

1. Les routes, villes et monastères inachevés bénéficient de points de victoire. Chaque section rapporte 1 point au pion qui s'y trouve. (**Attention, 1 seul point par morceau de ville au lieu de 2**) Chaque étendard rapporte aussi 1 point supplémentaire. **Si vous trouvez comme nous que cette règle est un apport de points trop faciles, ne la mettez en application que pour les points supplémentaires que rapportent les villes. Dans la même logique, nous suggérons d'attribuer pour les monastères et routes inachevés, des demi-points (abaissés à l'unité inférieure).**
2. Les villes complètement achevées rapportent des points aux pions qui sont posés sur les prairies qui les touchent :

Dans un tel cas, les règles suivantes seront observées :

- Seules les villes entièrement ceintées, sur tout leur pourtour, sont valorisées.
- Qui reçoit des points ? Ceux qui possèdent un pion sur une prairie qui touche une des murailles de cette ville. L'éloignement des pions par rapport à cette ville est sans importance pourvu que la prairie soit ininterrompue jusqu'au pied de la muraille.
- Indépendamment de la taille de la prairie, chaque pion correctement posé sur une prairie reçoit 4 points.
- Un même pion reçoit 4 points pour chaque ville entièrement terminée que sa prairie touche. (C'est le nombre de villes qui corripie ici... et non le nombre de murailles).
- Il arrive régulièrement que des prairies différentes s'étendent au pied d'une même ville. Dans un tel cas, tous les pions qui s'y trouvent, sont en concurrence directe et c'est le joueur qui en possède le plus qui reçoit les 4 points de victoire. S'il y a égalité, les vainqueurs ex æquo reçoivent chacun les 4 points de victoire.

Commentaires de l'illustration de la règle allemande, en page 3 (les 2 illustrations du bas)

Du côté gauche :

Les 3 pions sont sur des prairies indépendantes les unes des autres. La ville centrale est complète. Les prairies où se trouvent Bleu et Rouge touchent cette ville. Ils sont à égalité (même nombre de pions) : chacun reçoit 4 points. Jaune ne reçoit rien car sa prairie, isolée par la rivière, n'est pas en relation avec la ville.

Du côté droit :

La situation a évolué. La carte placée dans l'angle droit en bas met Jaune en connexion avec la prairie qui entoure la ville complète. Jaune reçoit aussi 4 points de victoire.

Chaque ville est ainsi valorisée, l'une après l'autre. Au terme de ce calcul, celui qui possède le plus de points de victoire, gagne la partie.

Conseils

- Quand vous installez un paysan en cours de jeu, couchez-le pour bien le distinguer des autres pions.
- A la fin du jeu, avant la valorisation finale, enlevez tous les pions posés sur les villes, les routes et les monastères. Ne laissez que ceux qui se trouvent sur les prairies : vous pourrez mieux apprécier ainsi la situation...

Traduction de CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alsemberg, 76 - 1060 Bruxelles Tel 00.32.2.537.83.92

Toute utilisation de cette règle est sujette à l'autorisation de Casse-Noisettes sa.

Carcassonne

Un jeu de Klaus Wrede (Hans in Glück)

On dit que Carcassonne est une ville merveilleuse. Mais si vous, au fil des siècles, vous auriez eu en main ses remparts, ses places, ses prés, ses cloîtres et ses routes, qu'en auriez-vous fait ? Jouez donc à Carcassonne et remodelez son paysage au gré de vos stratégies.

MATERIEL

- 72 cartes dont une carte DEMARRAGE qui se distingue par son verso foncé. Ces cartes montrent des parties de ville, des croisements, des morceaux de prairies et des monastères.
- 40 personnages en 5 couleurs : ils seront, selon le cas, chevaliers, vagabonds, moines ou fermiers. Un personnage par couleur sert de marqueur et est posé sur le plan des points de victoire.
- 1 plan de points de victoire : il affiche le niveau atteint par chaque joueur.
- Règle de jeu.

IDEE DU JEU

Round après round, les joueurs mettent en place le paysage autour de Carcassonne. Ainsi paraissent des villes, des prés, des routes et des monastères sur lesquels chaque joueur installe ses propres pions. Ces pions lui rapportent des points, soit immédiatement, soit en fin de jeu. Celui qui en totalise le plus, à la fin de la partie, gagne le jeu.

PREPARATION

- La carte DEMARRAGE est posée au centre de la table, face découverte. Toutes les autres cartes sont mélangées et posées, faces cachées, en plusieurs talons sur la table. Le plan des points de victoire est posé sur le bord de la table.
- Chaque joueur reçoit les 8 personnages d'une même couleur et en pose un sur la case 0 du plan des points de victoire. Il pose les 7 autres en réserve devant lui.
- Le plus jeune parmi vous décide du premier qui joue.

DEROULEMENT

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour, accomplit les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

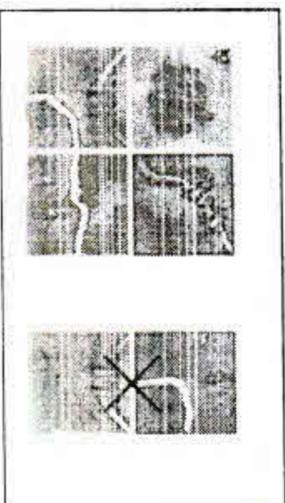
1. Le joueur doit prendre et poser une carte *paysage*.
2. Le joueur peut prendre un de ses pions et le poser sur la carte qu'il vient de poser.
3. Si, par la pose de sa carte, un territoire est **complet** (égal que ce soit un réseau de routes, une ville ou un monastère), les points de victoire **doivent** être comptabilisés.

1. Poser une carte paysage

Pour sa première action le joueur **doit** prendre une carte sur un des talons. Il la montre à tous et la pose. Il peut se laisser conseiller (entendez influencer) par les autres joueurs sur l'endroit où il la pose.

Pour la poser correctement, il doit faire attention aux points suivants :

1. La nouvelle carte doit être en connexion avec une carte déjà posée par au moins un de ses côtés. Elle peut l'être par plusieurs côtés. La connexion sur un angle et rien que sur un angle n'est pas permise.
2. Une carte doit prolonger de manière valable la carte auxquelles elle s'accroche : un prairie à une prairie, un morceau de ville à un morceau de ville.



etc... (Seuls les monastères ne doivent pas être prolongés... mais bien les prairies qui sont autour ou les routes qui y mènent.

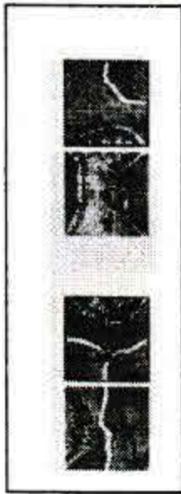
3. Si une carte ne peut en aucun cas être accrochée, elle est retirée du jeu et le joueur en pioche une nouvelle qu'il place aussitôt.

2. Placer un pion de sa couleur

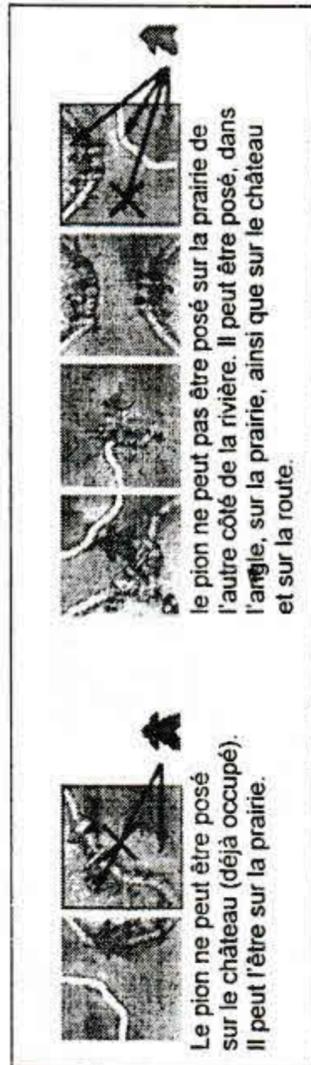
Quand un joueur a posé sa carte, il peut également poser un de ses pions. Pour le poser correctement, les règles ci-après doivent être respectées :

- Un joueur ne peut poser qu'un seul pion par tour.
- Il doit nécessairement le prendre dans sa réserve.
- Il ne peut le poser que sur la carte qu'il vient de poser.
- Il doit décider sur quelle partie de la carte il le pose : par exemple, sur sa partie prairie, ou encore sur sa partie route...
- Dans la partie de paysage où il veut poser son pion, aucun autre pion (de lui ou d'un autre joueur) ne peut déjà avoir été posé : *il ne peut poser un de ses pions sur la partie prairie de sa carte si sur l'entité prairie dont fait partie cette carte se trouve déjà un pion.*

Les exemples ci-après illustrent cette règle :



La connexion des routes (ill. 1) et celle du château (ill.2) sont justes.



Le pion ne peut être posé sur le château (déjà occupé). Il peut l'être sur la prairie.

le pion ne peut pas être posé sur la prairie de l'autre côté de la rivière. Il peut être posé, dans l'angle, sur la prairie, ainsi que sur le château et sur la route.

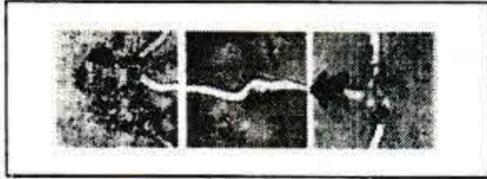
Si un joueur ne possède plus de pions dans sa réserve, il ne peut plus poser que des cartes. Rassurez-vous cependant car il est possible de récupérer ses pions !

Ainsi finit le tour du joueur. Le suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) joue à présent.

Exception : si un territoire est clairement clôturé par la carte qui vient d'être posée, une attribution de points de victoire est aussitôt réalisée.

3. Attribution de points de victoire

L'attribution de points de victoire est effectuée dès qu'un réseau de route, une ville ou une prairie est entièrement délimitée.

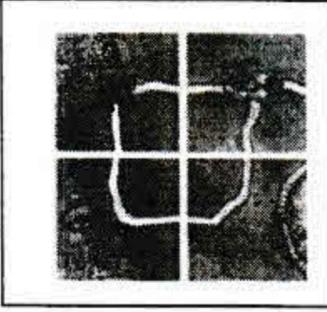


Réseau de routes

Une route est déclarée finie soit quand elle forme un cercle, soit quand elle se termine, à chaque extrémité, ou par des croisements, ou par des villes, ou par des monastères... ou encore par toute autre combinaison de ces éléments. Entre ces délimitations peuvent se trouver un nombre indéterminé de sections de route :

chaque section vaut 1 point de victoire.

Les points gagnés sont aussitôt signifiés sur le plan des points de victoire où le pion du joueur est avancé d'autant de cases. Si un pion devait dépasser 50 points, il entame un second tour mais progressera couché pour montrer qu'il se situe entre 50 et 100.



Ville complète

Une ville est déclarée finie quand elle est entièrement ceinte d'une muraille et qu'il n'y manque aucun raccord. Le joueur reçoit 2 points de victoire par carte qui compose cette ville + 2 par étendard qui s'y trouve. **Exception** : si la ville ne compte que 2 cartes, le joueur ne reçoit que 2 points de victoire.

Que se passe-t-il lorsqu'il y a plusieurs pions dans une même ville ou sur un même réseau de routes ? Il est, en effet, possible que les nombreuses possibilités de pose que plusieurs pions se trouvent dans une même ville ou sur un même réseau de routes. Dans un tel cas, les points de victoire reviennent à celui qui y possède le plus de chevaliers (ville) ou le plus de vagabonds (réseau de routes). En cas d'égalité, chacun reçoit la totalité des points attribués.

Monastère complet

Un monastère est complet quand il est complètement entouré de cartes. Un monastère sera donc nécessairement constitué de 9 cartes et vaut donc 9 points pour celui qui le possède.

Quand un réseau de routes, une ville ou un monastère a ainsi été valorisé, tous les pions qui s'y trouvaient sont retirés et rendus à leur(s) propriétaire(s). Dès le tour suivant, ils peuvent à nouveau être posés sur des territoires.

LES PRAIRIES

Quand des prairies sont connectées, elles forment une prairie de plus en grand plus grande. Si un joueur pose un pion dessus, il ne reçoit pas immédiatement des points de victoire comme pour les autres types de territoire. Leur valeur en points de victoire n'intervient qu'à la fin de la partie. **Cela veut dire concrètement qu'un pion posé sur une prairie y reste jusqu'à la fin de la partie, sans aucune possibilité de le récupérer.**

Attention également au fait qu'une prairie est délimitée par les routes et les villes. Elles sont automatiquement prolongées par d'autres prairies qu'on y connecte.

FIN DE JEU

La partie se termine dès que la dernière carte a été posée. De nouveaux points de victoire, liés à la configuration de fin de jeu, sont aussitôt ajoutés aux scores des différents joueurs.