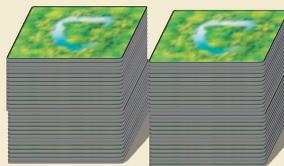
Pirogue

Chaque joueur choisit une couleur et prend la **PIROGUE** de sa couleur. Tous les joueurs posent leur pirogue sur la première case de la tuile de départ (la source du fleuve).



Tous les joueurs posent leur pirogue sur la source du fleuve.

Mélangez les 80 tuiles Terrain (standards et Amazone) et disposez-les en piles différentes, face cachée, en vous assurant de répartir uniformément les tuiles Amazone. Le joueur qui a le plus récemment fait un tour de bateau (ou le plus jeune) est désigné premier joueur. Autrement, c'est le joueur le plus jeune qui commence.



Ensuite, disposez les **4 DOUBLE-TUILES AMAZONE** face visible près de la surface de jeu. Elles seront utiles plus tard.

Vous n'aurez besoin de la **TUILE EMBOUCHURE** qu'à la fin de la partie.



Meeples



Camps

Finalement, il y a les **PIÈCES EN BOIS**. Vous trouverez **25 meeple**s (prononcé : [mipeul]), ce qui comprend **5 meeple**s de chacune de ces couleurs : **jaune, rouge, vert, bleu** et **noir**. De plus, il y a **10 camps**, à raison de **2 camps** de chacune de ces mêmes couleurs. Chaque joueur prend 4 meeple et les 2 camps de sa couleur. Ces pièces constituent la réserve personnelle de chaque joueur. Ensuite, chaque joueur prend le 5<sup>e</sup> meeple de sa couleur et le place sur la case 0 de la **PISTE DE SCORE**. Les pièces inutilisées sont remises dans la boîte.

## APERÇU ET BUT DU JEU

Avant de commencer l'explication des règles, il est important de savoir quel est le but du jeu dans **Carcassonne – Amazonas**. Les joueurs posent des tuiles tour après tour. C'est ainsi que le paysage, formé de jungles, de villages, d'affluents et du fleuve Amazone lui-même, sera créé et développé. Vous placerez vos meeples sur ces villages et affluents, ainsi que vos camps dans la jungle afin de marquer des points. De plus, votre pirogue descendra le fleuve Amazone afin d'être en première position. Les points seront notés pendant et à la fin de la partie. Le joueur qui aura le plus de points après le décompte final sera déclaré vainqueur, après, il ne fait aucun doute, une chaude lutte. Allez, nous sommes enfin prêts !

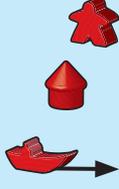
## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de **Carcassonne – Amazonas** se déroule en sens horaire (c'est-à-dire dans le sens des aiguilles d'une montre). En commençant par le premier joueur, le joueur dont c'est le tour réalise les actions suivantes, dans l'ordre, après quoi vient le tour du joueur suivant et ainsi de suite. Après une brève explication des actions et de l'ordre d'un de vos tours, les actions ci-dessous seront détaillées en présentant les affluents, les villages et le fleuve. Quelles sont donc ces actions ?

**1** **Placement d'une tuile :**  
Le joueur doit piocher exactement 1 tuile Terrain d'une pile et la placer face visible afin de continuer le paysage.



**2** **Sur la tuile placée, posez, au choix...**  
2a) ...un meeples  
OU  
2 b) ...un camp.  
Si vous ne posez pas de pièce, vous devez avancer votre pirogue d'une case sur le fleuve.



**3** **Évaluation d'une zone :**  
Le joueur **doit** faire l'évaluation des zones complétées par le placement de sa tuile.



### Le fleuve Amazone et les règles de placement d'une tuile Terrain

Les deux règles de placement de tuile les plus importantes sont :

- la tuile que vous placez doit continuer le paysage (les illustrations), et
- vous ne pouvez pas placer de tuiles Terrain standards au-delà de l'embouchure du fleuve. Au début de la partie, 10 emplacements sont disponibles pour les tuiles standards. Dès qu'une tuile a été placée, vous pouvez placer d'autres tuiles sur les emplacements adjacents. Au début de la partie, le fleuve n'occupe que la tuile de départ. Plus tard, vous explorerez le fleuve avec les tuiles Amazone, augmentant par la même occasion les emplacements possibles pour les tuiles Terrain.

		5	6				
	4			7			Le fleuve Amazone a été exploré. Vous pouvez désormais placer des tuiles dans cette rangée.
	3			8			
	2			9			
	1			10			
		X	X	X	X		

Vous **pouvez** placer des tuiles dans cette section de la surface de jeu.

Vous **ne pouvez pas** placer de tuiles dans cette section de la surface de jeu.

## Les affluents

### 1. Placement d'une tuile

Vous piochez cette tuile illustrant trois affluents partant d'un rocher. Lorsque vous placez la tuile, assurez-vous qu'elle continue l'illustration des tuiles adjacentes déjà placées.



Vous avez placé la tuile bordée de rouge. L'affluent et la jungle continuent les zones déjà en place. Excellent !

### 2a. Pose d'un meeples

Après avoir placé la tuile, vous pouvez poser un meeples **sur une des sections d'affluent de cette tuile**. Attention, cela n'est possible que s'il n'y a pas déjà un autre meeples sur cet affluent.



Vous posez un meeples sur cet affluent de la tuile que vous venez de placer. Vous pouvez le poser sans problème puisqu'il n'y a pas d'autre meeples sur cet affluent.

### L'icône de pirogue

Vous avez maintenant un meeples sur un affluent avec une icône de pirogue . Cela signifie que vous devez immédiatement avancer votre pirogue d'une case sur le fleuve Amazone.



Pour une icône de pirogue, vous avancez votre pirogue d'1 case sur le fleuve Amazone.

## Détails sur le déplacement des pirogues sur le fleuve

- Les icônes de pirogue se retrouvent uniquement sur les affluents. Pour chaque icône de pirogue, vous devez avancer votre pirogue d'1 case. **Vous obtenez cette icône dès que la tuile est connectée à un affluent où vous avez déjà posé un meeple ou lorsque vous posez un meeple sur cet affluent.** Le nombre de meeples que vous ou d'autres joueurs possédez sur l'affluent n'a pas d'incidence sur ce déplacement.
- Votre pirogue ne peut qu'**avancer** sur le fleuve (c.-à-d. qu'elle ne peut reculer).
- Si votre pirogue doit avancer d'une case au-delà la dernière case explorée du fleuve, votre pirogue demeure sur la dernière case.
- Sur la tuile de départ, les cases du fleuve Amazone sont connectées. Chaque tuile Amazone ajoute 1 case, tandis que chacune des double-tuiles Amazone ajoute 2 cases.
- Votre pirogue avance d'1 case si vous ne posez pas de pièce en bois lors de l'étape 2 de votre tour (voir « Déplacer une pirogue » à la page 5).
- Plusieurs pirogues peuvent occuper la même case du fleuve.



Sur une double-tuile, il y a 2 cases de fleuve.

## 3. Évaluation d'un affluent

Un affluent est évalué lorsqu'il est complété. Pour qu'un affluent soit complété, ses deux extrémités doivent être reliées à une intersection, à un rocher, au fleuve Amazone, ou entre elles en formant une boucle. Voyons voir s'il y a une évaluation : hurra ! Il y en a une, car les deux extrémités de l'affluent sont fermées.

Bien que ce soit l'un de vos adversaires qui a placé la tuile, cela complète quand même votre affluent. Combien de points marquez-vous ? Lorsque vous évaluez un affluent, **chaque tuile** de ce dernier rapporte **1 point**.

De plus, chaque **icône de fruits**  située le long de cet affluent rapporte **1 point**.



Votre affluent est composé de 3 tuiles. Une icône de fruits est située le long de cet affluent. Vous recevez un total de 4 points.



Vous devez maintenant noter votre score. Vous notez le score à l'aide du meeple que vous avez placé sur la piste de score avant de commencer la partie. Dans le cas présent, vous avancez votre meeple de 4 cases pour indiquer vos 4 points.

Après chaque évaluation, remettez dans votre réserve **le meeple évalué**.

Peu à peu, vous accumulerez de plus en plus de points. Lorsque vous dépasserez les 49 points, couchez votre meeple avant de continuer de l'avancer afin de montrer que vous avez franchi le cap des 50 points. Redressez votre meeple lorsque vous atteignez les 100 points.



## Les villages

### 1. Placement d'une tuile

Comme d'habitude, vous piochez une tuile pour continuer le paysage. Bien entendu, l'illustration doit se continuer. Par exemple, une section de village doit être connectée à une section de village (ou doit être placée afin d'en créer un nouveau).



### 2a. Pose d'un meeple dans un village

Ensuite, vous vérifiez s'il y a déjà un meeple dans le village. Comme il n'y en a pas, vous pouvez placer un de vos meeples dans ce village.



Vous placez cette tuile et continuez le village d'une tuile. Puisque le village est inoccupé, vous pouvez y poser un meeple.

### 3. Évaluation d'un village

Continuons notre exemple et présumons que quelques tours ont passé. Vous piochez la tuile suivante. Vous la placez ainsi afin de continuer le village. Comme vous complétez une zone (dans ce cas-ci, le village), une évaluation a lieu. Un village est considéré comme complété lorsqu'il est entouré de jungle et/ou par le fleuve Amazone et qu'il n'y a pas de trou à l'intérieur. Puisque vous possédez un meeple dans ce village, vous marquez des points lors de l'évaluation.



**Chaque tuile** dans un village complété rapporte **2 points**. De plus, chaque **icône de fruits** dans un village complété rapporte **1 point** de plus. Comme après chaque évaluation, vous reprenez dans votre réserve le meeple qui était placé dans la zone évaluée.



Pour ce village-ci, vous marquez 7 points : 3 tuiles et 1 icône de fruits.

## ■ Les camps

### 1. Placement d'une tuile

Encore une fois, vous piochez une tuile pour continuer le paysage tout en respectant l'illustration.

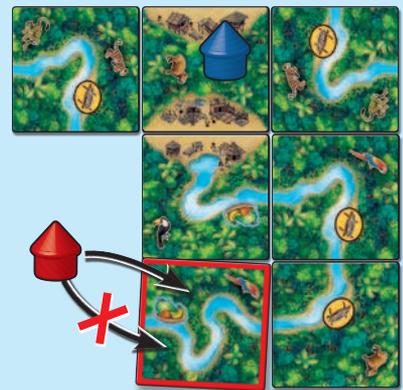
### 2 b. Pose d'un camp

Vous commencez la partie avec 2 camps. Un camp peut être placé sur une section de jungle d'une tuile nouvellement placée. Vous devez également vous assurer qu'il n'y a pas d'autres camps dans cette même jungle. Vous devez choisir la section de jungle dans laquelle poser votre camp. En effet, les jungles sont séparées par le fleuve, les affluents et les villages.

**Rappel** : à votre tour, vous pouvez soit poser un meeple soit poser un camp. Vous ne pouvez pas choisir de poser les deux types de pièces.

Une fois placé, un camp demeure en place jusqu'à la fin de la partie. Il vous rapportera des points à la fin de la partie.

À la fin de la partie, chaque animal illustré dans une jungle occupée par un de vos camps vous rapportera 1 point.



*Vous placez cette tuile. Deux différentes sections de jungle y sont illustrées. Vous ne pouvez pas établir  **votre camp**  dans la section du bas puisque **Bleu** possède déjà un camp dans cette section de jungle. Par contre, vous pouvez placer  **votre camp**  dans la section du haut puisqu'elle est séparée de l'autre section de jungle par un affluent et un camp.*

### 3. Évaluation d'un camp

Les camps ne rapportent aucun point durant la partie. Ils sont évalués lors du décompte final qui a lieu à la fin de la partie (voir à la page 7). À ce moment, chaque animal relié à votre camp vous rapportera 1 point.

## ■ DÉPLACER UNE PIROGUE

### 1. Placement d'une tuile

Encore une fois, vous piochez une tuile pour continuer le paysage tout en respectant l'illustration.

### 2. Déplacement de votre pirogue

À votre tour, si vous ne posez aucune pièce en bois (ni meeple ni camp), vous **devez** avancer votre bateau d'**1 case** sur le fleuve Amazone (ce qui est toujours bon pour vous).

Si vous ajoutez des icônes pirogue à un affluent où se trouve déjà un de vos meeples (posé lors d'un tour précédent), vous devez avancer votre pirogue d'autant de cases.



**Votre meeple** est déjà posé sur une tuile de cet affluent. **Vous** placez cette tuile sans y poser de meeple ou de camp. Vous obtenez donc 2 icônes de pirogue, ce qui vous permet de déplacer votre pirogue de 2 cases. De plus, puisque vous ne posez pas de pièce, vous déplacez encore votre pirogue d'1 case. Au total, votre pirogue s'est déplacée de 3 cases sur le fleuve Amazone.

Voici les raisons pour lesquelles vous voudriez faire avancer votre pirogue :

## ■ Les tuiles Amazone

### 1. Placement d'une tuile

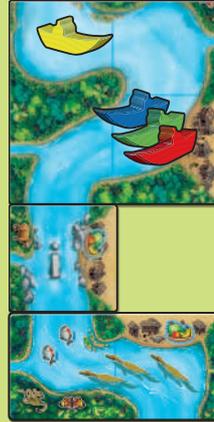
Si vous piochez une tuile Amazone, vous devez la placer pour prolonger le fleuve Amazone. Vous pouvez néanmoins choisir une des deux orientations de cette tuile.

Si vous piochez une tuile Amazon illustrant un « ! », vous devez également placer une des double-tuile Amazone disponibles. Placez **d'abord la tuile « ! »**, puis une double-tuile de votre choix parmi celles encore disponibles (ces tuiles seront toujours placées dans cet ordre).

**Remarque :** puisque les double-tuiles Amazone sont deux fois plus longues que les tuiles Amazone, elles comportent également 2 cases à franchir pour les pirogues.

**Remarque :** le jeu contient 3 tuiles Amazone « ! » comparativement aux 4 double-tuile Amazone. Ceci signifie qu'à chaque partie, 1 double-tuile Amazone ne sera pas utilisée.

**Rappel :** lorsque vous placez une tuile Amazone, la surface de jeu s'agrandit. Ceci vous permet de placer des tuiles de plus en plus loin de la tuile de départ (voir à la page 3).



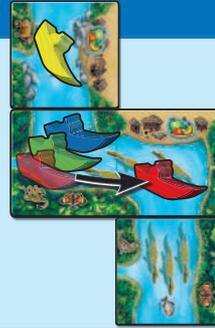
*Vous piochez une tuile « ! ». Rappelez-vous de choisir une double-tuile Amazone. Placez tout d'abord la tuile « ! » et ensuite la double-tuile. Orientez ces deux tuiles selon votre choix.*

### 2. Pose d'un meeples, d'un camp ou déplacement de pirogue

Vous pouvez poser un meeples ou un camp sur l'une ou l'autre des rives d'une tuile Amazone. Aucun meeples ni camp ne peut être posé sur le fleuve Amazone. Le fleuve Amazone est réservé aux pirogues.

Si vous placez une tuile « ! » puis une double-tuile Amazone, vous ne pouvez poser votre meeples ou votre camp **que sur la double-tuile**.

Comme d'habitude, si vous ne posez ni meeples ni camp, vous devez avancer votre pirogue d'une case sur le fleuve.



*Puisque vous ne posez ni meeples ni camp sur la tuile Amazone que vous venez de placer, vous avancez votre pirogue d'une case et vous occupez maintenant la première position sur le fleuve.*

### 3. Évaluation du fleuve Amazone

#### Évaluation du fleuve

Après avoir placé une tuile Amazone, une **évaluation du fleuve** a lieu (au lieu d'une évaluation régulière) :

Les caïmans et les piranhas vivent dans le fleuve Amazone. Le propriétaire de la pirogue en première position (la plus en aval) marque autant de points **que le nombre de caïmans et de piranhas** sur la tuile Amazone tout juste placée.

Le propriétaire de la pirogue en deuxième position marque autant de points que le **nombre de piranhas** sur la tuile Amazone tout juste placée.

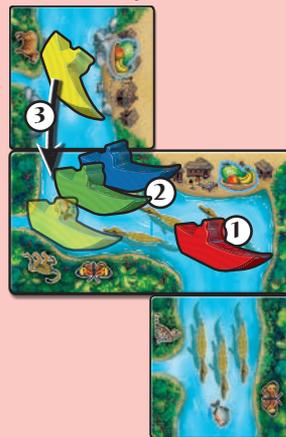
En cas d'égalité pour la première position (ou la deuxième), tous les joueurs concernés marquent les points de la première position (ou la deuxième).

**Note 1 :** l'emplacement des pirogues sur le fleuve n'a pas d'importance. Seule la position importe.

**Note 2 :** la double-tuile Amazone comporte 2 cases pour les pirogues. Les caïmans et les piranhas seront comptés ensemble lors de l'évaluation.

#### IMPORTANT!

Après une évaluation du fleuve Amazone, chaque joueur qui **n'a marqué aucun point** lors de cette évaluation avance sa pirogue **d'1 case**.



Évaluation du fleuve :

- ① Puisque **vous** occupez la première position, vous marquez **4 points** (3 caïmans + 1 piranha).
- ② **Bleu et Vert** marquent chacun **1 point** (1 piranha).
- ③ **Jaune** ne marque aucun point. Il avance sa pirogue d'1 case.

*3 caïmans et 1 piranha sont illustrés sur la tuile Amazone tout juste placée.*

## Plusieurs meeples ou camps dans une même zone

Bien que vous ne pouvez pas poser un meeples dans une zone (affluent ou village) occupée par un autre meeples, il est possible de connecter des zones et ainsi obtenir plusieurs meeples dans la même zone. Si plusieurs joueurs sont impliqués dans l'évaluation d'une même zone complétée, c'est le joueur qui possède le plus de meeples dans cette zone (affluent ou village) qui marque la totalité des points. Dans un cas où plusieurs joueurs possèdent le même nombre de meeples dans une telle zone, chacun de ces joueurs marque la totalité des points. Ceci s'applique également aux camps dans la jungle. Voici deux exemples :



**Vous** et **Bleu** avez chacun un meeples sur deux affluents séparés. Vous placez une tuile afin de les connecter sans y poser de pièce. **Votre meeples** est connecté à 2 nouvelles icônes pirogue et vous n'avez pas posé de pièce, votre pirogue avance de 3 cases, tandis que **Bleu**, n'étant connecté qu'à 1 nouvelle icône pirogue, ne l'avance que d'1 case.

L'affluent est complété. **Vous** et **Bleu** marquez chacun 5 points (4 points pour l'affluent et 1 point pour l'icône de fruits).



Ces 3 villages ne sont pas connectés et contiennent chacun un meeples. **Vous** placez une tuile afin de connecter les villages. Le village rapporte **13 points** (10 points pour les 5 tuiles et 3 points pour les 3 icônes de

fruits). **Vous** marquez tous les points puisque vous avez le plus de meeples dans le village. **Bleu** ne marque aucun point.

## FIN DE LA PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

Malheureusement, toute bonne chose a une fin et il en va de même pour une partie de **Carcassonne – AMAZONAS**. Regrettable, peut-être, mais il doit inévitablement y avoir un vainqueur. La partie se termine donc à la fin du tour du joueur qui place la dernière tuile. Ensuite, les joueurs procèdent au **décompte final**, après quoi le vainqueur sera connu ! Une fois la partie terminée, le fleuve ainsi que tous les meeples et camps encore en jeu sont évalués :

### AFFLUENTS

Chaque **affluent** incomplet rapporte **1 point** par tuile et **1 point** par **icône de fruits**, comme durant la partie.

### VILLAGES

Chaque **village** incomplet rapporte **1 point** par tuile et **1 point** par **icône de fruits**.

### CAMPS

Pour chaque **camp**, comptez tous les animaux se trouvant dans sa section de jungle. Chaque **animal** rapporte **1 point**.

### FLEUVE AMAZONE

Placez la tuile Embouchure à la suite de la dernière tuile Amazone de sorte que l'icône de joueurs face visible corresponde au nombre de joueurs. Selon la position des pirogues sur le fleuve, déplacez-les sur l'embouchure en gardant le même ordre. Les joueurs méritants marquent les points de la façon suivante :

À 4 et 5 joueurs : 1<sup>re</sup> position – **7 points**; 2<sup>e</sup> position – **4 points**; 3<sup>e</sup> position – **1 point**.

À 2 et 3 joueurs : 1<sup>re</sup> position – **6 points**; 2<sup>e</sup> position – **3 points**.

Les pirogues sont placées sur l'embouchure selon l'ordre suivant :

**Rouge** marque **7 points**, **Bleu** et **Vert** marque chacun **3 points**, **Noir** marque **1 point**, et **Jaune** ne marque aucun point.



**Rouge** marque **3 points** pour l'affluent (2 tuiles + 1 icône de fruits)

**Bleu** marque **4 points** pour le village (2 tuiles + 2 icônes de fruits)

**Bleu** marque **3 points** pour le camp (3 animaux dans la jungle).

**Rouge** marque **5 points** pour le camp (5 animaux dans la jungle).

## RÈGLE MODIFIÉE POUR 2 ET 3 JOUEURS

**Mise en place à 2 et 3 joueurs :** Placez la tuile de départ et la tuile-embouchure de sorte que l'icône 2 et 3 joueurs soit face visible.

**Modification pour 2 joueurs :** Lors des évaluations, le joueur dont la pirogue est en deuxième position sur le fleuve marque des points uniquement si sa pirogue est située sur la **case précédant directement la pirogue en première position**.

Lorsque sa pirogue est plus loin en arrière, le joueur en deuxième position ne marque aucun point et, comme d'habitude, il avance sa pirogue d'1 case. Ceci s'applique lors des évaluations du fleuve Amazone durant la partie et lors du décompte final.



**Rouge** marque **3 points**. **Bleu** ne marque aucun point puisque sa pirogue n'est pas située sur la case précédant directement la pirogue de **Rouge**. **Bleu** avance sa pirogue d'1 case.

**LISTE DES TUILES (65 standards, 15 Amazone, 4 double-tuiles Amazone, 1 tuile de départ)**



La disposition des icônes de pirogue, de fruits et d'animaux varie sur les tuiles.

**Remarque :** le fleuve Amazone parcourt des milliers de kilomètres de façon sinueuse. Dans **Carcassonne - Amazonas**, nous avons préféré laisser le fleuve suivre son cours en ligne droite. Un parcours plus sinueux aurait interféré avec la dynamique du jeu. Nous vous remercions de votre compréhension et nous vous souhaitons beaucoup de plaisir lors de vos explorations !

**Auteur :** Klaus-Jürgen Wrede | **Illustration :** Vicki Dalton

**Conception graphique :** Christof Tisch | **Conception du matériel 3D :** Andreas Resch | **Texte français :** Anh Tú Tran  
Nous remercions chaleureusement Udo Schmitz pour les nombreux tests.



© 2016 Hans im Glück  
© 2016 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada  
info@filosofiagames.com  
www.filosofiagames.com