



# CARCASSONNE

## (Z-MAN GAMES)



POSEZ DES TUILES POUR DÉVELOPPER LA RÉGION DE CARCASSONNE. FORMEZ DES CHEMINS POUR ACCUEILLIR VOS VOYAGEURS, FAITES ÉTAPE DANS LES ABBAYES EN TANT QUE MOINE OU DEVEZ CHEVALIERS DANS LES CITÉS. PLACEZ JUDICIEUSEMENT VOS PERSONNAGES POUR MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE ET REMPORTEZ LA PARTIE.

### 1 / MISE EN PLACE



- Récupérez la tuile de **départ**.
- Formez différentes piles avec les tuiles restantes mélangées et face **cachée**.
- Chaque joueur reçoit **7 pions** à sa couleur (**Meeples**).
- Déposez le **Plateau des scores** sur le côté de la table. Posez votre **Meeple restant** sur la case 0 de la piste.



### 2 / TOUR DE JEU



LE JEU SE JOUE EN PLUSIEURS TOURS JUSQU'À ÉPUISEMENT DES PIOCHES TUILES. LORS DE VOTRE TOUR, 3 ACTIONS SONT RÉALISABLES.

#### 1) POSER UNE TUILE (obligatoire)

- Piochez une tuile **au hasard** dans l'une des piles.
- Posez-la **adjacente** à une autre tuile **déjà posée** sur la table. La nouvelle tuile doit **continuer l'illustration** de la tuile qu'elle touche :



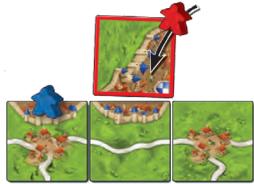
- **ROUTE** : Elle doit être **contiguë** à une autre **Route**.
- **VILLE** : Les **sections** de **Ville** ne peuvent être placés qu'à côté d'une autre section de **Ville**.
- **ABBAYE** : Les tuiles avec une **Abbaye** se placent adjacentes à un côté de tuile **uniquement** illustrées d'un **Pré**.



- Si vous ne pouvez pas placer votre tuile, piochez-en une autre.

#### 2) POSER UN MEEPLE (Facultatif)

- Vous ne pouvez poser un de vos **Meeples** que sur la tuile que vous **venez de poser** et uniquement dans une zone **inoccupée**.
  - **MEEPLE VOYAGEUR** : Lorsque vous posez une tuile avec une **Route**, vous pouvez poser un pion **Meeple** de votre réserve, sur une des **sections** de **Route** de cette tuile (un **Carrefour** comprend plusieurs **Routes**). Il ne doit pas avoir **d'autre Meeple** sur **l'ensemble** des sections (vérifiez sur les **autres** tuiles) qui composent cette **Route**.
  - **MEEPLE CHEVALIER** : Lorsque vous posez une tuile avec une **section de Ville**, vous pouvez placer un **Meeple** de votre réserve sur cet espace. Il ne doit pas avoir **d'autre Meeple** sur **l'ensemble** des sections (vérifiez sur les **autres** tuiles) qui composent cette **Ville**.
  - **MEEPLE MOINE** : Lorsque vous posez une tuile avec une **Abbaye**, vous pouvez poser un **Meeple** de votre réserve **sur l'Abbaye**.
- **MEEPLE PAYSAN** : Lorsque vous posez une tuile, vous pouvez poser un **Meeple** de votre réserve en position couchée **sur** un espace vert (**Pré**) de la tuile. Ils restent couchés jusqu'à l'évaluation de fin de partie. Le **Meeple Paysan** doit toujours être seul dans le **Pré** où il s'installe. Un **Pré** est un espace vert délimité par des **Villes** et des **Routes**.



#### 3) VÉRIFIER LES ZONES (obligatoire)

Une évaluation a **toujours** lieu à la fin du tour d'un joueur. Tous les joueurs qui possèdent un **Meeple** dans une zone **complète** marquent des points de victoire.

- Une zone doit être **complète** pour être vérifiée. Chaque zone complète rapporte **immédiatement** des points de victoire au joueur qui contrôle cette zone. Si **plusieurs Meeples** contrôlent une zone, le joueur qui possède **le plus** de **Meeple** dans cette zone marquent les points. S'il y a toujours **égalité**, les joueurs concernés marquent **chacun** les points de la zone.



- **ROUTE** : Une **Route** est complète lorsque ces **extrémités** relient deux éléments du jeu ( **Village**, **Ville**, **Abbaye**...) Gagnez 1 point de victoire pour **chaque** tuile qui compose cette **Route**.

- **VILLE** : Une **Ville** est complète lorsqu'elle est **entièrement** entourée de **Remparts** et qu'il n'y a pas d'espace **vide** à **l'intérieur**. Gagnez 2 points de victoire pour **chaque** tuile qui compose cette **Ville**. De plus, marquez 2 points de victoire **supplémentaires** pour chaque **Blason** présent dans cette **Ville**.



- **ABBAYE** Une **Abbaye** est complète si elle est **entièrement** entourée de 8 tuiles.

Gagnez 1 point de victoire pour la tuile **Abbaye** ainsi que 1 point de victoire pour **chaque** tuile qui entoure l'**Abbaye**, soit 9 points.

- **PRÉ** : Les **Meeples Paysans** ne rapportent pas de point lors de la phase **Évaluation**. Ils restent en place jusqu'à la fin de la partie.

- Après **chaque** évaluation, **prenez** les **Meeples** qui vous ont permis de gagner des points (sauf paysans)

### 3 / FIN DE PARTIE



- Lorsqu'un joueur pioche la dernière tuile ou lorsqu'il ne peut plus en poser, la partie s'achève à la fin de son tour. Procédez à l'évaluation finale.
- Pour les **Meeples** encore en jeu, un dernier décompte est effectué.
  - Chaque **Route** incomplète rapporte 1 point par tuile qui la compose.
  - Chaque **Ville** incomplète rapporte 1 point par tuile qui la compose ainsi que 1 point par **Blason**.
  - Chaque **Abbaye** incomplète rapporte 1 point pour la tuile **Abbaye** + 1 point par tuile autour de celle-ci.
- **Prés** : Pour chaque **Pré** (espace vert délimité par des villes et des routes...), où se trouve l'un de vos **meeples**, vérifiez le nombre de villes complètes adjacentes à celui-ci. Chacune d'elle rapporte 3 points