

Klaus-fürgen Wrede

Carcassonne



*Cité du sud de la France,
Carcassonne est célèbre pour ses extraordinaires
fortifications de l'époque romaine et du Moyen Âge.*

*Avec leurs partisans qui tentent de s'appropriier des routes,
villes, abbâyes et prés, les joueurs se disputent le contrôle de
la région de Carcassonne. Maîtrisez le développement du
territoire en étant le plus malin dans le placement de vos
partisans ! Vos voyageurs, chevaliers,
moines et paysans vous mèneront à la victoire !*

*En cette année 2021, Carcassonne fête ses 20 ans.
Célébrons ensemble ce classique du jeu de société moderne
à travers cette belle édition anniversaire.*

www.carcassonne20.com

Remarque

Vous tenez entre vos mains les règles de la prestigieuse édition de *Carcassonne* réalisée pour célébrer son 20ème anniversaire. Si vous connaissez déjà les règles du jeu, inutile de poursuivre votre lecture. Consultez rapidement la note concernant les autocollants au bas de cette page, puis retrouvez toutes les nouveautés de cette édition dans le feuillet des règles additionnelles.

Bienvenue dans l'univers de *Carcassonne* ! Ce livret de règles guidera vos premiers pas dans la découverte de ce classique parmi les jeux de société modernes. Après une rapide lecture, vous pourrez expliquer le jeu à vos ami(e)s et vous lancer dans une partie. Mais tout d'abord, il faudra préparer les différents éléments du jeu, ce qui ne prendra que quelques instants. D'ailleurs, profitons de cette mise en place pour présenter le matériel !

Commençons avec les **TUILES TERRAIN**. Cette boîte contient **104 tuiles Terrain** sur lesquelles sont représentées des **routes**, des **villes** et des **abbayes** entourées de prés. Les tuiles ont été recouvertes d'un vernis brillant et présentent beaucoup plus de détails que celles de la version ordinaire du jeu. Ces **détails n'ont aucun effet** sur le jeu, si ce n'est embellir les tuiles. Ce qui est important ce sont les zones illustrées suivantes : villes, routes et abbayes.




Tuile avec une ville



Tuile avec une route



Tuile avec une abbaye

17 de ces tuiles présentent une section de rivière. 15 autres tuiles possèdent l'un des 3 symboles suivants  et sont marquées d'un **20**. Ces tuiles constituent une mini-extension spécialement dédiée à l'édition anniversaire. Pour l'instant, ne vous occupez ni de la rivière, ni des tuiles de la mini-extension, ni même des autres éléments graphiques sur les tuiles (maisons, personnages, drapeaux et autres ornements). Nous reviendrons sur leur signification et/ou utilisation dans le feuillet des règles additionnelles.

Pour votre première partie, vous pouvez remettre dans la boîte toutes les tuiles Rivière ainsi que celles de la mini-extension. Les tuiles Terrain ont toutes le même verso (gris clair avec un C foncé), à l'exception de la **tuile de départ** et des **tuiles Rivière**, qui ont un verso gris foncé (avec un C gris clair).

Ceci vous permettra de les trier rapidement.



Verso clair

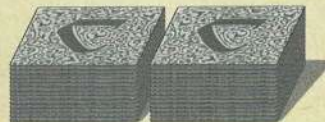


Verso foncé

Placez la **tuile de départ** (celle au verso foncé) au centre de la table. Mélangez les tuiles restantes et disposez-les en différentes piles, face cachée, de telle façon que les joueurs y aient facilement accès.













Tuile de départ



Plusieurs piles, face cachée

Ensuite, placez le **plateau de score** au bord de la table.

Enfin, voici les **MEEPLE** (se prononce [mipeul], signifie « mon peuple/mes gens » et est considéré comme un mot invariable dans la suite de ces règles). Ils représentent vos partisans avec lesquels vous allez jouer tout au long de la partie. Vous en trouverez **40** dans cette boîte :

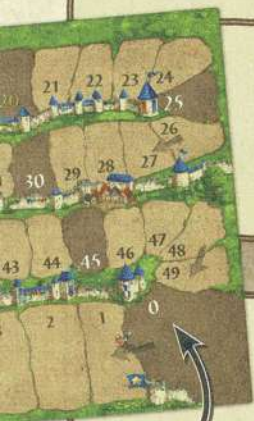
8 meeples de chacune de ces couleurs : **noir** , **rouge** , **vert** , **bleu**  et **jaune** . Vous trouverez également **5 abbés** (ou *abbesses*)     , un de chaque couleur.

Tout d'abord, distribuez à chaque joueur **7 meeples** de la couleur de son choix (bien sûr, sans vous oublier). Ces meeples constituent la réserve du joueur.

Placez ensuite le 8^e meeple de chaque joueur sur la case 0 de la piste de score. Il s'agit de son pion Score.

Les meeples dont les couleurs ne sont pas utilisées et les 5 abbés (ne les jouez pas lors de votre première partie) sont remis dans la boîte.

Vous trouverez également dans cette boîte, une **planche d'autocollants** pour vos meeples. Aucune couleur n'a été attribuée à ces autocollants, ceci afin de vous laisser la liberté de les coller ou non et de les placer où bon vous semble. Ils ne servent qu'à embellir vos pièces et n'ont aucune fonction particulière dans le jeu.



Meeple



Avant de nous plonger dans les règles, intéressons-nous au but du jeu. Que faut-il faire dans *Carcassonne* ?

Lorsque vient son tour, chaque joueur place une tuile sur la table. C'est ainsi que naissent de longues routes, de majestueuses villes, de paisibles abbayes et de vastes prés.

Vous poserez vos meeples sur ces tuiles en tant que voyageurs, chevaliers, moines ou paysans, ce qui vous permettra de marquer des points pendant, mais aussi, à la fin de la partie. Le joueur qui, à l'issue de cette passionnante bataille, aura marqué le plus de points, sera déclaré vainqueur. Allez, nous sommes enfin prêts à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Carcassonne* se déroule dans le sens horaire. Le joueur le plus jeune commence. Il réalise, dans l'ordre, les actions présentées ci-dessous, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

Découvrons ces actions et voyons à quoi ressemble le tour complet d'un joueur. Les actions seront présentées en détail pour les routes, les villes et les abbayes dans les paragraphes suivants.

1. Placer une tuile

Vous devez piocher **1** nouvelle tuile **Terrain** et la placer, face visible, de façon à prolonger des zones existantes (villes, routes, prés) d'une autre tuile déjà placée.



2. Poser un meeples

Vous pouvez ensuite poser **1** meeples de votre réserve sur la tuile que vous venez de placer.



3. Évaluer des zones

Vous devez évaluer **toutes** les zones qui ont été complétées par la tuile que vous venez de placer.



Les Routes

1. Placer une tuile

Vous piochez une tuile avec trois routes qui partent d'un village. Vous devez la placer de façon à prolonger des zones existantes.



Rouge place la tuile entourée en rouge, prolongeant ainsi la route et le pré de l'autre tuile. C'est parfait !

2. Poser un meeples-voyageur

Après avoir placé la tuile, vous pouvez poser un meeples sur **l'une des sections de route de cette tuile**. Ce meeples devient alors un **voyageur** (ou *voyageuse*). Vous pouvez poser votre meeples car il n'y a aucun autre voyageur sur cette route.

Comme la route n'est pas complète, cette zone ne peut pas être évaluée (ignorez l'action 3). C'est au tour du joueur suivant.

Votre adversaire **Bleu** pioche alors une tuile et la place. Il ne peut cependant poser aucun meeples sur la route à droite du village, puisqu'un meeples (votre voyageur) occupe déjà cette route. Il choisit plutôt de poser son meeples en tant que chevalier sur la section de ville de cette tuile.



Rouge pose un meeples comme voyageur sur la route de gauche de la tuile qu'il vient de placer. Il peut le faire car cette route est inoccupée.

Puisque la route à droite est déjà occupée, Bleu décide de poser son meeples dans la ville.

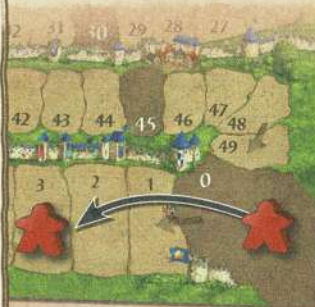
3. Évaluer une route

Une route est évaluée lorsqu'elle est complète, c'est-à-dire lorsque ses deux extrémités sont reliées à un village, une ville, une abbaye ou tout autre obstacle illustré, ou encore lorsqu'elle forme une boucle fermée.

Voyons voir s'il y a une évaluation : oui ! Il y en a une, chaque extrémité de la route est reliée à un village.

Bien que la tuile ait été placée par l'un de vos adversaires, elle complète tout de même votre route. Voyons voir combien de points vous gagnez. **Chaque tuile** de votre route rapporte **1 point**. Ici, votre route est composée de 3 tuiles, elle vous rapporte donc 3 points.






Regardez la piste de score. Vous y reportez vos points en faisant avancer votre pion Score. Dans le cas présent, avancez-le de 3 cases. Après une évaluation, chaque joueur ayant un meeples dans la zone évaluée, le récupère et le remet dans sa réserve personnelle.

Remarque : Votre pion Score sera peut-être amené au cours de la partie à atteindre de nouveau la case 0 de la piste de score ou à la dépasser. Couchez votre pion Score pour indiquer que vous avez déjà remporté 50 points.



Rouge reprend son meeples, qui lui a rapporté 3 points, et le remet dans sa réserve. Le meeples  reste en place puisque sa zone n'a pas été évaluée (la ville dans laquelle il se trouve n'est pas encore complète).

Ainsi s'achève la découverte des étapes de base du jeu. Rien de difficile, n'est-ce pas ? Voyons maintenant comment elles s'appliquent aux autres zones.

Les Villes

1. Placer une tuile


Tout d'abord piochez une tuile, puis placez-la de façon à prolonger des zones existantes. Seule une section de ville peut être placée à côté d'une autre section de ville.



2. Poser un meeples-chevalier

Vérifiez ensuite s'il y a déjà un meeples dans la ville. Comme il n'y en a pas, vous pouvez poser l'un des vôtres qui devient alors un **chevalier** (ou chevaleresse).



Rouge a habilement placé sa tuile pour prolonger une ville existante. Comme celle-ci est inoccupée, il peut y poser un meeples .



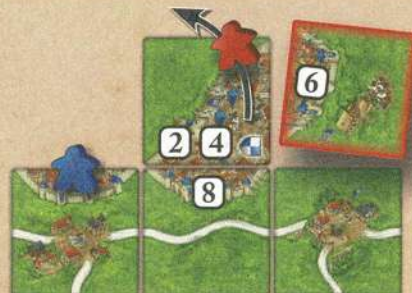
3. Évaluer une ville

Avançons un peu dans la partie et imaginons qu'au tour suivant vous piochez cette tuile. Elle tombe à pic, vous pouvez la placer à droite de votre ville, ainsi la zone (dans le cas présent une **ville**) est complète.

Une ville est considérée complète lorsqu'elle est totalement entourée de remparts et qu'il n'y a pas d'espace vide à l'intérieur. Puisque vous possédez un meeples dans cette ville, évaluez-la et comptez vos points.

Chaque tuile d'une ville complète rapporte **2 points**.

Chaque blason (le petit bouclier bleu et blanc) dans une ville complète rapporte **2 points supplémentaires**.



Pour cette ville, Rouge marque donc 8 points ! Comme après chaque évaluation, le meeples de la zone évaluée retourne dans la réserve de son propriétaire.

Les Abbayes


1. Placer une tuile

Tout d'abord piochez une tuile, puis placez-la de façon à prolonger des zones existantes. Ici, vous avez pioché une tuile avec une abbaye. L'abbaye est toujours située au centre de la tuile. Faites attention aux bords de la tuile pour la placer de façon à ce que les différentes zones soient correctement prolongées.



2. Poser un meeples-moine

Il est possible de poser un meeples sur une **abbaye** (bien au centre sur l'illustration). Il devient alors un **moine** (ou nonne). Ce meeples provient, bien évidemment, de votre réserve.

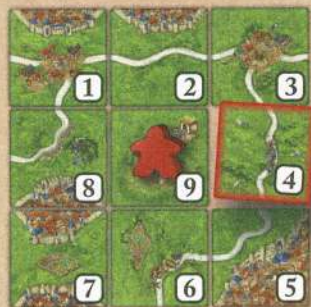
Une abbaye est toujours au centre de la tuile. Rouge peut la placer à cet endroit, car le pré de sa tuile prolonge un pré existant. Il pose son meeples  sur l'illustration de l'abbaye.



3. Évaluer une abbaye

Une abbaye est considérée complète lorsqu'elle est entourée de 8 tuiles. Chaque tuile (l'abbaye elle-même et les 8 tuiles autour) rapporte **1 point**. Ainsi lors de l'évaluation de cette zone, vous marquez **9 points**.

Avec cette tuile, Rouge complète la zone de l'abbaye. Il reçoit alors 9 points et son meeples retourne dans sa réserve.



Et voilà. Vous connaissez maintenant les règles de base de *Carcassonne*, la partie peut commencer.

Pour en garder les détails en mémoire, voici un rapide résumé des points importants :

Résumé

1. Placer une tuile

- Vous devez **toujours** placer la tuile que vous piochez de façon à prolonger des zones existantes.
- Si, exceptionnellement, vous ne pouvez pas placer votre tuile, rangez-la dans la boîte et piochez-en une nouvelle.

2. Poser un meeples

- Vous ne pouvez poser un meeples **que** sur la tuile que vous venez de placer.
- Vous ne pouvez poser un meeples que dans une zone **inoccupée**.

3. Évaluer une zone

- Une **route** est considérée complète lorsque chacune de ses extrémités mène à un village, une ville, une abbaye ou tout autre obstacle illustré, ou encore lorsqu'elle forme une boucle fermée. **Chaque tuile** d'une route complète rapporte **1 point**.
- Une **ville** est considérée complète lorsqu'elle est entourée de remparts et qu'il n'y a pas d'espace vide à l'intérieur. **Chaque tuile** d'une ville complète rapporte **2 points** et chaque blason **2 points supplémentaires**.
- Une **abbaye** est considérée complète lorsqu'elle est entourée de 8 tuiles. **Une abbaye complète** rapporte **9 points** (1 point pour l'abbaye elle-même + 8 points pour les tuiles qui l'entourent).
- L'évaluation des zones a toujours lieu à la fin du tour. À ce moment-là, **tous les joueurs** disposant de meeples dans des zones complètes peuvent marquer des points.
- Après une évaluation, chaque joueur récupère ses meeples impliqués dans la zone évaluée et les remet dans sa réserve personnelle.
- Si **plusieurs joueurs** occupent une même zone qui est en train d'être évaluée, c'est celui qui possède le plus de meeples dans cette zone (route ou ville) qui marque la totalité des points. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de meeples dans cette zone, chacun d'eux marque la totalité des points.
(Important ! Comment arrive-t-on à une telle situation ? Voyons les exemples détaillés ci-dessous.)

Plusieurs Meeples dans une Même Zone

La tuile que Rouge vient de piocher pourrait compléter la route. Mais comme Jaune y a déjà un voyageur, Rouge ne pourrait pas y poser le sien. Rouge décide alors de placer sa tuile ainsi. Les routes ne sont pas reliées, il peut donc y poser son voyageur.



Au tour suivant, Rouge pioche cette tuile et décide de compléter la route. Sur la route ainsi complétée et prête à être évaluée se trouvent maintenant 2 voyageurs. Jaune et Rouge marquent chacun 4 points puisqu'ils ont le même nombre de meeples sur cette route.



Rouge veut s'emparer de la ville de **Jeanne**, il place sa tuile à cet endroit et pose un  comme chevalier dans la ville. Ceci est permis, puisque cette section de ville est inoccupée et n'est pas reliée aux autres sections de ville. Si lors des prochains tours, Rouge pioche la tuile adéquate, il pourra prendre la ville à **Jeanne** grâce à ses deux chevaliers.



Quelle chance ! Rouge pioche exactement la tuile dont il a besoin pour compléter la ville. Il y possède maintenant plus de chevaliers que **Jeanne**. Seul Rouge marque 10 points pour la ville complète. Ensuite, chaque meeples retourne dans sa réserve respective.



FIN DE PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

Malheureusement, toute bonne chose a une fin et il en va de même pour une partie de **Carcassonne**. Aussi regrettable soit-il, il doit y avoir un vainqueur. La partie s'achève dès qu'un joueur ne peut ni piocher ni placer de tuile. Ensuite, les joueurs procèdent à l'**évaluation finale** et désignent le vainqueur.

Une fois la partie terminée, chaque joueur reçoit des points de toutes les zones incomplètes occupées par ses meeples :

- Chaque **route incomplète rapporte 1 point par tuile**, comme pendant la partie.
- Chaque **ville incomplète rapporte 1 point par tuile et 1 point par blason**, soit la moitié des points rapportés par une ville complète.
- Chaque **abbaye incomplète rapporte 1 point** et à cela s'ajoute **1 point par tuile qui l'entoure**, comme pendant la partie.
- Dans chaque **pré**, chaque **ville complète** (en périphérie ou au milieu du pré) rapporte **3 points**.

Il s'agit de l'évaluation des paysans, qui est présentée ici afin de compléter l'information sur l'évaluation finale. Dans un premier temps, laissez cette règle de côté, vous y reviendrez après quelques parties.

Pour garder une vue d'ensemble sur l'évaluation finale, retirez au fur et à mesure les meeples des zones qui ont été évaluées.

Évaluation finale de la ville :
Pour la grande ville incomplète, Vert marque 8 points (5 tuiles Ville et 3 blasons). Noir ne marque aucun point puisque Vert a plus de chevaliers que lui dans la ville.



Évaluation finale de l'abbaye :
Jeanne marque 4 points pour l'abbaye incomplète (la tuile Abbaye et les 3 tuiles autour).

Évaluation finale de la ville :
Bleu marque 3 points pour la ville incomplète (2 tuiles Ville et 1 blason).

Évaluation finale de la route :
Pour la route incomplète, Rouge marque 3 points (3 tuiles Route).

Dès que vous avez reporté les points de l'évaluation finale sur la piste de score, le vainqueur de votre première partie de **Carcassonne** ne fait plus de doute. Bravo et félicitations !

Nous vous conseillons d'introduire les paysans après avoir joué quelques parties de **Carcassonne**. Ils sont présentés dans le feuillet des règles additionnelles et rendront vos parties encore plus passionnantes ! Vous y trouverez également les règles de la mini-extension qui accompagne cette édition anniversaire.



Z-MAN
games

EDGE

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede avec l'équipe de Hans im Glück
Illustration du matériel : Anne Pätzke et Marcel Gröber
Maquette : Franz-Georg Stämmele

Adaptation Française par Edge Entertainment
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable de gamme : Jean-François Jet
Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur :
ASMODEE.FR

Après avoir joué quelques parties de *Carcassonne*, vous souhaiterez sans doute y ajouter de nouvelles options stratégiques. Ce feuillet vous présente les règles vous permettant d'intégrer des **paysans** à vos parties. Viendront ensuite les règles pour jouer avec la **rivière**, les **abbés** et la **mini-extension anniversaire** et pour finir quelques mots concernant les nouvelles tuiles.

Quelle serait la vie de vos partisans sans des agriculteurs pour s'occuper des prés de la région ? Nous vous présentons les paysans en suivant le même modèle d'actions que pour les routes, les villes et les abbayes du livret de règles.

Les Paysans

1. Placer une tuile

Tout d'abord piochez une tuile, puis placez-la de façon à prolonger des zones existantes. Le terme « pré » désigne chaque espace vert de Carcassonne.



2. Poser un meeples-paysan

Un **paysan** (ou *paysanne*) est un meeples que vous posez « couché » dans un pré. « Couché ? » Oui. Contrairement aux voyageurs, aux chevaliers et aux moines, les paysans sont couchés dans l'une des sections de pré de la tuile. Ils resteront sur leur tuile jusqu'à la fin de la partie et ne seront récupérés que lors de l'évaluation finale. Les « coucher » vous permet de les distinguer des autres meeples qui peuvent retourner dans votre réserve en cours de partie. Bien entendu, vous devez également vous assurer qu'aucun autre paysan n'occupe déjà le pré dans lequel vous voulez poser le vôtre. Les prés de Carcassonne sont séparés par des villes et des routes, la rivière ou toute autre délimitation graphique clairement identifiable.

Dans l'exemple ci-contre, nous observons 3 prés indépendants.



Le pré que Rouge a prolongé est vraiment grand. Il part de la tuile qu'il vient de placer (entourée en rouge), court le long de la route jusqu'à la ville où Rouge possède un chevalier.

3. Évaluer les prés

Comme nous l'avons vu précédemment, les paysans restent dans le pré où ils ont été posés tout le long de la partie. Ils ne rapportent aucun point pendant la partie et ne retournent pas dans leur réserve. Placez-les donc à bon escient !

C'est à la fin de la partie, lors de l'évaluation finale, que vous allez évaluer les prés.

Contrairement aux autres zones, les prés ne rapportent aucun point, ce sont les villes complètes, en périphérie ou au centre des prés qui en rapportent. Ainsi, chaque **ville complète** rapporte **3 points**.



Pour le grand pré occupé par les paysans de Rouge et de Bleu, on compte 3 villes complètes A, B et C. Leurs paysans rapportent à chacun de ces deux joueurs 9 points en fin de partie. La ville D étant incomplète, on ne la compte pas. Jaune et Noir se disputent également un même pré. Mais Noir ayant un paysan de plus, lui seul marque les 12 points pour les 4 villes complètes. Jaune occupe seul le petit pré situé en haut à gauche. Pour les 2 villes complètes A et B qui touchent le pré, il marque 6 points.

Nous en avons terminé avec les règles concernant les paysans. Résumons à nouveau les points importants :

- Les paysans sont posés « **couchés** » sur les tuiles.
- Les paysans ne rapportent des points **qu'en fin de partie** (lors de l'évaluation finale).
- Chaque **ville complète**, qui se trouve au milieu d'un pré ou qui le touche, rapporte **3 points**.
- À la suite d'un habile placement, comme dans les autres zones, plusieurs paysans peuvent se retrouver dans un même pré. Ici aussi s'appliquent les règles habituelles pour déterminer qui marque les points :
 - Le joueur qui possède le **plus de paysans dans un pré** remporte la totalité des points.
 - Si des joueurs ont le même nombre de paysans dans un pré, chacun d'eux marque la totalité des points.

La Rivière

La Rivière est la première mini-extension qui vous est proposée pour *Carcassonne*. Elle permet d'embellir le paysage tout en variant la situation de départ.

Matériel

La rivière est constituée de **17 tuiles Rivière au verso foncé**. Elle va remplacer la tuile de départ. Aussi pouvez-vous ranger cette dernière dans la boîte lorsque vous jouez avec la rivière.

Mise en place

Mettez d'abord de côté, face visible, la tuile-double « **Source** » ainsi que les deux tuiles « **Lac** ». Mélangez ensuite les tuiles Rivière restantes et mettez-les, face cachée, les unes sur les autres pour former une pile. Mélangez les deux tuiles Lac et glissez-les en dessous de cette pile. La tuile-double Source est placée au centre de la table en tant que tuile de départ.

Remarque : Cette tuile-double compte comme étant 2 tuiles normales (par exemple pour évaluer une abbaye).

Création de la rivière

La partie démarre comme d'habitude, si ce n'est que vous devez piocher et placer toutes les tuiles Rivière avant d'utiliser les tuiles des autres piles. En respectant les règles habituelles, vous pouvez **poser un meuble le long de la rivière** après avoir placé votre tuile (mais pas sur l'illustration de la rivière elle-même). Bien entendu, ici aussi, les tuiles doivent être placées de façon à prolonger les zones existantes (une section de rivière doit toujours prolonger une autre section de rivière). Vous développez ainsi la rivière jusqu'à ce que vous ayez placé les deux tuiles Lac à chacune de ses extrémités.

Attention ! Lors du placement des tuiles, ne faites pas tourner la rivière deux fois de suite dans la même direction, car ceci lui ferait faire demi-tour, et pourrait vous bloquer. Pour la même raison, ne faites pas tourner un cours d'eau dans une direction où se trouve déjà des tuiles Rivière.

Une fois que toutes les tuiles Rivière ont été placées, continuez la partie en utilisant les autres tuiles Terrain.



L'Abbé

L'Abbé est la deuxième mini-extension pour *Carcassonne*. Cette extension vous permet d'utiliser les **jardins**, que vous avez déjà pu observer sur quelques tuiles.

Matériel et mise en place

L'extension comprend 5 abbés (ou *abbesses*) : 1 de chaque couleur. Chaque joueur reçoit l'abbé de sa couleur et le met dans sa réserve.



1. Placer une tuile

Placez la tuile que vous venez de piocher en respectant les règles habituelles.

2. Poser un meuble OU un abbé

Lorsque vous avez placé une tuile avec une **abbaye** ou un **jardin**, vous pouvez y poser un meuble **ou** votre abbé. L'abbé ne peut être posé que sur une abbaye ou sur un jardin, tandis que le meuble selon les règles habituelles peut être posé sur n'importe quelle section de la tuile (mais **pas sur le jardin**).

3. Évaluer des zones occupées par l'abbé

Si l'abbaye ou le jardin occupé par votre abbé est entouré de huit tuiles, vous marquez 9 points comme lors de l'évaluation normale d'une abbaye. Un jardin est évalué comme une abbaye.

L'abbé possède en outre une caractéristique particulière : si à l'action 2 de votre tour (Poser un meeples), vous ne posez **aucun** meeples, votre abbé **peut** retourner dans votre réserve. Passez alors immédiatement à l'action 3

pour évaluer la zone incomplète qu'il vient de quitter (jardin ou abbaye) comme en fin de partie. Puis procédez normalement aux autres évaluations éventuelles. Lors de l'évaluation finale, l'abbé est évalué comme un moine normal.



Rouge place cette tuile et n'y pose aucun meeples. Il décide de reprendre son abbé, placé plus tôt dans la partie, ce qui lui rapporte 6 points (1 point pour le jardin, 5 points pour les tuiles qui l'entourent).

Mini-extension Anniversaire

Nous ne nous sommes pas contentés de rendre le jeu plus beau et plus luxueux pour fêter ses 20 ans, nous avons également inclus 20 nouvelles tuiles. Vous connaissez déjà les 5 nouvelles tuiles Rivière (dont la tuile-double Source). Venons-en maintenant à cette nouvelle mini-extension. Celle-ci rend hommage aux 3 grandes premières extensions de *Carcassonne*, que vous connaissez peut-être déjà. Mais dans le cas contraire, cela ne vous empêchera absolument pas de jouer avec cette mini-extension anniversaire !

Matériel et mise en place

L'extension se compose de 15 tuiles Anniversaire, réparties en 3 catégories de 5 tuiles chacune. Vous les reconnaîtrez grâce aux symboles ci-contre qui sont illustrés dessus. Mélangez les tuiles Anniversaire à celles du jeu de base.



Symboles de la mini-extension anniversaire

1. Placer une tuile

Lorsque vous piochez une tuile Anniversaire avec l'un des 3 nouveaux symboles, placez-la en respectant les règles habituelles. Comme vous l'avez sans doute déjà remarqué, les symboles ont une forme de flèche qui pointe toujours un des bords de la tuile. Tenez compte de cette flèche, lorsque vous allez placer votre tuile.

SOIT :

Vous placez la tuile de telle façon que le bord pointé **ne prolonge aucune zone existante**. Dans ce cas, vous **n'avez pas activé** le symbole.

Vous gagnez **immédiatement 2 points** et poursuivez votre tour comme d'habitude.

OU :

Vous placez la tuile de telle façon que le bord pointé **prolonge une zone existante**. Dans ce cas, vous avez activé le symbole. Voir l'explication des symboles dans l'action 2 et l'action 3 ci-après.

OU :

Vous placez votre tuile (ce n'est pas nécessairement une tuile avec une flèche) de telle façon qu'elle soit adjacente au **bord pointé d'une autre tuile** qui se trouve déjà sur la table. Dans ce cas, vous avez activé le symbole. Voir l'explication des symboles dans l'action 2 et l'action 3 ci-après.



Ce symbole ne pointe pas vers une tuile déjà en place.



Ce symbole pointe vers une tuile déjà en place.



La tuile que vous placez est adjacente au symbole d'une autre tuile déjà en place.

2. Poser un meeples

Posez, si vous le souhaitez, 1 meeples de votre réserve sur la tuile que vous venez de placer. Si en plaçant votre tuile, vous avez activé un symbole, vous accédez aux options suivantes, en fonction de l'illustration dans la flèche :



Au lieu de poser un meeples sur la tuile que vous venez de placer, vous **pouvez** le poser – debout ou couché – **à côté d'un autre de vos meeples**. Ainsi vous vous retrouvez avec 2 de vos meeples dans la même zone (ce qui peut donc vous aider à remporter les points d'une zone dans laquelle vos adversaires ont aussi des meeples).

Attention ! Vous ne pouvez pas adjoindre un 3^e meeples à vos 2 autres meeples.



Rouge pose un nouveau meeples à côté de son chevalier.



Au lieu de poser un meuble sur la tuile que vous venez de placer, vous pouvez le poser – debout ou couché – sur n'importe quelle zone **inoccupée et incomplète** du paysage.



Attention ! Même les prés, complètement fermés, sont considérés comme « incomplets », puisqu'ils n'ont pas encore été évalués (ils ne sont évalués qu'à la fin de la partie). Il en va de même pour les abbayes ou les jardins, vous pouvez y poser un meuble (ou un abbé), si ces zones ne sont pas entourées de 8 tuiles.

3. Évaluation



Si vous avez activé ce symbole, effectuez l'ensemble des actions de votre tour comme d'habitude. À la fin de votre tour, après avoir effectué l'**action 3. Évaluer des zones**, vous devez rejouer **un tour complet** avant de passer la main au joueur suivant.

Attention ! Si lors de votre deuxième tour, vous êtes amené à activer une nouvelle fois ce symbole, vous ne pourrez pas rejouer un troisième tour. Vous ne pouvez jouer au maximum que **2 tours d'affilée**.

Résumé

Au premier abord, cela peut vous sembler un peu compliqué, mais un bon résumé va vous permettre de tout bien intégrer :

- Lorsque vous placez une tuile Anniversaire sans que le symbole soit activé, vous gagnez immédiatement **2 points**.
- Pour pouvoir activer un symbole, il faut prolonger une zone en plaçant une tuile au contact du bord pointé (peu importe que le symbole soit sur la tuile que vous placez ou qu'il soit sur celle qui est déjà en place).
- **Important !** Vous ne pouvez activer qu'un seul symbole, même si une situation particulière vous permettait d'activer deux symboles dans le même tour. Si tel était le cas, choisissez le symbole que vous souhaitez activer.
- Dès que le symbole d'une tuile Anniversaire n'est pas activé, vous gagnez 2 points. Par exemple, si vous activez le symbole d'une tuile Anniversaire qui est déjà en jeu en plaçant une autre tuile Anniversaire que vous venez de piocher, vous gagnez 2 points (en effet le symbole de la tuile que vous avez placée n'a, lui, pas été activé).



Si vous avez activé ce symbole, vous pouvez poser un meuble de votre réserve à côté d'un de vos meubles qui occupe déjà une zone (2 meuble max. l'un à côté de l'autre). Vous possédez alors 2 meuble dans cette zone.



Si vous avez activé ce symbole, vous pouvez poser un de vos meubles sur n'importe quelle zone **inoccupée et incomplète** du paysage.



Si vous avez activé ce symbole, vous rejouez un tour complet (2 tours d'affilée max.).

À propos de cette Édition Anniversaire

Les éléments graphiques

Vous avez sans doute déjà remarqué les nombreux petits éléments graphiques dessinés sur les tuiles. Certains d'entre eux, comme les blasons ou les jardins, vous ont été expliqués dans les règles du jeu. Mais il en reste bien d'autres. Certains éléments (comme les écuries ou les fermes) sont exploités dans des extensions supplémentaires que vous pourrez acheter dans votre boutique de jeux favorite.

Les brigands cachés le long des routes ont un aspect un peu différent de ceux de la version ordinaire du jeu, mais ils ont été eux aussi conviés à la fête (peut-être seront-ils un peu plus tranquilles à l'avenir...). Si vous jouez avec une extension qui les inclut, alors comptabilisez-les, comme d'habitude, en tant que brigands.

Nous avons ajouté plus de détails aux tuiles, comme ces gens qui font la fête un peu partout. Nous avons également dissimulé de nombreux *Easter eggs* (« Œufs de Pâques »), petits détails cachés qui font référence à d'autres jeux de l'univers Carcassonne ou édités par Hans im Glück. Réussirez-vous à tous les trouver ? Tous ces détails, à l'exclusion des éléments graphiques mentionnés dans les règles, n'ont aucun effet sur le jeu.

Remerciements

Nous tenons à remercier chaleureusement tous ceux qui nous ont accompagnés dans cette belle aventure qu'est Carcassonne depuis 20 ans :

L'équipe qui en fait tant - développe, teste, prépare, corrige, organise, communique, explique et bien plus encore...

Les graphistes et les illustratrices et illustrateurs qui dessinent inlassablement des tuiles, des boîtes et des planches de pions et les maquettistes qui mettent en page le tout.

Les fans qui nous soutiennent, organisent des forums, participent activement à des événements et rendent le jeu formidable.

Les traductrices et traducteurs qui permettent à ce jeu d'exister dans de nombreuses langues.

Les producteurs, distributeurs et boutiques sans lesquels personne n'aurait ce jeu entre les mains.

Et bien évidemment, les joueuses et joueurs (oui, vous !), qui non seulement apprécient le jeu, mais le font vivre par l'intérêt qu'ils lui portent.

Le dernier, mais pas des moindres, **Klaus-Jürgen Wrede** bien sûr, qui nous a confié l'idée de base il y a si longtemps et qui nous transmet toujours avec diligence de nouvelles idées.

Merci pour votre confiance !

À dans 20 ans et bien plus...