



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Par **MONTS** et par **VAUX**





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Un jeu de Klaus-Jürgen Wrede, pour 2 à 5 joueurs, 7 ans et plus

Promenez-vous dans cette vaste campagne en parcourant les sentiers qui longent les vergers ainsi que les champs de blés et de tournesols. Vous ne pourrez résister aux pommes juteuses et aux succulentes fraises que vous trouverez sur votre chemin. Cette version de Carcassonne, au thème rustique, vous fera vivre une expérience remplie de décisions captivantes.

Produire une bonne récolte, parcourir les terres et prendre soin de vos animaux, voilà comment vous gagnerez !

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Bienvenue dans **Carcassonne - Par monts et par vaux** ! Cette règle a été conçue pour vous permettre de vous familiariser le plus rapidement possible avec le jeu. Après cette courte lecture, vous pourrez enseigner le jeu et y jouer. C'est ainsi que vous explorerez Carcassonne.

Tout d'abord, il vous faut mettre le jeu en place, ce qui ne prendra que quelques instants. D'ailleurs, nous allons profiter de cette mise en place pour vous présenter le matériel :

En premier viennent les **tuiles Terrain** : vous trouverez 73 tuiles sur lesquelles sont illustrés des champs, des sentiers et des prés. De plus, vous trouverez des animaux sur plusieurs tuiles.



Tuile affichant un champ et une icône Récolte



Tuile affichant un sentier



Tuile affichant un sentier et des animaux

Le verso d'une des 73 tuiles est bleu. Il s'agit de la **tuile de départ**. Vous aurez besoin de cette tuile au début de chaque partie.



Tuile de départ au verso bleu



Tuile normale au verso jaune

Ensuite, nous avons les 33 **jetons Récolte**. Il y a 5 exemplaires de chacun de ces jetons : pomme, fraise, citrouille, tournesol et blé. L'épouvantail est en 8 exemplaires.

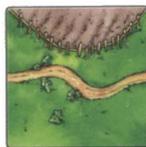


Recto

Verso

Placez la tuile de départ (celle au recto bleu) au centre de la table. Mélangez les tuiles restantes et disposez-les en différentes piles, face cachée, à portée de main des joueurs.

Les jetons Récolte sont triés par type puis empilés. Placez ces piles de jetons près des tuiles.



Tuile de départ



Plusieurs piles, face cachée



Ensuite vient le plateau de score, que vous disposez au bord de la table. Placez les 5 jetons **50/100 points** près de ce plateau. Ils seront nécessaires pour noter un score de plus de 50 points.



Recto

Verso



Meeples



Étables

Finalement, il y a les pièces en bois. Vous trouverez 25 meeples (prononcé : [mipeul]), ce qui comprend 5 meeples de chacune de ces couleurs : **jaune, rouge, vert, bleu** et **noir**. De plus, il y a 10 étables, à raison de 2 étables de chacune de ces mêmes couleurs. Commencez par donner 4 meeples et les 2 étables de la couleur de leur choix à chacun des joueurs (sans vous oublier bien sûr). Il s'agit de la réserve personnelle des joueurs. Ensuite, chaque joueur prend le meuble restant de sa couleur et le place sur la case 0 de la piste de score. Les pièces inutilisées sont remises dans la boîte.

APERÇU ET BUT DU JEU

Avant de commencer l'explication des règles, il est important de savoir quel est le but du jeu dans **Carcassonne - Par monts et par vaux** ! Les joueurs posent des tuiles tour après tour. C'est ainsi que le paysage formé de sentiers, de champs de fruits et légumes et de prés sera créé et développé. Afin de marquer des points, vous placerez vos meeples sur ces tuiles comme randonneurs ou agriculteurs, sans oublier les étables que vous pourrez placer dans les prés. Les points seront notés pendant et à la fin de la partie. Le joueur qui aura le plus de points après le décompte final sera déclaré vainqueur. Allez, nous sommes enfin prêts !

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de **Carcassonne - Par monts et par vaux** se déroule en sens horaire. En commençant par le plus jeune joueur, le joueur dont c'est le tour réalise les actions suivantes, dans l'ordre, après quoi vient le tour du joueur suivant et ainsi de suite. Après une brève explication des actions et de l'ordre d'un de vos tours, les actions ci-dessous seront détaillées en présentant les sentiers, les champs et les étables. Qu'elles sont ces actions ?

1 Placement d'une tuile : Le joueur doit piocher exactement 1 tuile Terrain d'une pile et la placer face visible afin de continuer le paysage. 	2 Sur la tuile placée, posez, au choix... 2a) ... un meeples OU 2b) ... une étable. 	3 Évaluation : 3a) Le joueur doit faire l'évaluation des zones complétées par le placement de sa tuile. 3b) En outre, le joueur peut déplacer un meeples pour marquer des points. 
---	--	---

■ Les sentiers

1. Placer une tuile

Vous piochez cette tuile affichant trois sentiers partant d'une intersection. Lorsque vous placez la tuile, assurez-vous qu'elle continue l'illustration de la ou des tuiles déjà placées.



Vous placez ainsi la **tuile bordée de rouge**. Le sentier et le pré continuent les zones déjà en place.

2a. Poser un meeples comme randonneur

Après avoir placé la tuile, vous pouvez placer **un meeples comme randonneur sur une des sections de sentier de cette tuile**. Attention, cela n'est possible que s'il n'y a pas déjà un randonneur sur ce sentier.

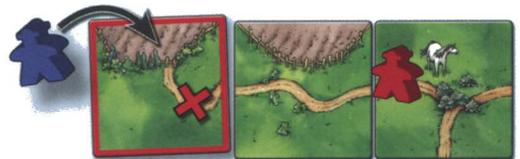
Comme le sentier n'est pas complété, il n'y a pas d'évaluation (action 3) et le joueur suivant effectue son tour.

Ce joueur pioche alors une tuile qu'il place pour continuer le paysage. Il ne peut placer un meeples sur le sentier à droite, car votre randonneur est déjà présent sur ce sentier. Il choisit plutôt de placer son meeples comme agriculteur dans le champ de cette tuile.

Poser un meeples est généralement bon, mais jamais obligatoire. Ainsi, vous pouvez choisir de ne pas poser de meeples.



Vous utilisez un meeples comme randonneur sur ce sentier. Vous pouvez le poser sans problème puisqu'il n'y a pas d'autre meeples sur ce sentier.



Puisque le sentier à droite est déjà occupé, le joueur **bleu** décide de mettre son meeples comme agriculteur dans le champ.

3. Évaluer un sentier

Un sentier est évalué lorsqu'il est complété. Pour qu'un sentier soit complété, ses deux extrémités doivent être reliées à un champ, une intersection ou faire une boucle.

Voyons voir s'il y a une évaluation : hurra ! Il y en a une, car les deux extrémités du sentier sont fermées. Bien que ce soit l'un de vos adversaires qui a placé la tuile, cela complète quand même votre sentier. Combien de points marquez-vous ? Lorsque vous évaluez un sentier, **chaque tuile** de ce dernier vous rapporte **1 point**.



Ici, comme votre sentier est composé de 3 tuiles, il vous rapporte 3 points.



Vous devez maintenant noter votre score. Vous notez le score à l'aide du meeple que vous avez placé sur la piste de score avant de commencer la partie. Dans le cas présent, vous avancez votre meeple de 3 cases pour indiquer vos 3 points.

Après chaque évaluation, **remettez dans votre réserve** le meeple évalué.

Si vous parvenez à effectuer un tour complet de la piste de score (vous traversez la case 0), prenez un jeton 50/100. Placez-le devant vous de sorte que le **50 points** soit visible. Ensuite, continuez de noter votre score normalement. À la fin de la partie, ajoutez tout simplement ces 50 points à votre score. Si vous parvenez à refaire le tour de la piste de score, retournez le jeton pour voir **100 points**.



Vous reprenez dans votre réserve le randonneur qui vous a rapporté 3 points. Le meeple **bleu** reste en place puisqu'il ne fait pas partie d'une évaluation.



L'action suivante vous permettra de marquer davantage de points avec les sentiers :

3b. Faire une randonnée

Si les conditions de jeu le permettent, un de vos randonneurs peut faire une randonnée :

Pour cela, un de vos meeples doit être sur un sentier. Avec l'action 1, vous devez continuer le sentier sur lequel se trouve votre randonneur. Par la suite, vous pouvez déplacer votre randonneur sur ce sentier, mais seulement si, lors de l'action 2, vous **n'avez pas posé** de meeple ou d'étable.

Choisissez une direction et déplacez votre meeple dans cette direction. Vous marquez alors 1 point par tuile sur laquelle se déplace votre randonneur.

Vous pouvez déplacer votre meeple sur une tuile occupée par un autre meeple, mais vous ne pouvez l'arrêter sur une tuile où se trouve un randonneur (meeple sur sentier). Notez vos points sur la piste de score.

Règles importantes :

- Vous ne pouvez pas traverser une intersection.
- Si vous complétez le sentier (provoquant ainsi une évaluation de sentier), vous ne pouvez pas déplacer de randonneur sur ce sentier durant le même tour. Un sentier peut donc donner des points une seule fois par tour.
- Vos randonneurs peuvent uniquement se déplacer durant votre propre tour. Ainsi, si un autre joueur continue votre sentier, vous ne pourrez pas déplacer un de vos randonneurs qui serait sur ce sentier.
- Vous ne pouvez déplacer qu'un randonneur par tour, même si vous continuez plusieurs sentiers en même temps.



Vous placez cette tuile qui continue le sentier sur lequel se trouve votre randonneur. Ce dernier peut faire une randonnée.



Le meeple se déplace sur 2 tuiles (le meeple bleu sur le sentier n'a pas d'impact). Vous marquez 2 points pour cette randonnée.

Les champs

1. Placer une tuile

Comme toujours, vous piochez une tuile pour créer le paysage. Bien entendu, l'illustration doit se continuer. Par exemple, une section de champ doit être reliée à un champ ouvert.



2. Poser un meeple comme agriculteur

Ensuite, vous vérifiez s'il y a un meeple comme agriculteur dans le champ. Comme il n'y en a pas, vous pouvez placer un de vos meeples comme agriculteur dans ce champ.



Vous avez placé votre tuile pour qu'elle continue le champ en l'agrandissant d'une tuile. Comme le champ est inoccupée, vous y placez votre meeple.



3. Évaluer un champ

1.) Points pour un champ complété

Continuons notre exemple et présumons que quelques tours sont passés et que vous piochez la tuile suivante. Vous la placez ainsi afin de continuer le champ. Comme vous complétez une zone (dans ce cas-ci, le **champ**), une évaluation a lieu. Un champ est considéré comme complété lorsqu'il est entouré de prés et qu'il n'y a pas de trou à l'intérieur.

Puisque vous possédez un meeples dans ce champ, vous continuez avec l'évaluation et marquez des points.

Chaque tuile dans un champ complété rapporte 2 points.



Vous marquez 6 points pour ce champ de 3 tuiles.

2.) Icônes Récolte dans un champ complété

Un champ complété vous rapporte non seulement des points, mais vous permet également de recueillir des jetons Récolte.

Prenez 1 jeton Récolte correspondant pour chaque icône Récolte dans un champ complété dont vous êtes le propriétaire.

Placez ces jetons **face cachée** devant vous. Évidemment, vous pouvez consulter vos jetons en tout temps.

Ces jetons donneront davantage de points à la fin de la partie.

Après l'attribution des points et des jetons Récolte, reprenez le meeples agriculteur dans votre réserve.

Lorsque plusieurs agriculteurs sont présents dans un même champ, l'attribution des jetons est différente (voir page 7).



Pour l'icône de citrouille et de blé, vous recevez 1 jeton Citrouille et 1 jeton Blé.

■ Les étables

1. Placer une tuile

Encore une fois, vous piochez une tuile pour continuer le paysage tout en respectant l'illustration.

2b. Poser une étable

Vous commencez la partie avec 2 étables. Une étable peut être placée sur une section de pré d'une tuile nouvellement placée. La section de pré sur laquelle vous placez l'étable n'a pas d'importance !

Rappel : à votre tour, vous ne pouvez choisir qu'une de ces options : poser un meeples, poser une étable, ou faire une randonnée.

Lorsque vous désirez placer une étable, vous devez tenir compte de la **règle** suivante : **aucune autre étable ne peut être sur l'une des huit tuiles adjacentes à celle où vous voulez placer votre étable.** Cette règle ne s'applique qu'aux étables, pas aux meeples !

Une fois placée, l'étable reste en place jusqu'à la fin de la partie. Elle vous permettra de marquer des points à la fin de la partie.

Il est fortement suggéré de placer vos étables sur une tuile qui a des animaux et qui est adjacente à des tuiles avec plusieurs animaux. Chaque animal illustré vous rapportera 1 point à la fin de la partie.



Aucune étable ne peut être placée sur les 8 tuiles adjacentes à l'étable rouge.

3. Évaluer une étable

Les étables ne rapportent aucun point durant la partie. Elles sont évaluées lors du décompte final qui a lieu à la fin de la partie, présenté en page 7. À ce moment, chaque animal relié à l'étable vous rapportera 1 point.

Et voilà ! Nous avons déjà vu les points les plus importants de **Carcassonne – Par monts et par vaux**.

Il nous reste quelques points à voir, mais voici d'abord un résumé de ce que nous avons vu jusqu'à présent :

Résumé

1. Placer une tuile

- Vous devez poser la tuile que vous piochez de façon à ce qu'elle continue le paysage et l'illustration.
- Dans de très rares cas, il est possible que vous ne puissiez pas placer la tuile. Remettez alors la tuile dans la boîte et piochez-en une nouvelle.

2. Poser un meeples ou une étable

- Vous pouvez poser un meeples ou une étable sur la tuile que vous venez de placer.
- Vous ne pouvez pas poser un meeples dans une zone où il y a déjà au moins un meeples.
- Pour poser une étable, vous devez respecter cette règle : aucune étable sur l'une ou l'autre des 8 tuiles adjacentes.

3. Évaluer des zones ou faire une randonnée

- Un **sentier** est complété lorsque ses deux extrémités mènent à une intersection, un champ ou qu'elles font une boucle. Chaque tuile d'un sentier complété rapporte 1 point.
- Vous pouvez faire une **randonnée** lorsque vous continuez, sans compléter, un sentier occupé par un de vos meeples. Dans ce cas, vous ne pouvez pas poser un meeples ou une étable durant le même tour. Chaque tuile sur laquelle votre meeples se déplace vous rapporte 1 point.
- Un **champ** est complété lorsqu'il est entouré de prés et qu'il n'y a pas de trou. Chaque tuile d'un champ complété rapporte 2 points et chaque icône Récolte donne un jeton Récolte du même type.
- Une évaluation a toujours lieu à la fin du tour d'un joueur. À ce moment, tous les joueurs possédant un meeples dans une zone complétée marquent des points.
- Après chaque évaluation, les meeples dans les zones complétées (sentiers/champs) sont remis à leur propriétaire.
- Si **plusieurs joueurs** sont impliqués dans l'évaluation d'une même zone complétée, c'est le joueur qui possède le plus de meeples dans cette zone (sentier ou champ) qui marque la totalité des points. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de meeples dans une telle zone, chacun d'eux marque la totalité des points. (**Important** : comment peut-il y avoir plus d'un meeples dans une même zone ? L'explication suit ci-dessous.)

Plusieurs meeples dans une même zone

Plusieurs meeples sur un même sentier

La tuile que vous venez de piocher pourrait continuer le sentier. Comme il y a déjà un randonneur sur ce sentier, vous ne pouvez pas mettre le vôtre. Vous choisissez donc de placer le sentier pour qu'il ne soit pas relié à l'autre et vous y placez un randonneur.



Lors d'un tour suivant, vous piochez cette tuile et décidez de la placer afin de prolonger le sentier. Les deux sentiers avec un randonneur chacun sont maintenant reliés. Comme ce placement complète le sentier, il est évalué et vous et votre adversaire marquez chacun 4 points. Ensuite, vous reprenez chacun votre meeples.



Plusieurs meeples dans un même champ

Vous souhaitez vous emparer du champ de **jaune** et placez votre tuile à cet endroit ainsi qu'un agriculteur dessus. Un tel placement est permis, car la section de champ n'est pas reliée à aucune autre section occupée par un agriculteur. Si vous parvenez à relier vos deux sections de champ, vos deux agriculteurs vous permettront de prendre le champ au joueur **jaune**.



Quelle chance ! C'est exactement la tuile dont vous avez besoin pour relier et compléter le champ. Comme vous êtes maintenant le joueur possédant le plus d'agriculteurs dans le champ, vous seul marquez les 10 points pour le champ complété. Ensuite, vous et votre adversaire reprenez vos meeples.



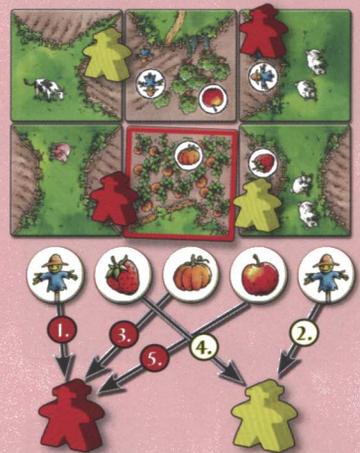
2.) Distribution des jetons Récolte lorsqu'il y a plusieurs agriculteurs

Tel que mentionné, **vous recevez 1 jeton Récolte pour chaque icône correspondante dans le champ complété.**

Lorsque **plusieurs joueurs** sont présents et possèdent le plus de meeple dans ce champ, la distribution se fait ainsi :

- 1.) Prenez de la réserve tous les jetons Récolte que produit ce champ.
- 2.) À tour de rôle, en commençant par le joueur dont c'est le tour (ou, si ce dernier n'est pas concerné, le suivant en sens horaire), chaque joueur ex æquo présent dans le champ complété prend 1 de ces jetons Récolte.
- 3.) Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les jetons Récolte aient été pris. Il est possible qu'un ou plusieurs joueurs obtiennent plus de jetons que les autres.

*Vous placez cette tuile avec la citrouille et complétez ce champ. Ensuite, **vous** mettez de côté les 5 jetons représentés dans le champ. Comme c'est **votre** tour, **vous** prenez le premier jeton Récolte. Ensuite, **jaune** prend 1 jeton. À la fin de la distribution, **vous** aurez 3 jetons et **jaune** 2.*



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Et voilà notre partie de **Carcassonne - Par monts et par vaux** qui tire déjà à sa fin. Regrettable, peut-être, mais il doit inévitablement y avoir un vainqueur. La partie se termine donc à la fin du tour du joueur qui place la dernière tuile. Ensuite, les joueurs procèdent au **décompte final**, après quoi le vainqueur sera connu.

Une fois la partie terminée, les éléments suivants sont évalués :

■ SENTIERS

Chaque **sentier incomplet** rapporte 1 point par tuile, comme durant la partie.

■ CHAMPS

Chaque **champ incomplet** ne rapporte qu'1 point par tuile, ce qui représente la moitié des points.

Lors du décompte final, aucun jeton Récolte n'est remis.

■ ÉTABLES

Pour chaque **étable**, regardez la tuile qu'elle occupe ainsi que les 8 tuiles adjacentes. Comptez tous les animaux se trouvant sur ces 9 tuiles (coqs, vaches, chevaux, moutons et cochons). Chaque animal rapporte 1 point.

■ JETONS RÉCOLTE

Chaque **jeton Récolte** rapporte **1 point** (incluant l'épouvantail).

De plus, chaque **ensemble de 5 jetons Récolte différents** (excluant l'épouvantail, c.-à-d. 1x pomme, fraise, blé, tournesol et citrouille) rapporte **5 points**. L'épouvantail sert de joker pour compléter ces ensembles de 5 jetons. Vous pouvez utiliser plus d'un épouvantail par ensemble.

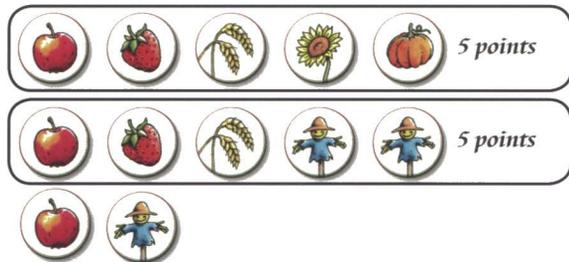
Vous avez obtenu 12 jetons Récolte, pour un total de 12 points.

Grâce à ces jetons, vous pouvez compléter 2 ensembles.

Vous devez cependant utiliser 2 épouvantails pour compléter le deuxième ensemble.

Ceci vous permet de marquer 2x5 = 10 points.

Au total, les jetons Récolte vous rapportent 22 points.



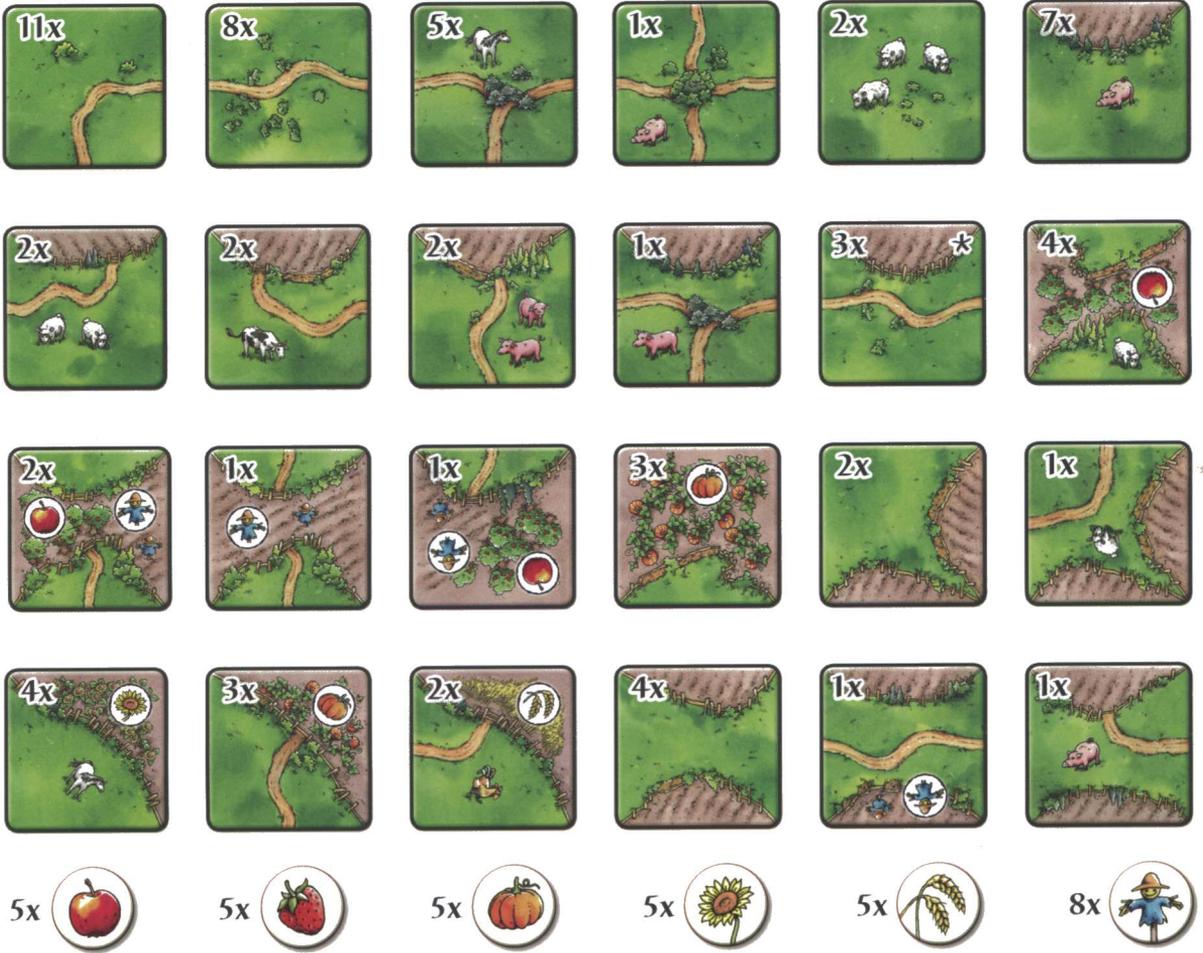
Vous possédez l'étable dans ce pré. Bien qu'elle n'est pas complètement entourée de tuiles, 9 animaux sont quand même présents tout autour. Vous marquez pour cela 9 points.

Avancez votre meeple sur le plateau de score afin de noter tous vos points marqués lors du décompte final.

Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur. Félicitations !

En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

INVENTAIRE DES TUILES ET JETONS (73 tuiles Terrain et 33 jetons Récolte)



* La tuile de départ présente également cette illustration, mais avec un dos bleu.
Les tuiles Terrain présentent différents animaux et icônes Récolte.



© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH
Version française :
© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede
Illustrations : Doris Matthäus
Conception graphique : Christof Tisch
Matériel 3D : Andreas Resch
Traduction : Jean-François Gagné

