

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

LA ROUTE VERS L'OR





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

LA RUÉE VERS L'OR

Un jeu de placement de tuiles et de prospection pour 2 à 5 joueurs de 8 ans et plus

Le Far West. Tout commence par le chemin de fer et rapidement, les campements se transforment en villes. Le commerce avec les Amérindiens s'avère très prospère, sans parler de ces filons qu'on ne cesse de trouver çà et là dans les montagnes. Mais vous n'êtes pas le seul prospecteur à la recherche de ces précieuses pépites d'or. Joignez-vous à la ruée vers l'or dans cette redécouverte du classique moderne, *Carcassonne*.

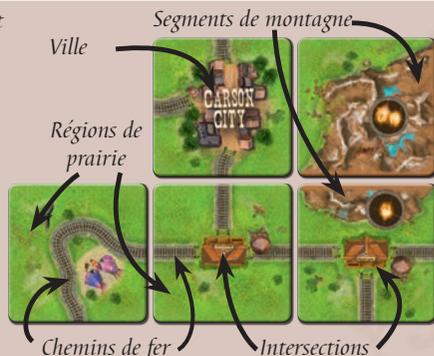
MATÉRIEL

- **72 tuiles Terrain** (comprenant 1 tuile de départ au verso unique) : Ces tuiles illustrent des locomotives, des montagnes avec des pépites d'or, des prairies avec des camps amérindiens et des troupeaux de chevaux sauvages, et des villes.

Verso de la tuile de départ



Verso normal



Les icônes sur les tuiles représentent des :



Locomotives



Pépites d'or



Camps amérindiens



Chevaux sauvages

- **25 cowboys** (5 par couleur) : Chaque cowboy peut devenir un cheminot, un prospecteur, un marchand ou un fermier. Un cowboy par couleur sert de marqueur de score.



- **5 tentes de prospecteur** (1 par couleur) : Elles sont placées dans les montagnes afin d'exploiter les filons d'or.



- **1 plateau de score** : Utilisé pour noter les points.



- Cette règle

- **63 jetons Mine** :

Durant la partie, ils sont placés sur les montagnes, puis « extraits » par les joueurs. Leur verso montre des pépites d'or (1, 2, 3 ou 5 points) ou de la pierre (0 point).



BUT DU JEU

À tour de rôle, les joueurs posent des tuiles *Terrain* sur la table. C'est ainsi que seront créés les chemins de fer, les montagnes, les villes et les prairies sur lesquels les joueurs placeront leurs cowboys afin de marquer des points. Ils partiront également à la recherche d'or dans les montagnes, qu'ils en aient ou non le droit. Lorsque toutes les tuiles *Terrain* ont été placées, la partie se termine et le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE



Recto de la tuile de départ

- Placez la **tuile de départ** au centre de la table et posez un jeton *Mine*, face cachée, sur la montagne. Mélangez les **autres tuiles Terrain** et disposez-les en différentes piles, face cachée, facilement accessibles à tous les joueurs.
- Les **jetons Mine** restants sont mélangés et placés, face cachée, à portée de main. Nous vous conseillons d'assigner la tâche de placer les jetons *Mine* à un seul joueur.
- Chaque joueur reçoit **5 cowboys** et **1 tente** de la couleur de son choix. Chacun doit placer 1 cowboy de sa couleur sur la case 0 du plateau de score.
- Le plus jeune joueur choisit qui commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en sens horaire en commençant par le 1^{er} joueur. À votre tour, vous devez faire ces actions dans l'ordre :

- ★ 1. Vous **devez** piocher 1 tuile *Terrain* et la poser en respectant les règles. (Posez un/des jetons *Mine* au besoin.)
- ★ 2a. Vous **pouvez** placer 1 cowboy de votre réserve **sur la tuile que vous venez de placer, OU**
- ▲ 2b. Vous **pouvez** placer ou déplacer votre **tente** sur une montagne, **OU**
- 2c. Vous **pouvez** prendre un jeton *Mine* de la montagne où votre tente est située.
(Vous pouvez réaliser au maximum une seule des actions décrites en 2. Vous pouvez choisir de n'en faire aucune.)
- ★ 3. Si la tuile *Terrain* placée complète un ou plusieurs **chemins de fer, montagnes et/ou villes, une évaluation** à lieu à ce moment.

Le tour du joueur est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.

★ 1. Piocher et poser une tuile

Les règles en **bleu** sont similaires à celles de **Carcassonne**. Les vétérans peuvent sauter cette étape.

La première action que vous **devez** effectuer à votre tour est : piocher une tuile *Terrain* parmi les piles de tuiles face cachée et la poser pour qu'elle se connecte aux autres tuiles déjà placées. Vous devez observer ces règles :

- La nouvelle tuile (contour **rouge** dans les exemples qui suivent) doit être posée de façon à ce qu'elle ait au moins un côté adjacent à une tuile placée précédemment. La nouvelle tuile ne peut toucher uniquement un coin.
- Les nouvelles tuiles doivent être placées de façon à continuer ou compléter les chemins de fer, les montagnes et les prairies. Rarement, une tuile piochée ne pourra être posée. Défaussez-la et piochez une autre tuile.



Le chemin de fer et les prairies sont continués.



La montagne est continuée.



Le côté gauche continue la montagne. Le côté inférieur continue la prairie.



Ce placement **n'est pas permis**.

Poser un jeton *Mine*

Lorsque vous placez une tuile illustrant une section de montagne, vous devez placer immédiatement un ou plusieurs jetons *Mine*, **face cachée**, sur cette montagne. Placez autant de jetons *Mine* qu'il y a de pépites d'or sur la tuile qui vient d'être posée. Ne faites qu'une pile de jetons par montagne.



Posez les deux nouveaux jetons provenant de la tuile supérieure sur la pile de jetons existante de cette montagne.



La nouvelle tuile présente deux pépites d'or : vous placez donc deux jetons *Mine* sur cette montagne.



Conseil : Afin de ne pas oublier de placer les jetons *Mine*, nous vous conseillons fortement qu'un seul joueur s'occupe de l'importante tâche de placer ces jetons.

★ 2a. Placer un cowboy

Après avoir placé votre tuile *Terrain*, vous **pouvez** placer un de vos cowboys en suivant ces règles :

- Vous ne pouvez placer qu'**un** seul cowboy.
- Le cowboy doit provenir de votre réserve personnelle.
- Le cowboy peut uniquement être placé sur la tuile nouvellement posée.
- Vous devez choisir où sur la nouvelle tuile vous placez votre cowboy. **Il peut devenir un...**

(Pour votre première partie, il est conseillé de jouer **sans les fermiers**.)

cheminot



sur un chemin de fer

ou un

prospecteur



sur une montagne

ou un

marchand



dans une ville

ou un

fermier



dans une prairie

ici

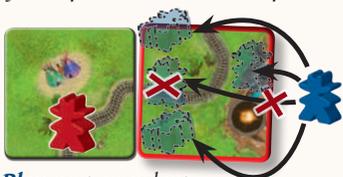
ou

ici

Couchez les fermiers sur le côté !

- Vous ne pouvez placer un cowboy sur un chemin de fer, une montagne ou une prairie si ce segment est relié à un chemin de fer, une montagne ou une prairie où se trouve **déjà** au moins un cowboy (peu importe leur propriétaire, y compris vous). Par exemple :

Bleu ne peut placer un cheminot à cet endroit, car le chemin de fer est déjà occupé. **Bleu** peut cependant placer un prospecteur sur la montagne ou un fermier dans l'une des deux prairies.



Bleu ne peut placer un prospecteur dans la montagne, car **Bleu** y est déjà présent. Il peut cependant placer un cheminot sur le chemin de fer ou un fermier dans l'une des deux prairies. Dans tous les cas, la pépite d'or sur la montagne signifie qu'un jeton Mine doit être ajouté.



Note : Si vous n'avez plus de cowboy disponible dans votre réserve, vous ne pouvez plus en placer. Ne vous inquiétez pas, vos cowboys rentrent au bercail une fois leur travail terminé (voir page 6).

▲ 2b. Dresser une tente

Plutôt que de placer un cowboy, vous pouvez placer votre tente sur la section de montagne d'une tuile, ou bien la déplacer d'une tuile à une autre. Assurez-vous de respecter les règles suivantes :

- La montagne **ne doit pas** être complétée.
- La section de montagne de la tuile doit être **libre** (un cowboy peut être placé sur une autre section de la même tuile).
- **Il peut y avoir des cowboys et des tentes sur d'autres sections de la même montagne !**
- **La tente peut être dressée sur la tuile que vous venez de placer ou une tuile placée précédemment !**
- Il n'y a pas de différence entre placer votre tente depuis votre réserve ou la déplacer d'une tuile à une autre.



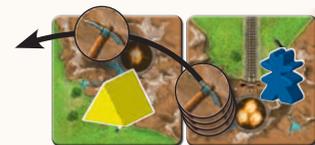
Jaune place sa tente sur une montagne déjà occupée ailleurs par un **prospecteur bleu**.

Jaune place sa tente sur une montagne déjà occupée ailleurs par un prospecteur **bleu** et par un **rouge** ainsi qu'une tente **bleue**. Même si un **cheminot rouge** occupe la même tuile, la section de montagne de la tuile est libre.



● 2c. Prendre de l'or

Lorsque vous choisissez de ne pas placer de cowboy (2a) ou de ne pas dresser votre tente (2b), vous pouvez choisir de prendre le premier jeton Mine de la montagne où se trouve votre tente. Qu'il y ait ou non d'autres cowboys ou d'autres tentes importe peu. Placez le jeton Mine acquis devant vous, face cachée. Vous pouvez consulter vos jetons Mine acquis en tout temps ; ils seront ajoutés à votre score à la fin de la partie.



Lors d'un tour suivant, **Jaune** prend un jeton Mine. Le **prospecteur bleu** sur cette même montagne n'a pas d'incidence.

Attention : Si à la suite du placement d'une tuile des chemins de fer, des montagnes et/ou des villes sont complétés, ceux-ci sont évalués (voir le point 3 ci-dessous). **Si ce n'est pas le cas, le tour du joueur est terminé et le joueur suivant, en sens horaire, joue son tour et ainsi de suite.**

★ 3. Évaluer les chemins de fer, les montagnes et les villes complétés

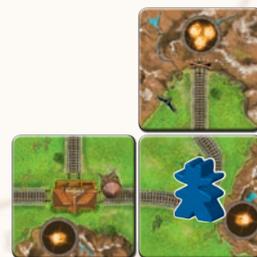
UN CHEMIN DE FER COMPLÉTÉ

Un chemin de fer est complété lorsque ses deux extrémités sont reliées à des intersections, des villes et/ou des montagnes, ou lorsque le chemin de fer fait une boucle. Il peut y avoir plusieurs sections de chemin de fer entre les deux extrémités.

Un joueur possédant un cheminot seul sur un chemin de fer complété marque un nombre de points égal à la « longueur » du chemin de fer (le nombre de tuiles qui le compose). Par exemple, un chemin de fer de cinq tuiles rapporte 5 points. D'autres exemples sont illustrés ci-contre.



Bleu marque 4 points.



Bleu marque 3 points.

UN CHEMIN DE FER AVEC DES LOCOMOTIVES

S'il y a exactement une (1) locomotive sur le chemin de fer complété, la valeur de ce chemin de fer est doublée. La valeur n'est pas doublée s'il n'y a aucune locomotive sur le chemin de fer, ou s'il y en a deux ou plus.



Bleu marque 8 points (4 points pour 4 tuiles, et le total doublé par la présence d'une seule locomotive).

LE PLATEAU DE SCORE

Lorsqu'un joueur marque des points, il déplace son cowboy sur le plateau de score d'un nombre de cases égal aux points reçus. Si vous dépassez la case 50 sur le plateau de score, couchez votre cowboy sur le côté (voir l'illustration à droite) pour indiquer que vous avez plus de 50 points et continuez à le déplacer normalement sur la piste.

Jaune marque 2 points et avance son marqueur de la case 49 à la case 1. Il couche son marqueur sur le côté afin d'indiquer qu'il a plus de 50 points.



PLUSIEURS COWBOYS sur un chemin de fer (ou une montagne) complété

Avec certains placements judicieux de tuiles et de cowboys, il est possible de faire en sorte que plusieurs cowboys se trouvent sur un chemin de fer ou une montagne.

Le joueur avec la majorité des cowboys sur ce chemin de fer ou cette montagne reçoit la totalité des points. En cas d'égalité, les joueurs ex æquo marquent tous les points.

La **nouvelle tuile** relie deux chemins de fer qui étaient auparavant séparés.



Bleu et **Jaune** marquent alors chacun 5 points, puisqu'ils sont à égalité pour le nombre de cowboys sur ce chemin de fer.

UNE MONTAGNE COMPLÉTÉE

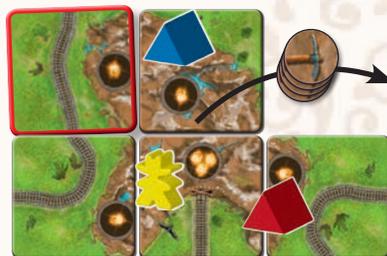
Une montagne est complétée lorsqu'elle est entourée de prairies (donc sans côté ouvert) et qu'il n'y a pas de trou à l'intérieur. La taille des montagnes peut beaucoup varier.

Tout d'abord, le joueur possédant le plus de prospecteurs dans la montagne prend tous les jetons *Mine* restants dans cette montagne. Ensuite, il marque 1 point pour chaque pépite d'or illustrée dans la montagne complétée.

En cas d'égalité pour le nombre de prospecteurs, les jetons *Mine* sont distribués parmi les joueurs ex æquo. L'un après l'autre, en commençant par le joueur dont c'est le tour puis en poursuivant en sens horaire, chaque joueur ex æquo prend un jeton *Mine* jusqu'à ce qu'ils aient tous été distribués. Ensuite, tous les joueurs ex æquo marquent la totalité des points pour les pépites d'or illustrées sur la montagne.

Les tentes n'ont aucun impact sur l'évaluation d'une montagne ou pour déterminer le joueur majoritaire. Une tente située sur une montagne complétée est remise à son propriétaire.

La montagne vient d'être complétée. Tout d'abord, **Jaune** prend les jetons *Mine* restants puis il marque 7 points (pour les 7 pépites illustrées).



À son tour, **Bleu** complète la montagne en posant la tuile à gauche. Il prend le premier des 3 jetons *Mine* restants. Ensuite, **Rouge** prend un jeton *Mine*, après quoi **Bleu** prend le dernier. **Bleu** et **Rouge** marquent tous les deux 5 points (pour les pépites).



UNE VILLE COMPLÉTÉE

Une ville est complétée lorsque tous les chemins de fer qui partent d'elle (3 ou 4) sont complétés.

Le joueur qui possède un marchand dans la ville marque 3 points par chemin de fer complété partant de cette ville. Important : un chemin de fer qui part et se termine dans la même ville ne rapporte que 3 points (voir l'exemple ci-contre).

Le **marchand bleu** dans cette ville complétée marque 6 points pour les 2 chemins de fer complétés de cette ville.



RETOUR DES COWBOYS dans la réserve des joueurs



Après l'évaluation d'un chemin de fer, d'une montagne ou d'une ville (et **uniquement** à ce moment), les cowboys impliqués sont remis dans la réserve de leur joueur respectif. Ces cowboys pourront être affectés à n'importe quel rôle lors des tours suivants.

La séquence de jeu fait en sorte qu'il est possible pour un joueur de placer un cowboy et de voir ce cowboy remis dans sa réserve durant le même tour. L'ordre suivant doit toujours être respecté :

1. Compléter un chemin de fer, une montagne ou une ville avec la nouvelle tuile.
2. Placer à cet endroit un cowboy depuis sa réserve (évidemment, il ne doit pas déjà y avoir de cowboy à cet endroit).
3. Évaluer le chemin de fer, la montagne ou la ville complétée.
4. Remettre dans sa réserve le cowboy.



Bleu pose une tuile et un cheminot. **Bleu** marque 3 points.



Bleu pose une tuile et un prospecteur. **Bleu** prend les 2 jetons Mine et marque 2 points.

LES PRAIRIES

(Conseil : Pour votre première partie, jouez sans fermiers ni prairies.)

Plusieurs sections de prairie reliées forment une plus grande prairie. Contrairement aux chemins de fer, montagnes et villes, les prairies sont uniquement évaluées **à la fin de la partie**. **Lorsqu'un cowboy est placé comme fermier dans une prairie, il y restera jusqu'à la fin de la partie!** (C'est pour cette raison que vous devriez placer les fermiers pour qu'ils soient « couchés » sur le plateau.) Une prairie est délimitée par les chemins de fer, les montagnes et les limites du plateau. (Ceci est important pour le décompte final !)



Les deux fermiers occupent leur propre prairie. La montagne sépare les deux prairies.



Avec le placement de cette nouvelle tuile, les 2 joueurs ont maintenant chacun 1 fermier dans la même prairie. **Rappel** : Le joueur qui a joué cette nouvelle tuile ne peut y poser de fermier, car il y a déjà des fermiers dans cette prairie.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à la fin du tour du joueur qui a posé la dernière tuile. On procède ensuite au **décompte final** lors duquel les joueurs évaluent les **chemins de fer**, les **montagnes** et les **villes incomplètes**. Ensuite, les joueurs marquent des points pour leurs **fermiers** et, finalement, leurs **jetons Mine**.

ÉVALUATIONS DES CHEMINS DE FER, MONTAGNES ET VILLES INCOMPLETS

MONTAGNE : Retirez d'abord toutes les tentes et les jetons *Mine* restants. Ensuite, le joueur majoritaire dans la montagne marque **1 point par symbole de pépite d'or**.

CHEMIN DE FER : Le joueur majoritaire marque **1 point par tuile** appartenant au chemin de fer (les locomotives n'ont pas d'impact).

VILLE : Le joueur marque **3 points par chemin de fer complété** qui est relié à la ville.

Pour faciliter le décompte final, retirez les cowboys après avoir évalué la zone concernée.



Pour le chemin de fer incomplet, **Rouge** marque 2 points (2 tuiles).

Jaune marque 3 points pour la ville (reliée à 1 chemin de fer complété).

Pour la montagne incomplète, **Bleu** marque 3 points (3 pépites illustrées).

Vert marque 10 points (10 pépites d'or) pour la grande montagne incomplète.

Noir ne marque aucun point, car **Vert** a plus de cowboys que lui (2 contre 1).

ÉVALUATION DES FERMERS (Si vous jouez sans les fermiers et les prairies, ces derniers ne sont pas évalués.)

La valeur de chaque prairie est déterminée par le nombre de **camps amérindiens** et de **troupeaux de chevaux** s'y trouvant :

- chaque **camp amérindien** rapporte **2 points** et
- chaque **troupeau de chevaux** rapporte **4 points**.

Le joueur possédant le plus de fermiers dans une prairie marque la valeur de cette prairie. En cas d'égalité, tous les joueurs ex æquo dans une prairie marquent la totalité des points, comme pour les chemins de fer et les montagnes (page 5).

Vert et **Jaune** marquent tous les deux la totalité des points. Ils marquent donc **6 points** chacun (2 points pour le camp amérindien et 4 points pour le troupeau de chevaux).



Rouge est seul dans cette petite prairie et marque **4 points** (pour les 2 camps amérindiens).

Bleu a le plus de cowboys dans cette grande prairie ; il est donc seul à marquer les points. **Bleu** marque **16 points** (4 points pour les 2 camps amérindiens et 12 points pour les 3 troupeaux de chevaux). **Jaune** ne marque aucun point pour son fermier.

ÉVALUER LES JETONS MINE

Tous les joueurs retournent leurs jetons *Mine* et marquent 1 point pour chaque pépite d'or illustrée sur leurs jetons. Les jetons illustrant une pierre ne rapportent aucun point.

Bleu a récolté un total de 9 jetons Mine durant la partie et marque pour ces derniers :



Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, procédez à un duel de regards : le dernier cowboy à cligner des yeux est le vainqueur.



© 2014 Hans im Glück
© 2014 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Nous remercions Udo Schmitz et tous les testeurs pour leurs suggestions.
Illustrations : Claus Stephan
Conception graphique : Christof Tisch
Texte français : Jean-François Gagné
Remerciements à Wladimir Kokkinopoulos et Guillaume Gigleux pour avoir bien lu (et relu) le filon.



Carcassonne Mers du Sud

Les mers du sud, là où l'eau d'un bleu paradisiaque coule doucement autour d'un archipel d'îles reliées par un réseau sophistiqué de ponts. C'est ici que les habitants de cette magnifique région se rassemblent autour des nombreuses richesses que leur offre la nature. Des poissons de la mer, des bananes des îles ; sans oublier les ponts recouverts de coquillages qui font l'envie de plusieurs. De temps à autre, des navires à la recherche de cargaison s'approchent des îles : les insulaires qui livreront à ces marchands les biens recherchés seront fortement récompensés pour leur aide.

Un jeu astucieux de pose de tuiles dans les îles pour 2 à 5 joueurs de 8 ans et plus.



APERÇU DES TUILES TERRAIN (72 TUILES) ET DES JETONS MINE (63 JETONS)



S = La tuile de départ présente également cette illustration.

* Différents campements amérindiens et troupeaux de chevaux sauvages sont illustrés sur les tuiles.

ÉVALUATION

Si complété DURANT la partie

Si incomplet à la FIN de la partie

Chemin de fer :
1 point par tuile

exactement 1 locomotive :
2 points par tuile



Cheminot

Chemin de fer
1 point par tuile
(peu importe le nombre de locomotives)

Montagne :
Jetons Mine et
1 point par pépite



Prospecteur

Montagne
(retirez les jetons Mine)
1 point par pépite



Ville :
3 points par chemin de fer complété relié



Marchand

Ville
3 points par chemin de fer complété relié



Fermier

Prairie (évaluation des fermiers)
2 points par camp amérindien
4 points par troupeau de chevaux sauvages



TOUR DE JEU

1. Poser une tuile Terrain
(montagne = jeton[s] Mine)



2a. Placer un cowboy
OU



2b. Placer ou déplacer sa tente
OU



2c. Prendre des jetons Mine
(ou aucun des trois)



3. Évaluer les zones complétées

FIN DE LA PARTIE

Une fois la dernière tuile Terrain placée, procédez à l'évaluation finale :

Points

- Points marqués durant la partie
- Points de l'évaluation des zones incomplètes
- Points de l'évaluation des prairies
- Points des jetons Mine