



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne à la préhistoire

A50360

Un jeu de placement de Klaus-Jürgen Wrede, pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Des milliers d'années avant que ne fussent érigés les remparts de la cité de Carcassonne, la région était déjà habitée. Pour se nourrir, les hommes de l'âge de pierre chassaient les animaux sauvages, cueillaient les baies et les racines, pêchaient des poissons aujourd'hui oubliés. Cette vie difficile nous est rappelée, encore aujourd'hui, par les peintures rupestres et les découvertes archéologiques.

Matériel de jeu

- 79 Tuiles paysage (dont la tuile de départ, le volcan)



Dos d'une tuile



Le volcan

1 "tronçon" de rivière



3 "tronçons" de rivière



1 tronçon de rivière avec une source



2 tronçons de rivière avec leurs sources



1 lac avec 1 poisson



1 tronçon de rivière et 1 lac avec 2 poissons



1 portion de forêt



2 portions de forêt distinctes



3 portions de prairie distinctes



Pépite d'or



Cerfs (3 dessins différents, sans que cela n'ait de signification pour le jeu)



Mammouth



Tigre à dents de sabre

- 12 tuiles bonus



(Dos)

- 1 Piste de score



- 5 tuiles de score



- 30 hommes de Cro-Magnon en cinq couleurs



- 10 huttes en cinq couleurs



- 10 jetons vert clair



- Ce livret de règles

Principe du jeu

Tour après tour, les joueurs placent des tuiles de paysage. Ainsi se formeront peu à peu des prairies, des forêts et des rivières où les joueurs pourront placer leurs hommes et leurs huttes, afin de marquer des points. Le score final de chacun dépendra des points gagnés en cours de partie et lors du décompte final.

Mise en place

La tuile de départ, avec le volcan, est posée au centre de la table. Les 78 autres tuiles paysage sont mélangées et placées en plusieurs piles, faces cachées, de manière à ce que tous les joueurs y aient aisément accès. Les 12 tuiles bonus sont également mélangées et placées, faces cachées, en une pile distincte. La piste de score et les 5 tuiles de score sont placées sur un côté de la table.

Chaque joueur prend les 6 hommes et les 2 huttes de la couleur de son choix et pose un de ses hommes, qui servira de marqueur de score, sur la case 0 de la piste de score. Chacun pose devant lui ses 5 hommes restants et ses 2 huttes, qui constituent sa réserve.

Le joueur le plus jeune décide qui sera le premier joueur.

Déroulement du jeu

Chacun joue à son tour, en sens horaire. À son tour, un joueur doit effectuer les actions suivantes, toujours dans l'ordre indiqué :

1. Le joueur **doit** piocher une tuile paysage de l'une des piles (**pas celle de tuiles bonus**) et la poser.
2. Le joueur **peut** placer l'un des hommes ou l'une des huttes de sa réserve **sur la tuile qu'il vient de poser**.
3. Si la pose de la tuile a permis de compléter **une forêt ou une rivière**, les points de cette forêt ou de cette rivière sont décomptés.

Pose d'une tuile

Un joueur commence toujours son tour en piochant une tuile sur l'une des piles de tuiles paysage. Il montre la tuile piochée à ses adversaires (afin qu'ils puissent le "conseiller") et la pose, en respectant les règles suivantes :

- La nouvelle tuile (**bordée de rouge dans tous les exemples de ces règles**) doit toucher par un côté au moins une tuile déjà en place. Une tuile ne peut pas toucher les tuiles déjà posées uniquement par ses coins. La surface de jeu est limitée par la taille de la table de jeu, et il est interdit de jouer en dehors de la table ou de déplacer les tuiles déjà posées afin de faire de la place.
- Lorsque des tuiles se touchent, toutes les plaines, rivières et forêts doivent être correctement connectées à d'autres plaines, rivières ou forêts.
- Dans le cas, exceptionnel, où une tuile ne pourrait pas être posée, elle est retirée du jeu et le joueur en pioche une autre en remplacement.



Rivières et prairies sont correctement connectées.



La Forêt est correctement connectée.



Forêts (à gauche) et prairies (en bas) sont correctement connectées.



Cela est impossible.

Placement des hommes et des huttes

Après avoir posé sa tuile, le joueur **peut** placer un homme **ou** une hutte, en respectant les règles suivantes :

- Il ne peut placer qu'un seul homme **ou** une seule hutte.
- L'homme ou la hutte ainsi placé doit être pris **dans sa réserve**.
- L'homme ou la hutte doit être placé **sur la tuile qui vient d'être posée**.
- L'homme ou la hutte doit être clairement placé sur **une seule partie** de la tuile posée.



Lorsqu'un homme est placé comme Chasseur, il doit être posé allongé, caché dans les herbes hautes, et non debout, sur une portion de prairie. Les raisons en seront expliquées plus loin.

- Un homme ne peut être placé dans une forêt, dans une prairie ou sur une rivière que si aucun autre homme (**ami ou ennemi**) ne se trouve déjà dans la même forêt ou prairie ou sur la même rivière. On ne peut donc pas poser un homme dans une forêt, prairie ou rivière où se trouve déjà un autre homme, quelle que soit la distance à laquelle se trouve ce dernier.



Bleu peut placer un chasseur, mais pas un cueilleur puisqu'il y en a déjà un dans la même forêt.



Rouge peut placer un pêcheur ou un cueilleur. Il ne peut placer un chasseur que dans la petite portion de prairie (flèche rouge), mais pas dans la grande prairie où il y en a déjà un.

Il se peut néanmoins que, du fait de la pose d'une tuile, plusieurs hommes se retrouvent dans la même prairie ou forêt, ou sur la même rivière. Les raisons, et les conséquences, en seront expliquées à la page suivante.

Un joueur qui n'a plus de hutte ou d'homme dans sa réserve ne peut plus en placer, mais continue à poser des tuiles à son tour de jeu. Un joueur ne peut jamais déplacer un de ses hommes se trouvant déjà sur une tuile. On peut éventuellement récupérer des hommes, comme cela est expliqué en page 5, mais on ne peut jamais récupérer des huttes. Une fois placée, une hutte reste en place jusqu'à la fin du jeu.

Après que le joueur a placé un homme ou une hutte, ou choisi de ne pas le faire, son tour est terminé, et on passe au joueur suivant.

Remarque: Si la pose de la tuile a permis de **compléter une rivière ou une forêt**, on note immédiatement les points marqués de ce fait, avant de passer au tour du joueur suivant. Fermer une prairie n'a, en revanche, aucune conséquence immédiate.

Achever une forêt ou une rivière

Rivière achevée

Une rivière est achevée lorsque à chacune de ses deux extrémités se trouve une source ou un lac, ou lorsqu'elle fait une boucle complète. La rivière, qui peut être plus ou moins longue, ne peut alors plus être prolongée.

Si un joueur est le seul à avoir un pêcheur sur la rivière qui vient d'être achevée, il marque 1 point par "tronçon" de rivière et 1 point par poisson se trouvant dans un lac à l'extrémité de cette rivière.



Rouge marque 6 points
La rivière se compose de trois "tronçons" (1, 2 et 3) qui rapportent chacun 1 point. Il y a en outre 1 poisson dans le lac se trouvant à l'une de ses extrémités, et 2 poissons dans l'autre lac, ce qui rapporte 3 points supplémentaires.



Rouge marque 3 points
(2 tronçons et 1 poisson). Même si c'est Bleu qui a posé la tuile pour agrandir sa forêt, Rouge marque les points de la rivière ainsi achevée, puisque c'est son pêcheur qui l'occupe.

Attention: C'est le plus souvent le joueur qui pose la tuile qui marque les points pour la rivière ainsi achevée, mais ce n'est pas toujours le cas. Il peut arriver, comme dans l'exemple de droite ci-dessus, qu'un joueur achève une rivière sur laquelle se trouve un pêcheur adverse, permettant ainsi à l'un de ses adversaires de marquer des points.



Les joueurs notent leur score en avançant leur pion sur la piste de score. Si le pion d'un joueur atteint de nouveau la case de départ, après un tour complet, ce joueur prend une tuile "50 points" et la pose devant lui, pour bien noter le fait qu'il a dépassé les 50 points. Si son pion repasse encore par la case départ, il retourne sa tuile face "100 points" visible. Dans les parties avec peu de joueurs, et de bons joueurs, on peut dépasser les 150 points, auquel cas le joueur prend une seconde tuile de score, face "50 points" visible.



Forêt achevée et tuiles bonus

Une forêt est achevée lorsqu'elle est entièrement entourée de prairies, c'est à dire lorsqu'elle n'a plus de côté libre et ne peut donc plus être agrandie. Il n'y a pas de limite à la taille d'une forêt.

Si un joueur est le seul à avoir un cueilleur dans la forêt qui vient d'être achevée, il marque 2 points par portion de forêt.



Rouge marque 4 points

Après que les points dus à l'achèvement de la forêt ont été marqués, on regarde s'il y a des pépites d'or dans la forêt. S'il y a une ou plusieurs pépites, le joueur qui a posé la dernière tuile de la forêt pioche une tuile de la pile de tuiles bonus. Il "rejoue" ensuite, posant cette tuile à l'emplacement de son choix, selon les règles de pose habituelles, et peut de nouveau placer sur cette tuile un homme ou une hutte. Si une rivière ou une forêt sont achevés par la pose de cette tuile bonus, les points sont marqués normalement.

Il n'y a cependant pas de réaction en chaîne. Si la tuile bonus permet de nouveau d'achever une forêt où se trouve une pépité d'or, le joueur ne pioche pas de seconde tuile bonus et son tour s'arrête là. Lorsque la pile de cartes bonus est épuisée, on ne pioche plus de cartes bonus!

En bref:

- Le joueur qui a un cueilleur dans la forêt achevée marque les points.
- Le joueur qui a posé la dernière tuile de la forêt pioche une tuile bonus. Dans l'exemple ci-contre, si rouge a achevé la forêt, il marque les points et place la tuile bonus. Si Bleu a achevé la forêt, Rouge marque les points et Bleu pioche la tuile bonus.
- La tuile bonus est posée selon les règles de pose habituelles.
- Quel que soit le nombre de pépites dans la forêt, le joueur ne pioche et ne pose qu'une seule tuile bonus.
- S'il n'y a pas de pépites dans la forêt, le joueur ne pioche pas de tuile bonus.



Il y a des pépites dans la forêt qui vient d'être achevée. Le joueur qui a posé la tuile pioche une tuile bonus.

2 points par portion
Rouge marque 10 points.

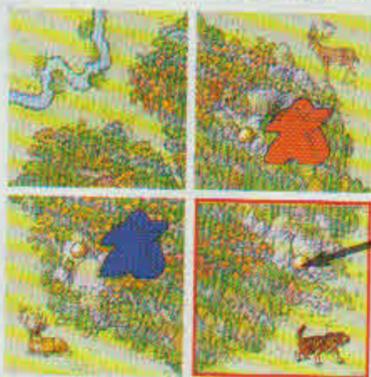
Les tuiles bonus sont décrites à la fin des règles.

Cas où plusieurs hommes se trouvent dans la forêt ou rivière qui vient d'être achevée

Du fait de la pose d'une tuile connectant plusieurs tuiles déjà en place, plusieurs hommes peuvent se trouver dans la même forêt ou sur la même rivière.

Si un joueur a plus d'hommes dans la forêt ou sur la rivière que chacun des autres joueurs, il est le seul à marquer les points.

Si plusieurs joueurs sont dans cette situation, à égalité, ils marquent **tous** les points.



Rouge et Bleu marquent
chacun 10 points.

La forêt qui vient d'être posée relie des portions de forêt qui étaient jusque là séparées.



Rouge est majoritaire dans la forêt et
marque 12 points.

Note: Ceci ne contredit nullement la règle selon laquelle "on ne peut pas poser un homme dans une forêt, prairie ou rivière déjà occupée par un autre homme, quelle que soit la distance à laquelle se trouve ce dernier", car cette règle n'affecte que le **placement** des hommes, et non la situation dans laquelle des hommes déjà placés sont reliés ultérieurement par la pose d'une tuile.

Retour des hommes dans la réserve des joueurs

Lorsqu'une forêt ou une rivière est achevée, et des points marqués s'il y a lieu, les hommes qui s'y trouvaient retournent dans la réserve de leur propriétaire. Cela ne se produit cependant qu'à la fin du tour du joueur, et donc **après** qu'il a pu éventuellement placer un homme ou une hutte. Un joueur ne peut donc pas replacer au même tour un homme qu'il vient de récupérer.

L'ordre des actions permet éventuellement, dans le même tour, de placer un homme, marquer des points et récupérer l'homme que l'on vient de placer :



1. Poser une tuile achevant une forêt ou une rivière.
2. Y placer un pêcheur ou un cueilleur.
3. Marquer les points de la forêt ou rivière achevée.
4. Reprendre le pêcheur ou cueilleur dans sa réserve.



Il est même parfois possible de réitérer immédiatement la même combinaison avec une tuile bonus!

Huttes

Les huttes doivent toujours être posées sur une rivière ou un lac.

Une hutte appartient à un **réseau fluvial**. Un réseau fluvial est un ensemble de rivières et de lacs reliés les uns aux autres. Un réseau fluvial n'est interrompu que par une source, le bord de la surface de jeu ou un lac où ne se jette qu'une seule rivière.

Un joueur qui place une hutte doit vérifier qu'**aucune autre hutte**, amie ou adverse, ne se trouve déjà sur le même réseau fluvial - la règle est sur ce point similaire à celle qui gouverne le placement des hommes. Une fois placée, une hutte ne peut plus être déplacée ou reprise par son propriétaire.

Les huttes ne rapporteront des points qu'à la fin de la partie.

Notes: Huttes et pêcheurs ne se gênent pas et peuvent se trouver sur le même lac ou la même rivière.



Le réseau fluvial de gauche est contrôlé par Bleu, celui de droite par Rouge.



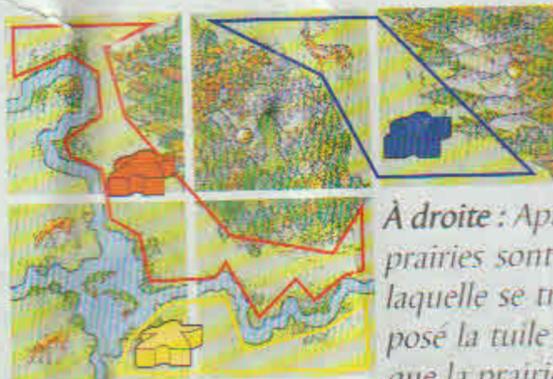
Ce placement est autorisé.

Celui-là également.

Les prairies

Les prairies ne rapportent pas de points en cours de partie. On peut, durant la partie, y placer des chasseurs. Une fois placé, un chasseur ne peut plus être déplacé ou repris par son propriétaire. Afin de bien les différencier des cueilleurs et pêcheurs, qui peuvent retourner dans la réserve de leurs propriétaires lorsqu'une forêt ou une rivière est achevée, les chasseurs sont placés couchés, cachés dans l'herbe, à l'affût.

Les chasseurs ne rapporteront des points qu'à la fin de la partie (voir infra, décompte final).



À gauche : Chacun des trois chasseurs se trouve dans une prairie différente. La forêt, la rivière et l'extérieur de la surface de jeu séparent les forêts les unes des autres.

À droite : Après la pose d'une nouvelle tuile, les trois prairies sont reliées et n'en font plus qu'une, dans laquelle se trouvent trois chasseurs. Le joueur qui a posé la tuile ne peut pas y placer de chasseur, puisque la prairie est déjà occupée.



Fin de la partie

La partie se termine à la fin du tour où la **dernière tuile paysage** a été placée, et ce même s'il reste des tuiles bonus. Les joueurs reprennent tous leurs cueilleurs et pêcheurs des forêts et rivières non achevés, qui ne rapportent aucun point. Huttes et chasseurs, qui peuvent rapporter des points lors du décompte final, restent en revanche sur le jeu. On passe alors au décompte final.

Décompte final

Les huttes

Si un joueur est le **seul** à avoir une ou plusieurs huttes dans un réseau fluvial, il marque **1 point par poisson** dans le réseau.

Si plusieurs joueurs ont des huttes dans le même réseau fluvial, la règle est la même que celle exposée plus haut pour pêcheurs et cueilleurs : si un joueur a plus de huttes que chacun des autres joueurs, il marque **seul** les points. Si plusieurs joueurs sont dans cette situation, à égalité, ils marquent **tous** les points. Tous les réseaux sont décomptés, qu'ils soient achevés (fermés) ou non, et les huttes retirées du jeu au fur et à mesure du décompte.



Bleu marque 5 points (5 poissons).

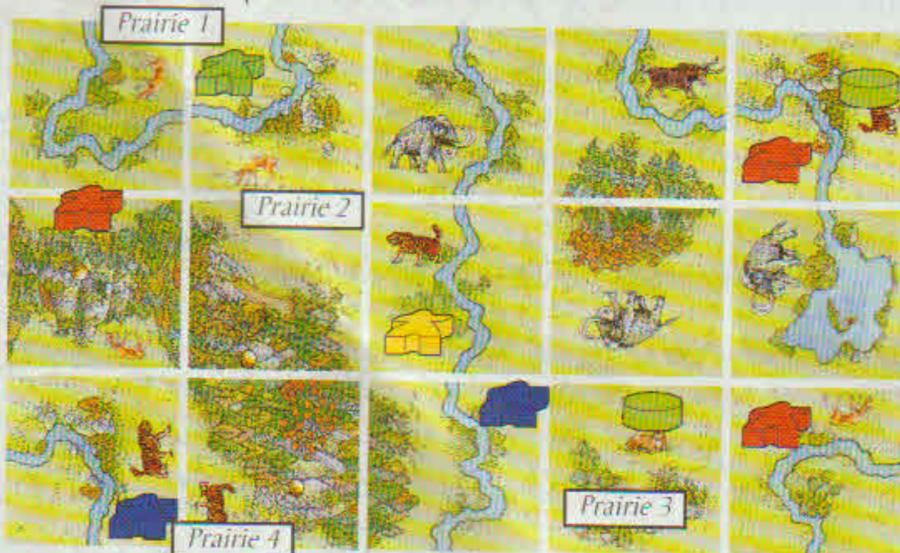
Les chasseurs dans les prairies

Si un joueur est le **seul** à avoir un ou plusieurs chasseurs dans une prairie, il marque **2 points pour chaque cerf, mam-mouth ou auroch** (les aurochs ne se trouvent que sur les cartes bonus) **s'y trouvant**.

Les tigres à dents de sabre, eux aussi, sont des chasseurs. Ils sont plus rapides que les hommes, mais ne s'attaquent qu'aux cerfs. Chaque tigre à dents de sabre **"dévore"** un cerf de sa prairie. Pour faciliter le décompte, on peut utiliser les jetons verts pâles pour recouvrir les tigres rassasiés et les cerfs qu'ils ont dévorés. Ne rapportent des points que les cerfs restants, ainsi que les aurochs et mammouths. S'il y a plus de tigres que de cerfs dans une prairie, les tigres en excé-dent sont sans effet et ne font pas perdre de points.

Si plusieurs joueurs ont des chasseurs dans la même prairie, la règle est la même que pour les huttes, les chasseurs et les cueilleurs: si un joueur a plus de chasseurs que chacun des autres, il marque **seul** les points. Si plusieurs joueurs sont dans cette situation, à égalité, ils marquent tous les points.

Toutes les prairies sont décomptées, qu'elles soient achevées (fermées) ou non, et les chasseurs retirés du jeu au fur et à mesure du décompte.



Prairie 1: 1 cerf. Vert marque 2 points.

Prairie 2: 1 cerf, 1 mammouth, 1 tigre. Jaune et Rouge marquent chacun 2 points pour le mammouth. Le cerf est dévoré par le tigre.

Prairie 3: 2 cerfs, 2 mammouths, 1 auroch, 1 tigre. Rouge a le plus de chasseurs. Il est seul à marquer 8 points (2 mammouths = 4 points, 1 auroch = 2 points, 1 cerf = 2 points).

Prairie 4: 2 tigres, 1 cerf. Bleu ne marque rien mais ne perd rien non plus.

(On voit dans la prairie 3 comment les jetons verts peuvent être utilisés pour faciliter le décompte)

Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points à l'issue du décompte final.

Les tuiles bonus

Elles sont jouées comme les autres tuiles. Quatre d'entre elles ont des effets particuliers:



Le feu fait fuir **tous les tigres** de cette prairie. Tous les cerfs qui s'y trouvent rapportent donc des points.



Chaque clairière aux champignons sacrés ajoute 2 points à la valeur de la forêt dans laquelle elle se trouve.



Chaque auroch ajoute 2 points à la valeur de la prairie dans laquelle il se trouve.



Si le joueur qui pose cette tuile y place un chasseur, il sera le seul à marquer des points en fin de partie pour cette prairie. Les autres chasseurs présents dans cette prairie, même plus nombreux, ne rapporteront aucun point à leurs propriétaires.



© 2002 Hans im Glück Verlags GmbH
Des remarques, des questions, des critiques?
Écrivez nous, par email, à :
info@hans-im-glueck.de
ou par courrier à :
Hans im Glück Verlag
Birnaner Str. 15
80809 München - ALLEMAGNE
Fax: 089-302336



6

L'éditeur tient à remercier Dieter Hornung, Nathali Klingens, Sabine Lock, Andreas Maszuhn, Karl-Heinz Schmiel, Robert Watson, Hannes Wildner et Schorsch pour leur participation aux tests, leurs remarques et leurs suggestions.

Jouez à Carcassonne online sur www.brettspielwelt.de et consultez les "problèmes" sur www.carcassonne.de

Un jeu de Jean qui rit!

Traduction française par Bruno Faidutti