

Carcassonne : résumé des règles

Alexandre Quenon

17 juin 2018

1 Introduction

- Le jeu de base
- Les extensions

2 Règles

- Règles de base
- Variantes

3 Références

1 Introduction

- Le jeu de base
- Les extensions

2 Règles

- Règles de base
- Variantes

3 Références

Carcassonne : en bref

Thèmes généraux :

- Moyen-Âge,
- développement/gestion d'un territoire.

Mécanismes :

- placement de tuiles,
- contrôle de territoires par majorité,
- gestion de ressources (meeple).

Extensions : en bref

Mini-extension : **La Rivière.**

Une rivière façonne le paysage en début de partie.

Caractéristiques :

- variante sur le terrain,
- après quelques parties.

Mini-extension : **L'Abbé.**

Nouvelle zone : jardin (équivalent abbaye). Meeple spécifique : abbé.

Caractéristiques :

- offre davantage de stratégies,
- pour joueurs expérimentés.

1 Introduction

- Le jeu de base
- Les extensions

2 Règles

- Règles de base
- Variantes

3 Références

Début de partie

Préparation :

- 1 placer la tuile de départ sur le terrain ;
- 2 choisir une couleur et prendre les huit meeples associés ;
- 3 mélanger les tuiles et les disposer en plusieurs piles, faces cachées ;
- 4 placer le plateau de score avec un meeples de chaque joueur debout sur la case « 0 ».

Remarque : si un jour fait le tour du plateau de score (> 50), son meeples sera couché pour l'indiquer.

Tour d'action

Règles du tour d'action :

- un joueur à la fois (tour par tour) ;
- réaliser un tour d'action complet, puis passer au joueur suivant (sens horlogique).

Déroulement d'un tour :

- 1 piocher une tuile au hasard (cf. variantes 1 et 2) ;
- 2 poser la tuile → les zones doivent concorder ;
- 3 [optionnel] poser un meeples (voleur, chevalier, moine, paysan) dans une zone non contrôlée par un autre meeples (quel que soit le joueur à qui il appartient, y compris soi-même) ;
- 4 évaluer les zones complétées → voir [Marquer des points](#) ;
- 5 récupérer les meeples des zones complétées (retour au propriétaire d'origine).

Fin de partie

Condition : fin du tour du joueur piochant la dernière tuile.

Déroulement :

- 1 finir le tour d'action normalement ;
- 2 décompter les points dûs aux meeples restant ;
- 3 évaluer le score final.

Victoire : score le plus élevé.

Marquer des points

Règles générales :

- les points varient s'ils sont attribués en cours ou en fin de partie ;
- les points sont obtenus par le joueur en majorité sur la zone ;
- en cas d'égalité, tous les joueurs obtiennent la totalité des points (cf. variante 4).

Points par types de meeples/zones :

- voleur → route = 1 point par tuile ;
- chevalier → ville =
 - en cours de jeu, 2 points par tuile + 2 points par blason,
 - en fin de partie, 1 point par tuile + 1 point par blason ($\times \frac{1}{2}$) ;
- moine → abbaye = 1 point + 1 point par tuile adjacente ;
- paysan → pré = en fin de partie, 3 points pour chaque ville complète adjacente.

Variantes pour diminuer le hasard

Expérience de jeu : piocher une tuile au hasard peut être exaspérant voire amener un blocage. Pour diminuer l'impact du hasard, la variante 1 ou 2 peut être utilisée [Maréchal].

Variante 1 : Choisir une tuile parmi N (pot commun)

N tuiles sont dévoilées en permanence. Le joueur dont s'est le tour en choisit une et en dévoile immédiatement une autre. Puis, il joue normalement.
Suggestions : $N = 3$ (Quenon), $N = 2$ [Maréchal].

Variante 2 : Choisir une tuile parmi N (« main » personnelle)

Au début de la partie, chaque joueur pioche N tuiles. Le joueur dont c'est le tour en choisit une et en pioche immédiatement une autre. Puis, il joue normalement.
Suggestion : $N = 3$ [Maréchal].

Variantes pour pimenter le jeu

Expérience de jeu : création de paysages non réalistes comportant des « trous » (zones vides). Pour augmenter le réalisme, la variante 3 peut être mise en place [Maréchal].

Variante 3 : Interdiction de créer des trous dans le paysage

Lors de la construction, aucune zone non construite ne peut être entourée de tuiles.

Suggestion : après quelques parties.

Expérience de jeu : manque de pugnacité en cas d'égalité de meeples, surtout si > 2 joueurs. Pour augmenter les enjeux, la variante 4 peut être utilisée (proposition de Laurent Vanstraelen).

Variante 4 : Division des points en cas d'égalité

Si N joueurs contrôlent une même zone à égalité, chacun reçoit le nombre total de points divisé par N , arrondi à l'entier inférieur (toujours ≥ 1).

Suggestion : pour joueurs expérimentés.

1 Introduction

- Le jeu de base
- Les extensions

2 Règles

- Règles de base
- Variantes

3 Références



N. Maréchal.

Carcassonne.

Jeux de Nim, <https://www.jeuxdenim.be/jeu-Carcassonne>