



# Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede et Karl-Heinz Schmiel  
Le jeu de cartes de Carcassonne

## Matériel de jeu

- 4 pistes de pointage dans 4 couleurs (jaune, rouge, vert, bleu)  
Elles forment une piste de pointage sinueuse allant de 1 à 100.

- 5 grands partisans dans 5 couleurs



- 5 coffres



- 140 cartes

- 30 cartes par couleur, réparties ainsi:

### cartes Personnage

8 x      5 x      3 x



cartes jaunes = abbaye

### cartes Bâtiment

5 x



cartes rouges = route

### cartes Animaux

9 x



cartes bleues  
= ville

cartes vertes = pré



- Jokers: 2 (Dragon et Fée)



- 4 animaux



- 4 bâtiments



- 5 cartes de pointage



pointage pour les  
cartes Animaux



pointage pour les  
cartes Bâtiment

- 1 règle
- 5 cartes vierges (ne sont pas utilisées dans la partie)

- 5 petits partisans dans 5 couleurs



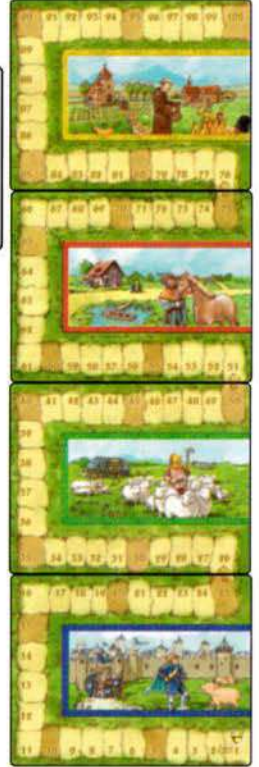
- 5 tuiles 100/200



Remise au joueur qui  
dépasse 100 points sur  
la piste. Retournée sur  
le 200 au besoin.

### Attention!

La couleur des  
pistes de pointage  
n'a aucun lien  
avec la couleur  
des partisans.



## Aperçu et but du jeu

Les joueurs amassent des points en effectuant des placements de cartes astucieux et en revendiquant certaines séries de cartes. Le joueur qui a accumulé le plus de points à la fin de la partie est le vainqueur.

## Mise en place

Placez les 4 pistes de pointage au bout de la table, l'une au-dessus de l'autre, tel qu'illustré, afin de créer une piste de pointage continue de 1 à 100. Elles devraient être placées de façon à ce qu'il y ait de la place du côté ouvert. Les joueurs placeront leurs cartes du côté ouvert, tout en prenant soin de placer leurs cartes à côté du plateau de la même couleur.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

• 1 grand partisan de sa couleur

• 1 petit partisan de sa couleur,

qui est placé à côté du 1 de la piste de score.



• 1 coffre



• 1 carte de pointage



À moins de 5 joueurs, remplacez les cartes de pointage, les coffres et les partisans dans la boîte. Laissez les cartes vierges dans la boîte.

Les joueurs choisissent un premier donneur.

Mélangez les 130 cartes restantes à plusieurs reprises et placez-les sur la table comme pioche. Ensuite, le donneur pioche la première carte et la place à côté du plateau de la couleur correspondante. Il procède de cette façon jusqu'à ce qu'il ait placé 10 cartes. S'il pioche un joker, il le place dans la rangée de son choix.

Par la suite, le donneur distribue des cartes de la pioche à chaque joueur, selon le nombre de joueurs.

Les joueurs reçoivent donc au début de la partie et à chaque manche :

# de joueurs	cartes par manche	# de manches
2 joueurs	6 cartes	10 manches
3 joueurs	5 cartes	8 manches
4 joueurs	5 cartes	6 manches
5 joueurs	4 cartes	6 manches

Les joueurs conservent leurs cartes cachées dans leur main.



Le donneur a pioché ces 10 cartes et les a posées dans les rangées correspondantes.

Dans cet exemple, aucune carte Pré n'a été piochée.

**Rappelez-vous :** La couleur des joueurs ne correspond pas à la couleur des cartes ou des pistes.

## Déroulement du jeu

**Cartecassonne** se joue sur plusieurs manches. Chaque manche débute avec le joueur à gauche du donneur et continue en sens horaire autour de la table. Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont placé toutes leurs cartes en main **ainsi** que leur grand partisan et qu'ils ont fait l'évaluation des cartes. À leur tour de jeu, chaque joueur fait **une** action parmi les deux choix suivants :

■ **Placer une carte** ou

■ **Placer son grand partisan.**

■ **Placer une carte**

Le joueur place une des cartes de sa main au début d'une rangée vide ou suite à la dernière carte jouée dans une rangée déjà occupée. Le joueur doit observer les règles suivantes :

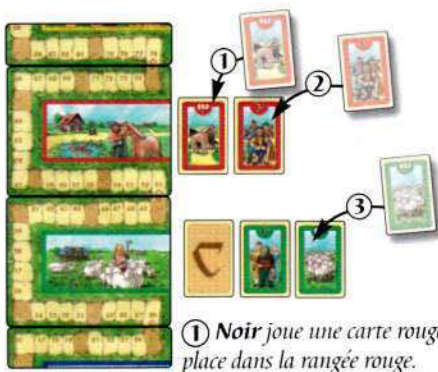
- À chaque manche, il doit placer **sa première carte face cachée**.
- Il doit placer les autres cartes de cette manche face visible.
- Il doit placer chaque carte dans la rangée de la même couleur que la carte (à l'exception des cartes face cachée, voir p.6)
- Il peut placer un **joker** (animaux, bâtiments, *Dragon* ou *Fée*) dans la rangée de son choix.
- Il ne peut jamais placer une carte entre des cartes déjà placées.

■ **Placer son grand partisan**

Le joueur place son **grand partisan** à la fin d'une rangée. C'est de cette façon que le joueur revendique des cartes de cette rangée, mais il n'obtient que les cartes entre la piste de pointage (ou le grand partisan d'un autre joueur situé à sa gauche) et son grand partisan.

Les règles suivantes s'appliquent aussi :

- Une fois placé, le partisan reste en place jusqu'à l'évaluation de fin de manche.
- Il peut y avoir plus d'un partisan par rangée.
- Le dernier joueur à placer son partisan dans une manche devient le **donneur** pour la manche suivante.
- Le joueur prend les cartes qu'il revendique avec son partisan lors de l'évaluation de la fin de manche.



① **Noir** joue une carte rouge et il la place dans la rangée rouge.

② **Bleu** joue aussi une carte rouge et il la place à la suite de la carte jouée par **Noir**.

③ **Vert** joue une carte verte qu'il place après la dernière carte de la rangée verte.

**Noir, Vert et Rouge** placent leur grand partisan : **Noir** revendique les **4 cartes** de la rangée du pré. **Vert** revendique les **4 cartes** de la rangée de la ville. Trois cartes sont ensuite ajoutées à cette rangée, **Rouge** y place alors son grand partisan et revendique les **3 cartes** placées après le partisan vert.



Lorsqu'un joueur a effectué l'une de ces deux actions, son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

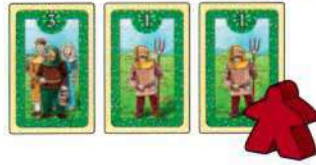
## ÉVALUATION DES CARTES

Lorsque tous les joueurs ont placé toutes les cartes et leur grand partisan, chaque joueur prend les cartes qu'il revendique avec son grand partisan ainsi que son grand partisan.

Les cartes sont prises des rangées du bas vers le haut. Les cartes non revendiquées restent dans leur rangée et sont rapprochées de la piste de pointage au besoin. Les cartes face cachée revendiquées sont dévoilées. Les cartes ainsi obtenues par les joueurs sont évaluées de la façon suivante:

### 1 2 3 cartes Personnage (1-3):

Multipliez la somme de vos cartes *Personnage* par le nombre de celles-ci pour obtenir le pointage de vos cartes *Personnage*. Le joueur note ses points avec son petit partisan. Les cartes ainsi évaluées sont remises dans la boîte.



**Rouge** a les cartes suivantes:  
 $3+1+1 = 5$

**Rouge** a 3 cartes *Personnage*  
 et obtient donc:  
 $5 \times 3 = 15$  points

### cartes Animaux

Les joueurs placent leurs cartes *Animaux* revendiquées par type d'animaux et font l'évaluation tel que décrit dans l'exemple suivant:



① **Rouge** a 2 cartes *moutons* parmi ses cartes revendiquées. Il les place face visible dans sa zone de jeu et note **6 points** sur la piste de pointage. Les cartes *Animaux* restent en jeu.



② À la fin d'une autre manche, **Rouge** revendique 2 cartes *moutons* et 1 *joker animaux*. Il les place dans sa zone de jeu à côté de ses autres moutons, lui donnant un total de 5 cartes moutons. Il note **14 points** sur la piste avec son petit partisan.



Si un joueur revendique un ou des *joker(s) animaux* sans avoir de cartes *Animaux* devant lui, il marque 3 points pour chacune de ces cartes. Dès qu'il revendique des cartes *Animaux*, il doit assigner le ou les *joker(s) animaux* à un type d'animaux. Un joueur marque des points pour un type d'animaux uniquement lors des manches où il ajoute des cartes de ce type.

### cartes Bâtiment

Les joueurs qui revendiquent des cartes *Bâtiment* les placent face cachée sous leur coffre. Ces cartes sont évaluées à la fin de la partie. Les joueurs ne peuvent pas consulter ces cartes durant la partie. Les *jokers bâtiments* sont aussi placés sous le coffre et évalués à la fin de la partie.



**Rouge** revendique 1 *joker bâtiments* et 2 cartes *Bâtiment*. Il les place sous son coffre.

### 10 Joker

Les cartes *Dragon* et *Fée* donnent immédiatement 10 points chacune, que le joueur note sur la piste de pointage. Ces cartes sont ensuite remises dans la boîte.

### Cartes de couleur différente - uniquement possible avec les cartes jouées face cachée

Si un joueur revendique une carte face cachée d'une couleur ne correspondant pas à la rangée où elle a été jouée, le tout est résolu de la façon suivante:

- Pour chaque carte *Personnage* ne correspondant pas à la couleur, le joueur note immédiatement **10 points** sur la piste et il remet ces cartes dans la boîte.

Pour chaque carte *Animaux* ou *Bâtiment* revendiquée et de la mauvaise couleur, il y a deux possibilités:

- Le joueur note immédiatement **10 points** sur la piste et il remet la carte dans la boîte.
- OU
- Il place la carte *Animaux* devant lui et l'évalue de la façon appropriée.  
Il place la carte *Bâtiment* sous son coffre.

### FIN D'UNE MANCHE

Le nouveau donneur distribue à chaque joueur de nouvelles cartes (selon le tableau en page 3) et une nouvelle manche débute.

### Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la manche où toutes les cartes ont été jouées et qu'aucune autre carte ne peut être distribuée. Les cartes se trouvant toujours dans les rangées ne comptent pas.

### DÉCOMPTE FINAL

Les joueurs évaluent leurs cartes *Bâtiment* revendiquées qui ont été placées sous leur coffre. Ils marquent des points pour chaque groupe de 2 à 4 cartes *Bâtiment* différents.

Les points sont évalués ainsi:

- 1 seule carte *Bâtiment* 0 point
- 2 cartes *Bâtiment* différentes 5 points
- 3 cartes *Bâtiment* différentes 15 points
- 4 cartes *Bâtiment* différentes 30 points



30 points



30 points



5 points



0 point

**Rouge** obtient un total de **65 points** avec ses cartes *Bâtiment*.

Les jokers bâtiments peuvent servir pour chaque type de bâtiment.

Les joueurs notent les points ainsi obtenus sur le plateau de pointage.

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes *Bâtiment* qui l'emporte.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH  
© 2009 Filosofia Éditions  
Pour toutes questions ou commentaires:  
Filosofia Éditions  
3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Qc  
Canada, J7V 5V5  
ou  
info@filosofiagames.com

Auteurs: Klaus-Jürgen Wrede et Karl-Heinz Schmiel  
Illustrations: Claus Stephan  
Mise en page: Christof Tisch  
Version française: Équipe Filosofia

Pour plus d'informations sur nos jeux, visitez:  
[www.filosofiagames.com](http://www.filosofiagames.com)