

RÈGLES DE CARCASSONNE



Matériel :

- 40 pions de 5 couleurs (Carcassonne se joue de 2 à 5 joueurs).
- 72 tuiles de paysage, dont une tuile de départ avec le dos plus foncé.
- 1 tableau pour compter les points des différents joueurs.

Règles :

- Préparation : chaque joueur choisit 8 pions d'une couleur pour constituer sa réserve, et place 1 pion en position zéro sur le tableau des scores. Les tuiles sont regroupées en piles face cachées. On place la tuile de départ au milieu de la table.

- Les tours de jeu se découpent en 3 phases :

A) Le premier joueur doit piocher 2 tuiles. Il en joue une (voir "B" ci-dessous), et passe la tuile non utilisée au joueur suivant. Lors des tours suivants, chaque joueur récupère la tuile non utilisée, en pioche une nouvelle, joue l'une des 2 tuiles, et passe la tuile non utilisée au joueur suivant.

B) Le joueur dont c'est le tour doit connecter la tuile qu'il a conservé à la construction en cours, de façon cohérente. Il est interdit de laisser un "trou" dans le paysage, en encerclant une ou plusieurs cases vides.

C) Le joueur dont c'est le tour peut placer 1 pion de sa réserve sur un des éléments du décor de la tuile placée. S'il place le pion dans une cité il sera chevalier, sur un chemin brigand, dans un monastère moine et dans un champ paysan. On ne peut pas placer un pion dans une cité, un chemin, un champ, ou une abbaye qui en contient déjà un. On peut par contre réunir deux constructions occupées disjointes à l'aide d'une tuile.

- En cours de jeu, on compte les points pour les constructions terminées :

A) Lorsqu'une cité est fermée (tous les quartiers doivent être clôturés par des remparts, et il ne doit plus y avoir d'espace ouvert), le ou les joueurs ayant placé le plus grand nombre de chevaliers gagnent 2 points par tuile formant la cité, plus 2 points par blason (qui sont dessinés sur les tuiles).

B) Lorsqu'un chemin est fermé à ses deux extrémités (par un carrefour, une ville, ou une abbaye), le ou les joueurs ayant placé le plus grand nombre de brigands gagnent 1 point par tuile formant le chemin.

C) Lorsqu'un monastère est complètement fermé par les 8 tuiles qui l'entourent, le joueur ayant placé le moine gagne 9 points.

- Après avoir compté les points d'une construction terminée, les joueurs récupèrent les pions qui s'y trouvaient. Le joueur à qui c'était le tour continue de jouer, et ainsi de suite.

- La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de tuile à piocher. Chaque cité fermée rapporte maintenant 3 points aux joueurs ayant placé le plus de paysans dans les champs qui la bordent.

Après le décompte final, le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie.