

Klaus-Jürgen Wrede Carcassonne AMAZONAS

Un passionnant jeu de placement dans la jungle amazonienne pour 2 à 5 joueurs dès 7 ans

Une chaleur tropicale règne dans la jungle. Nous nous rendons dans la forêt équatoriale sud-américaine. Des caïmans se dandinent dans le fleuve, des bancs de piranhas font bouillonner l'eau. Sur les rives foisonnent perroquets, toucans et de gigantesques papillons. Belle illusion de paix. En effet, des explorateurs veulent arriver les premiers dans la jungle, installer leurs camps aux meilleurs emplacements et descendre le fleuve Amazone le plus vite possible.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Bienvenue dans **Carcassonne – Amazonas** ! Ce livret vous présente rapidement les règles de cette nouvelle variante du célèbre jeu de société **Carcassonne**. Après une courte lecture, vous pourrez facilement les expliquer aux autres joueurs. Vous pourrez alors partir explorer les rives de l'Amazone. Mais tout d'abord, il vous faut préparer le jeu. Profitons d'ailleurs de la mise en place pour voir ensemble le matériel.

Tout d'abord, observons les **65 TUILES TERRAIN**. Vous pouvez y voir des rivières, des villages et tout autour une jungle verte dans laquelle vivent des animaux.



Tuile Village avec un animal dans la jungle



Tuile Rivière avec un symbole Pirogue



Tuile Village-Rivière avec un symbole Fruits



Tuile Amazone avec caïmans et piranhas

De plus, il existe **15 TUILES AMAZONE**. Elles sont aussi considérées comme étant des **tuiiles Terrain**, mais elles ont une fonction particulière dans le jeu.

Toutes les tuiles Terrain ont un dos identique.



Dos des tuiles Terrain

La grande tuile (d'une taille égale à 2 x 4 petites tuiles) est la **TUILE DE DÉPART**. En fonction du nombre de joueurs, choisissez le côté adéquat. Il existe un côté pour 2 à 3 joueurs (symbole **2/3** avec 16 cases Amazone) et un côté pour jouer à 4 ou 5 joueurs (symbole **4/5** avec 8 cases Amazone). Placez le haut de la tuile de départ, celui où se trouve la source de l'Amazone, près du bord de la table, en laissant au-dessus un espace égal à au moins 2 rangées de tuiles. La surface de jeu d'une extrémité à l'autre du fleuve peut s'étendre jusqu'à 1 mètre de longueur !

Source de l'Amazone

Laissez ici de la place pour 2 rangées de tuiles

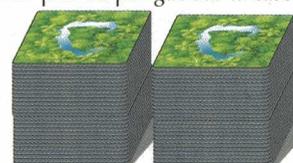


Jaune, Vert, Rouge et Bleu jouent ensemble. Posez les 4 pirogues sur la source de l'Amazone.



Pirogues

Chaque joueur possède une **PIROGUE** de la couleur de son choix. Le joueur qui commence est celui qui a navigué en pirogue le plus récemment. S'il n'y a aucun navigateur parmi vous, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Chaque joueur pose sa pirogue sur la case Source de l'Amazone.



Mélangez les 80 tuiles Terrain (65 tuiles de base + 15 tuiles Amazone) et disposez-les en différentes piles, face cachée. Mélangez bien les tuiles Amazone avec les autres tuiles afin de les répartir équitablement dans les piles.

Posez maintenant les **4 DOUBLES-TUILES AMAZONE**, face visible, près de la surface de jeu. Elles seront utilisées plus tard, au cours de la partie.

La **TUILE EMBOUCHURE** ne sera utilisée qu'à la fin de la partie.



Figurines (meeples)



Camps

Enfin, regardons de plus près les autres **PIONS EN BOIS**. Commençons par les **figurines** (appelées **meeples**, se prononce : « mipeul »). Le jeu comporte **25 meeples**, 5 de chaque couleur – **Jaune, Rouge, Vert, Bleu et Noir**. Il y a en plus 2 pions **Camps** par couleur.

Chaque joueur reçoit 4 meeples et 2 camps, correspondant à la couleur de sa pirogue, qu'il pose devant lui afin de constituer sa réserve personnelle de pions.

Pour terminer, placez la **PISTE DE SCORE** un peu en retrait de la surface de jeu. Chaque joueur pose son 5^e meeples, pirogues et camps de couleurs qui ne sont pas utilisées dans la partie sont rangés dans la boîte.

BUT DU JEU

Quel est le but du jeu **Carcassonne – Amazonas** ? Tour après tour, les joueurs placent des tuiles Terrain sur la surface de jeu. C'est ainsi que vous découvrez petit à petit un paysage constitué de jungles, de villages, de rivières et du fleuve Amazone lui-même. Les meeples peuvent être posés sur un village ou sur une rivière, tandis que les camps seront installés dans la jungle. De plus, les joueurs descendent l'Amazone à bord de leur pirogue et tentent de se retrouver en première position. Tout cela rapportera des points pendant et à la fin de la partie. Seule l'évaluation finale permettra d'établir celui qui a obtenu le plus de points et remportera alors la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de **Carcassonne – Amazonas** se déroule en sens horaire. Le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) réalise toujours les actions suivantes, dans l'ordre. Après vient le tour du joueur à sa gauche, et on continue ainsi jusqu'à la fin de la partie. Voyons tout d'abord les actions et l'ordre dans lequel elles sont réalisées. Ces actions seront ensuite détaillées pour les différents types de terrain illustrés sur les tuiles. Les actions sont :

1 Placement d'une tuile :

Le joueur **doit** toujours piocher 1 nouvelle tuile et la placer, face visible, de façon à prolonger une zone existante de la tuile de départ ou d'une autre tuile déjà placée.

2 Sur la tuile placée...

2a) ... poser un meeples
OU
2b) installer un camp.
Si le joueur ne réalise aucune de ces actions, il doit avancer sa pirogue de 1 case Amazone.



3 Évaluation des zones :

Le joueur **doit** évaluer toutes les zones qui ont été complétées par la tuile qu'il vient de placer.



1. Restriction de placement des tuiles Terrain

La première tuile du jeu doit être placée sur les bords supérieurs et latéraux de la tuile de départ afin de prolonger une zone existante. Au début de la partie, il y a donc exactement 10 emplacements possibles. Les tuiles suivantes pourront être placées à côté d'autres tuiles déjà placées.

L'Amazone s'écoule depuis sa source. Au début, le fleuve ne s'étend que sur la tuile de départ mais, au fur et à mesure de la partie, son cours sera prolongé en plaçant de nouvelles tuiles Amazone.

Pendant la partie, on ne peut placer des tuiles que dans les rangées situées au-dessus de la limite inférieure du fleuve Amazone (ligne bleue foncée sur les schémas ci-contre).



2 Les rivières

1. Placement d'une tuile

Vous piochez une tuile avec trois rivières qui partent d'un rocher. Vous placez la tuile de façon à prolonger les zones existantes.



Vous venez de placer la tuile **entourée en rouge**. Elle prolonge une rivière et la jungle de l'autre tuile. C'est parfait !

2a. Pose d'un meeples sur une rivière

Après avoir placé la tuile, vous pouvez poser un meeples sur l'une des sections de rivière de cette tuile. Mais cela n'est possible que s'il n'y a pas un autre meeples sur cette rivière.

Le symbole Pirogue

Dès que vous posez un meeples sur une rivière qui possède au moins un symbole Pirogue, avancez votre pirogue du nombre de cases correspondant au nombre de symboles illustrés.



Vous posez un meeples sur la rivière de droite de la tuile que vous venez de placer. Cela est possible puisqu'aucun autre meeples n'occupe cette rivière.



Avec 1 symbole Pirogue, vous avancez votre pirogue de 1 case sur le fleuve Amazone.

Règles complémentaires pour le symbole Pirogue et le déplacement des pirogues

- Les symboles Pirogue se trouvent uniquement sur les rivières. Pour chaque symbole que vous obtenez, faites avancer votre pirogue de 1 case. **Vous obtenez un symbole Pirogue quand sa tuile se retrouve reliée à une rivière occupée par un de vos meeples** (même si la tuile qui prolonge la rivière est rajoutée par un adversaire, alors que vous n'êtes pas le joueur actif !) **ou lorsque vous posez un meeples sur une rivière possédant ce symbole.** Il n'est pas nécessaire d'avoir la majorité de meeples sur la rivière, pour obtenir le bonus Pirogue !
- Vous pouvez uniquement avancer votre propre pirogue.
- Si vous devez déplacer votre pirogue et que cela la ferait sortir de la dernière case du fleuve Amazone actuellement visible, il vous faudra alors rester sur cette dernière case.
- Les cases Amazone de la tuile de départ sont séparées par les lignes bleues. Chaque nouvelle tuile Amazone placée par la suite rajoute 1 case, chaque double-tuile Amazone placée rajoute 2 cases.
- Si pendant votre tour vous ne posez aucun pion, votre pirogue avance de 1 case (voir p. 5 « Déplacer la pirogue »).
- Plusieurs pirogues peuvent occuper une même case Amazone.



Le placement de cette tuile vous permet d'obtenir 3 symboles Pirogue. Vous avancez alors votre pirogue de 3 cases.



Une double-tuile est composée de 2 cases Amazone.

3. Évaluation de zone

Une rivière est évaluée lorsqu'elle est complète, c'est-à-dire lorsque ses deux extrémités sont reliées à une intersection, un rocher, au fleuve Amazone ou qu'elle forme une boucle. Dans l'exemple ci-contre, on va pouvoir faire une évaluation - les deux extrémités de la rivière ont été complétées ! C'est le joueur Bleu qui a placé la tuile de gauche, mais c'est la rivière sur laquelle se trouve un meeples du joueur Rouge qui a été complétée. **Chacune des tuiles** composant la rivière rapporte **1 point** au joueur Rouge. À cela s'ajoute **1 point par symbole Fruits** le long de cette rivière.



La rivière s'étend sur 3 tuiles et possède 1 symbole Fruits. Le joueur Rouge gagne 4 points en tout.



Et maintenant, regardez la piste de score. Pour ne pas avoir à se souvenir de tous les points que l'on gagne, on déplace son meeples sur la piste de score d'une case pour chaque point gagné. Par exemple, pour 4 points remportés, on avance son meeples de 4 cases.

Après chaque évaluation vous récupérez le meeples de la zone évaluée et le remettez **dans votre réserve personnelle** (vous pourrez ainsi de nouveau l'utiliser).

Peu à peu, vous allez obtenir toujours plus de points. Lorsque vous avez fait une fois le tour complet de la piste de score et revenez sur la **case 0**, couchez votre meeples, pour montrer que vous avez déjà gagné 50 points. Après un deuxième tour complet (vous avez alors déjà gagné 100 points), vous le reposez sur ses pieds et ainsi de suite...



Les villages

1. Placement d'une tuile

Comme d'habitude, piochez d'abord une tuile et placez-la de façon à prolonger des zones existantes. Seule une section Village peut être placée à côté d'un village.



2a. Pose d'un meeples dans le village

Vous vérifiez qu'aucun meeples n'occupe le village. S'il n'y en a pas, vous pouvez poser un de vos meeples dans le village.



Vous placez cette tuile pour prolonger le village. Celui-ci étant inoccupé, vous pouvez y poser votre meeples.

3. Évaluation de zone

Après quelques tours vous piochez cette tuile. Elle tombe à pic, vous pouvez la placer à droite du village, ainsi la zone (dans ce cas précis le village) est complète.

Un village est considéré complet lorsqu'il est totalement entouré par la jungle ou par l'Amazone et qu'il n'y a pas d'espace vide à l'intérieur. Puisque vous possédez un meeples dans ce village, vous l'évaluez et marquez des points.

Chacune des tuiles composant le village rapporte **2 points**. À cela s'ajoute **1 point par symbole Fruits** présent dans le village.



Ici vous marquez 7 points pour 3 tuiles Village et 1 symbole Fruits.

Les camps

1. Placement d'une tuile

Comme d'habitude, piochez d'abord une tuile et placez-la de façon à prolonger des zones existantes.

2b. Installation d'un camp

Au début de la partie, vous avez 2 camps dans votre réserve. Un camp peut être posé sur une section de jungle de la tuile que vous venez de placer. Attention, ici aussi il faut vérifier qu'aucun autre camp n'occupe déjà cette jungle. Si vous avez le choix entre plusieurs sections de jungle, vous pouvez choisir celle dans laquelle vous installez votre camp. Les sections de jungle sont séparées entre elles par les rivières, l'Amazone et les villages.

Rappel : Vous devez choisir entre poser un meeples ou installer un camp. Vous ne pouvez pas faire les deux pendant le même tour.

Une fois posé, le camp reste où il est jusqu'à la fin de la partie (il vous permettra de marquer des points à la fin de la partie).

Installez votre camp dans une jungle qui possède beaucoup d'animaux, car ce sont eux qui vous rapportent des points.



Le joueur Rouge place cette tuile. Il y a deux sections de jungle distinctes. Il ne peut pas poser son camp dans la section du bas, car celle-ci est reliée à la jungle occupée par le camp Bleu. Il peut par contre le poser sur la section du haut, car celle-ci est séparée de l'autre jungle par une rivière et un village.

3. Évaluation de zone

Vous ne marquez aucun point durant la partie pour l'installation des camps. Ils ne seront évalués qu'en fin de partie ! Voir « Évaluation finale » à la page 7. Pour chaque animal se trouvant dans la jungle occupée par un de vos camps, vous marquez 1 point.

Déplacer la pirogue

1. Placement d'une tuile

Comme d'habitude, piochez d'abord une tuile et placez-la de façon à prolonger des zones existantes.

2. Déplacement de la pirogue

Pendant votre tour, si vous ne posez aucun pion (ni meeples, ni camp) vous devez avancer votre pirogue de **1 case** sur l'Amazone. Pas de panique, c'est une bonne chose de faire ça !

Si pendant ce même tour, des symboles Pirogue vous permettent aussi d'avancer sur le fleuve (ce qui signifie qu'un de vos meeples occupait déjà une rivière), additionnez le nombre de cases gagnées.



Lors d'un tour précédent, vous avez posé **vos meeples** sur la rivière. **Vous** placez cette tuile et obtenez 2 symboles Pirogue. Cela vous permet d'avancer votre pirogue de 2 cases. Comme vous n'avez posé aucun pion pendant ce tour, vous pouvez l'avancer de 1 case supplémentaire. Votre pirogue avancera donc de 3 cases sur le fleuve Amazone.

Mais enfin pour quelle raison doit-on faire avancer sa pirogue sur l'Amazone ? C'est ce que nous allons voir maintenant :

■ Les tuiles Amazone

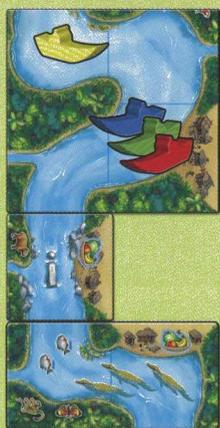
1. Placement d'une tuile

Si vous piochez une tuile Amazone, vous ne pouvez pas la placer selon les règles habituelles. Il vous faut impérativement prolonger le cours du fleuve Amazone. Pour cela vous pouvez placer la tuile dans l'un des deux sens au choix.

Si vous piochez une tuile Amazone avec le signe « ! », vous devez immédiatement prendre une double-tuile Amazone. Placez **tout d'abord la tuile avec le signe « ! »** et **ensuite la double-tuile** (ne faites jamais le contraire). Ainsi l'Amazone fait un coude. **Attention** : comme les doubles-tuiles sont deux fois plus grandes que les tuiles normales, elles se composent de deux cases pour le déplacement des pirogues.

Note : Comme il y a 3 tuiles avec le signe « ! » et 4 doubles-tuiles, l'une des doubles-tuiles ne sera pas utilisée pendant la partie.

Rappel : En plaçant une tuile Amazone vous agrandissez aussi la zone de placement (voir p. 3).



Vous piochez une tuile Amazone avec le signe « ! ». Vous prenez alors une double-tuile Amazone. En premier, vous placez la tuile avec le signe « ! », puis la double-tuile. Placez ces 2 tuiles dans le sens qui vous semble le plus favorable.

2. Pose d'un meeples, installation d'un camp ou déplacement de la pirogue

Vous pouvez maintenant poser un meeples ou installer un camp sur la rive de la tuile Amazone. Le fleuve lui-même ne peut accueillir ni meeples, ni camp puisqu'il est réservé aux pirogues.

Si vous placez une tuile avec le signe « ! » et ensuite une double-tuile, vous pouvez poser votre pion (meeples ou camp) **uniquement** sur la double-tuile (car c'est la dernière tuile placée).

Si vous ne posez ni meeples ni camp, vous devez alors avancer votre pirogue de 1 case.



Plus tard vous placez à nouveau une tuile Amazone. Comme vous ne posez ni meeples ni camp, vous avancez votre pirogue de 1 case. Ainsi, vous passez en tête sur le fleuve Amazone.

3. Évaluation de l'Amazone

Une **évaluation de l'Amazone** a maintenant lieu :

Dans l'Amazone, vous pouvez voir des caïmans et des piranhas. Celui qui possède la pirogue **en première position** (donc la plus éloignée de la source), marque des points correspondant à la **somme des caïmans et des piranhas dessinés** sur la tuile Amazone qui vient d'être placée.

Celui qui possède la pirogue **en deuxième position** marque autant de points que de **piranhas** dessinés.

Si plusieurs joueurs se partagent la première place (ou la seconde), chacun marque la totalité des points pour la 1^{ère} (ou la 2^e) place.

Remarque 1 : Peu importe où se trouvent les pirogues sur l'Amazone, il est ici question de classement par rapport aux autres pirogues.

Remarque 2 : Bien que la double-tuile Amazone a 2 cases, les caïmans et les piranhas sont comptés ensemble pour l'évaluation.



Il y a 3 caïmans et 1 piranha sur la tuile Amazone qui vient d'être placée.

Et maintenant l'évaluation de l'Amazone :

- 1 Comme **Rouge** a eu la bonne idée au tour précédent de se positionner en tête, il gagne maintenant **4 points** (3 caïmans + 1 piranha).
- 2 **Bleu** et **Vert**, en 2^e position, gagnent chacun **1 point** (pour le piranha).
- 3 Comme **Noir** n'a marqué aucun point, il avance sa pirogue de 1 case.

Important !

Après l'évaluation de l'Amazone, toutes les pirogues qui n'ont marqué **aucun point** avancent de 1 case.

■ Plusieurs meeples et camps dans une zone

Bien qu'il vous soit impossible de poser un meeples dans une zone (rivière ou village) déjà occupée par un autre meeples, il peut arriver au cours de la partie que plusieurs meeples se retrouvent dans une même zone qui a été reliée par une tuile. Lors de l'évaluation, c'est celui qui contrôle la zone, c'est-à-dire celui qui a le plus de meeples dans cette zone, qui marque les points. Si les joueurs sont ex-æquo (ils ont le même nombre de meeples dans la zone), chacun marque la totalité des points de cette zone. **Cela vaut aussi pour les camps dans la jungle.** Voici deux exemples pour les meeples :



Au début du tour, **Bleu** et **Rouge** ont chacun un meeples sur une rivière. **Rouge** place une tuile qui relie ces deux rivières. Tout d'abord on distribue les **bonus Pirogue** : le **meeples rouge** permet d'obtenir 2 symboles Pirogue : **Rouge** avance sa pirogue de 2 cases. Le **meeples bleu** permet d'obtenir 1 nouveau symbole Pirogue : **Bleu** avance de 1 case. La rivière est désormais complète. Les 2 joueurs marquent **5 points** (4 points pour la rivière et 1 point pour le symbole Fruits).



Au début du tour, les trois meeples occupent une section de village distincte. **Rouge** place une tuile qui relie les 3 sections. Il complète ainsi le village et l'évalue : le village rapporte **13 points** (10 points pour les 5 tuiles et 3 points pour les 3 symboles Fruits). **Rouge** marque la totalité des points, car il contrôle le village avec ses 2 meeples. **Bleu** ne marque rien.

FIN DE PARTIE, ÉVALUATION FINALE ET VAINQUEUR

Malheureusement même **Carcassonne – Amazonas** a une fin... Aussi triste que cela puisse être, il nous faut tout de même déclarer un vainqueur. La partie prend fin dès qu'un joueur ne peut plus ni piocher ni placer de tuile. On procède alors à une petite **évaluation finale**. Le vainqueur est celui ou celle qui a le plus de points.

Lors de l'évaluation finale, chaque joueur reçoit des points des zones incomplètes occupées par ses meeples, ainsi que pour le fleuve Amazone :

■ RIVIÈRE

Chaque **rivière** incomplète rapporte **1 point par tuile** et **1 point par symbole Fruits**, exactement comme pendant la partie.

Rouge marque **3 points** pour la **rivière** (2 tuiles + 1 symbole Fruits).

■ VILLAGE

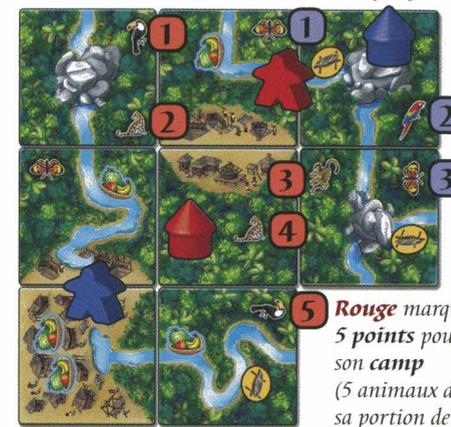
Chaque **village** incomplet rapporte **1 point par tuile** et **1 point par symbole Fruits**.

Bleu marque **4 points** pour le **village** (2 tuiles + 2 symboles Fruits).

■ CAMPS

Pour chaque **camp**, comptez le nombre d'animaux présents dans sa portion de jungle. Chaque **animal** rapporte **1 point**.

Bleu marque **3 points** pour son **Camp** (3 animaux dans sa portion de jungle).



Rouge marque **5 points** pour son **camp** (5 animaux dans sa portion de jungle).

■ AMAZONE

C'est maintenant que la tuile Embouchure entre en jeu. Placez-la au bout du fleuve Amazone. Choisissez le côté correspondant au nombre de joueurs de la partie. Selon la position des pirogues sur le fleuve, déplacez-les sur l'embouchure en conservant le même ordre. Puis les joueurs marquent des points en fonction de la place qu'ils occupent :

À 4 et 5 joueurs : 1^{ère} place – **7 points** ; 2^e place – **4 points** ; 3^e place – **1 point**

À 2 et 3 joueurs : 1^{ère} place – **6 points** ; 2^e place – **3 points**

Les pirogues sont rangées sur la tuile Embouchure, en respectant l'ordre des positions qu'elles occupaient sur le fleuve : **Rouge** marque **7 points**.

Bleu et **Vert** **4 points**, **Noir** **1 point**, **Jessica** aucun point.



RÈGLES SPÉCIALES POUR 2 À 3 JOUEURS

À **2 ou 3 joueurs** : Utilisez la tuile de départ et la tuile Embouchure avec le symbole 2 à 3 joueurs.

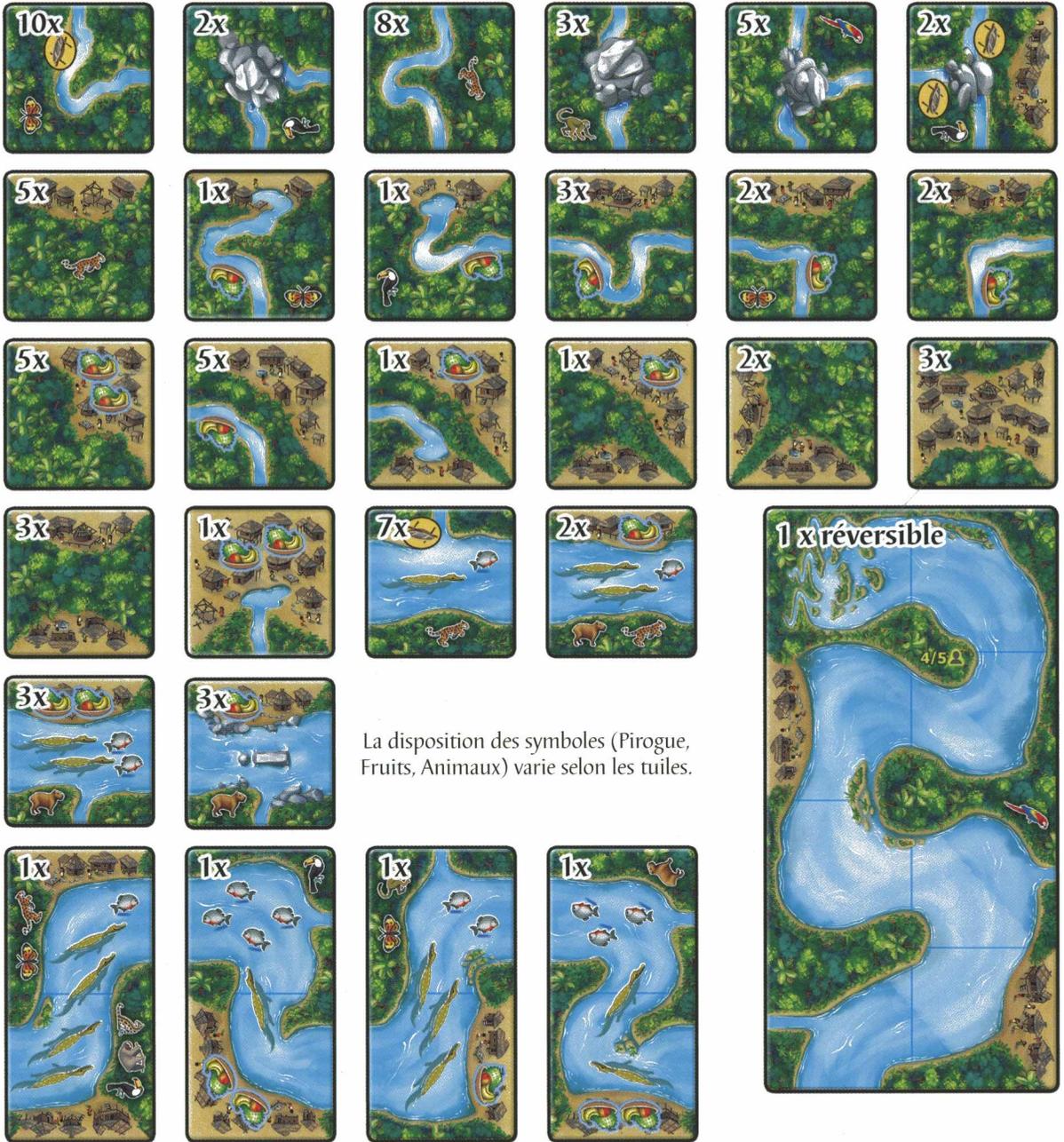
Uniquement à 2 joueurs :

La pirogue en 2^e place ne marque des points que si elle est positionnée **sur la case directement derrière la première pirogue**. Si la pirogue est plus éloignée, le joueur ne marque aucun point, mais il **avance sa pirogue de 1 case** (selon la règle habituelle). Cette règle vaut aussi bien pendant la partie lors de l'évaluation Amazone, que lors de l'évaluation finale.



Rouge marque **3 points**. **Bleu** ne marque rien, parce qu'il ne se situe pas directement derrière **Rouge**. Ensuite, **Bleu** fait avancer sa pirogue de 1 case.

LISTE DES TUILES (65 terrains, 15 Amazones, 4 doubles-tuiles, 1 tuile de départ)



La disposition des symboles (Pirogue, Fruits, Animaux) varie selon les tuiles.

Remarque : Le fleuve Amazone serpente sur plusieurs milliers de kilomètres. Le petit fragment que nous déroulons dans *Carcassonne – Amazonas* s'étire de façon assez rectiligne. Cela tient au fait que l'adaptation d'un cours plus sinueux est bien plus coûteuse et complexifie énormément le jeu !

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede

Illustration : Vicki Dalton

Conception graphique : Christof Tisch

Conception 3D : Andreas Resch

Pour ses nombreux playtests, de chaleureux remerciements à Udo Schmitz.

Version Française

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Relecture : Dadajef

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur

EDGEENT.FR



Z-MAN
games

EDGE

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH. © 2018 Asmodee North America, Inc. Tous droits réservés. Z-Man Games est TM de Z-Man Games. Z-Man Games est une filiale de Asmodee North America, Inc. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél. : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Déconseillé aux enfants de moins de 7 ans.