



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Hiver



Un jeu de placement de tuiles de Klaus-Jürgen Wrede pour 2 à 5 joueurs de 8 ans et plus.

Carcassonne : ville du sud de la France qui est devenue célèbre pour ses fortifications uniques datant de l'antiquité romaine et du Moyen Âge.

Dans ce jeu, les joueurs développent la région avoisinant Carcassonne.

Pour ce faire, ils placeront leurs partisans sur les routes, dans les villes et les abbayes ainsi que dans les prés. Seul le joueur qui optimisera le placement de ses voleurs, chevaliers, moines et paysans sera déclaré vainqueur.

Matériel de jeu

- 84 tuiles *Terrain* (comprenant 1 tuile de départ avec un dos différent) présentant villes, routes, sections de pré et abbayes.

Dos de la tuile de départ



Dos des tuiles standards

- 40 partisans de 5 couleurs :
Chaque partisan peut devenir chevalier, voleur, paysan ou moine.
Chaque joueur utilise un de ses partisans pour marquer ses points.



- 1 plateau de pointage, pour noter les points des joueurs.
- 1 règle et 1 aide de jeu.



Sections de ville Bouquier



Abbaye



Sections de pré

Sections de route

Intersections

Aperçu du jeu

Les joueurs posent des tuiles tour après tour. C'est ainsi que les routes, les villes, les abbayes et les prés sont créés et développés. Les joueurs peuvent placer des partisans sur ces tuiles afin de marquer des points. Les points sont notés pendant et à la fin de la partie. Le joueur qui a le plus de points après le décompte final est déclaré vainqueur. **Les règles pour Carcassonne - Hiver sont les mêmes que celles du jeu de base Carcassonne. Les 12 tuiles avec des animaux sont jouées en suivant les règles de base. Pour le Bonhomme de pain d'épice, consultez la page 8.**

Mise en place



Placez la tuile de départ (illustrée à gauche) au centre de la table. Mélangez les autres tuiles, face cachée, et disposez-les en différentes piles, face cachée, de façon à ce que les joueurs y aient facilement accès. Placez le plateau de pointage près d'un des bords de la table; ainsi, le centre de la table sera réservé aux tuiles que les joueurs placeront. Chaque joueur prend les 8 partisans de sa couleur et pose l'un d'eux (nommé marqueur par la suite) sur la case 0 du plateau de pointage (située dans le coin inférieur droit). Chaque joueur place ensuite ses 7 autres partisans devant lui : il s'agit de sa réserve personnelle. Les joueurs choisissent un premier joueur avec la méthode de leur choix.

Déroulement d'une partie

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour, en sens horaire. À son tour, un joueur doit effectuer les actions suivantes **en respectant l'ordre ci-dessous** :

- 1. Il **doit** piocher et poser une nouvelle **tuile Terrain**.
- 2. Le joueur **peut** prendre **1 des partisans** de sa réserve et le placer sur la tuile **qu'il vient de poser**.
- 3. Si, en plaçant la tuile **Terrain**, des **abbayes, routes** et/ou **villes** sont complétées, la ou les constructions complétées sont évaluées **immédiatement**.

Le tour du joueur est terminé et le joueur suivant effectue son tour de la même façon.

■ 1. Placement des tuiles Terrain

Pour débiter, un joueur **doit** piocher une tuile **Terrain** d'une des piles face cachée. Il la regarde, la montre aux autres joueurs (afin qu'ils puissent lui donner des « conseils »). Ensuite, il la pose sur la table en observant les règles suivantes :

- La nouvelle tuile (contour **rouge** dans les exemples) doit être posée de façon à ce qu'il y ait au moins un côté adjacent à une tuile placée précédemment. La nouvelle tuile ne peut pas toucher uniquement à un coin.
- Les nouvelles tuiles doivent être placées de façon à continuer ou compléter les prés, les villes et les routes.



Les sections de routes et de prés sont continues.



Les sections de ville sont continues.



L'un des côtés de la section de ville est continuée et l'autre côté continue le pré.



Ce placement **n'est pas permis**.

Dans le cas peu probable où une tuile piochée ne peut être posée (et que tous les joueurs sont d'accord), le joueur remet la tuile dans la boîte (elle ne sera pas jouée) et pioche une autre tuile.

■ 2. Placement des partisans

Une fois que le joueur a posé sa tuile, il **peut** placer un de ses partisans en prenant soin d'observer les règles suivantes :

- Un joueur peut placer un seul partisan par tour.
- Le joueur doit prendre le partisan de sa réserve.
- Le joueur doit placer le partisan sur la tuile qu'il vient de poser.
- Le joueur doit choisir où il place le partisan sur la tuile. Le partisan peut ainsi devenir un...

voleur



sur une section de route

chevalier



dans une section de ville

moine



dans une abbaye

paysan



dans un pré

(Pour votre première partie, il est conseillé de jouer **sans les paysans**.)

Couchez les paysans sur le côté!

- Le joueur ne peut pas placer son partisan sur une route, dans un pré, ou dans une ville si cette tuile est reliée à une autre tuile où se trouve déjà un autre partisan (peu importe la distance et même si le partisan appartient au joueur actif). Par exemple :

Bleu peut uniquement placer un paysan dans le pré ou



un moine dans l'abbaye puisqu'il y a déjà un voleur sur la route continuée.

Bleu peut placer son partisan comme voleur ou comme paysan. Il ne peut le placer comme chevalier,



car il y a déjà un chevalier dans la ville continuée.

Lorsqu'un joueur a placé tous ses partisans, il continue de poser des tuiles à chaque tour. Un joueur ne peut pas reprendre volontairement un de ses partisans du plateau. Cependant, les partisans sont remis dans leur réserve respective après l'évaluation d'une ville, d'une route ou d'une abbaye qu'ils occupent.

Le tour du joueur est terminé et le joueur suivant, en sens horaire, joue son tour et ainsi de suite.

Attention : Si, à la suite du placement d'une tuile, des villes, des routes et/ou des abbayes sont complétées, celles-ci sont évaluées avant le tour du prochain joueur.

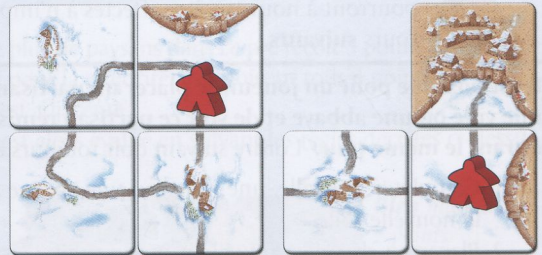
3. Évaluation des villes, routes et abbayes complétées

■ UNE ROUTE COMPLÉTÉE



Une route est complétée lorsque les deux extrémités de la route sont reliées à des intersections, des sections de ville, des abbayes ou que la route fait une boucle. Il peut y avoir plusieurs sections de route entre les deux extrémités.

Le joueur qui a un voleur sur une route complétée reçoit 1 point pour chaque tuile formant la route complétée (comptez le nombre de tuiles, car une tuile présentant plus d'une section n'est comptée qu'une seule fois).



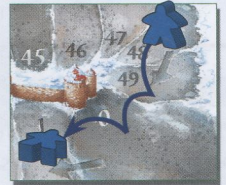
Rouge marque 4 points.

Rouge marque 3 points.

LE PLATEAU DE POINTAGE

Lorsqu'un joueur marque des points, il déplace son marqueur sur le plateau de pointage d'un nombre de cases égal aux points reçus. Si vous dépassez la case 50 sur le plateau de pointage, couchez votre marqueur sur le côté pour indiquer que vous avez plus de 50 points et continuez à le déplacer normalement sur la piste.

Bleu marque 3 points et avance son marqueur de la case 48 à la case 1. Il couche son marqueur sur le côté afin d'indiquer qu'il a plus de 50 points.



■ UNE VILLE COMPLÉTÉE



Une ville est complétée lorsqu'elle est entourée d'une muraille et qu'il n'y a pas de trou dans les murs ou dans la ville. Une ville est

toujours formée de deux sections ou plus. Le joueur qui possède un chevalier dans une ville complétée marque 2 points pour chaque tuile dans la ville (comptez les tuiles et non les sections). Chaque bouclier donne au joueur 2 points supplémentaires.



Rouge marque 8 points (ville de 3 tuiles et 1 bouclier).



Rouge marque 8 points (ville de 4 tuiles et aucun bouclier). Lorsqu'il y a 2 sections de ville sur une même tuile, la valeur de cette dernière demeure 2 points (1 seule tuile).

QU'ARRIVE-T-IL LORSQUE L'ON TROUVE PLUS D'UN PARTISAN SUR UNE ROUTE OU DANS UNE VILLE COMPLÉTÉE ?

Avec certains placements de tuile judicieux, il est possible de faire en sorte qu'il y ait plus d'un voleur sur une route ou plus d'un chevalier dans une ville.

Le joueur avec la majorité des chevaliers ou voleurs reçoit la totalité des points. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo marquent tous les points.

La nouvelle tuile relie deux sections de ville séparées pour compléter une seule ville.



Bleu et Rouge marquent chacun 10 points pour la ville puisqu'ils ont tous les deux un seul chevalier dans la ville (composée de 5 tuiles).

Vous trouverez un exemple d'évaluation détaillé en page 6.

■ UNE ABBAYE COMPLÉTÉE



Une abbaye est complétée lorsqu'elle est entourée de tuiles. Le joueur qui possède un moine dans l'abbaye marque 9 points (1 point par tuile, incluant celle de l'abbaye).



Rouge marque 9 points (la tuile de l'abbaye et les 8 tuiles adjacentes).

RETOUR DES PARTISANS DANS LA RÉSERVE DES JOUEURS

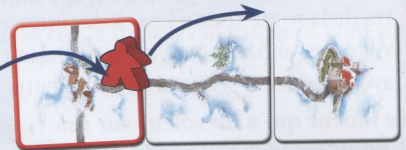


Après l'évaluation d'une route, d'une ville ou d'une abbaye (et **uniquement** à ce moment), les partisans impliqués sont remis dans la réserve de leur joueur respectif. Les partisans ainsi remis pourront à nouveau être affectés à n'importe quel rôle (voleur, paysan, chevalier ou moine) lors des tours suivants.

Il est possible pour un joueur de placer un partisan, évaluer une route, une ville ou une abbaye et de voir ce partisan remis dans sa réserve durant le même tour. L'ordre suivant doit toujours être respecté :

1. Compléter une ville, une route ou une abbaye avec la nouvelle tuile.
2. Placer un chevalier, un voleur ou un moine.
3. Évaluer la ville, la route ou l'abbaye complétée.
4. Remettre dans la réserve le chevalier, le voleur ou le moine.

Rouge
marque
3 points.



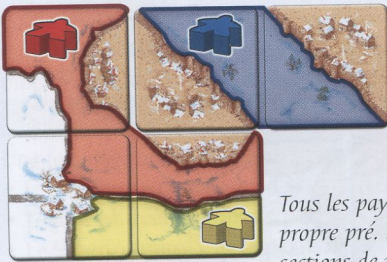
Rouge
marque
4 points.



LES PRÉS

(Rappel: Pour votre première partie, jouez **sans les paysans et les prés.**)

Plusieurs sections de pré reliées forment un plus grand pré. Les prés ne sont pas évalués durant la partie. Les joueurs peuvent placer des paysans sur les sections des prés, mais ces derniers ne sont évalués qu'à la fin de la partie. **Un paysan reste en place sur la section de pré où il a été placé durant toute la partie et n'est jamais remis dans la réserve du joueur!** Afin d'éviter de reprendre accidentellement un paysan, couchez-le sur le côté dans la section de pré. Les prés sont délimités par les routes, les villes et la limite du plateau. (Ceci est très important lors de l'évaluation finale.)



Tous les paysans ont leur propre pré. La ville et les sections de routes séparent les prés les uns des autres.



Avec le placement de cette nouvelle tuile, les 3 joueurs ont maintenant chacun 1 paysan dans le même pré.

Note: Le joueur qui a joué cette nouvelle tuile ne peut y poser de paysan puisqu'il y a déjà des paysans sur les sections de pré reliées.

Fin de la partie et décompte final

La partie se termine à la fin du tour du joueur qui a posé la dernière tuile. On procède ensuite au décompte final.

ÉVALUATION DES ROUTES, VILLES ET ABBAYES INCOMPLÈTES

Pour chaque route et ville **incomplète**, un joueur qui possède un voleur sur la route ou un chevalier dans la ville reçoit **1 point pour chaque section** de route ou de ville. **Les boucliers valent aussi 1 seul point chacun.** Lorsqu'il y a plus d'un partisan dans une ville ou sur une route, utilisez la même règle que pour les routes et villes complétées pour déterminer quel joueur marque les points. Pour une abbaye incomplète, le joueur possédant un moine sur l'abbaye marque 1 point pour l'abbaye et 1 point pour chaque tuile qui l'entoure.

Vert marque 8 points pour la ville incomplète (5 sections de ville, 3 boucliers).

Noir ne marque aucun point puisque **Vert** possède plus de chevaliers dans la ville.

Rouge marque 3 points pour la route incomplète (3 sections de route).

Jaune marque 5 points pour l'abbaye incomplète (tuile de l'abbaye et 4 tuiles adjacentes).

Bleu marque 3 points pour la ville incomplète (2 sections de ville, 1 bouclier).



ÉVALUATION DES PAYSANS

(Si vous jouez **sans les paysans et les prés**, ces derniers ne sont pas évalués.)

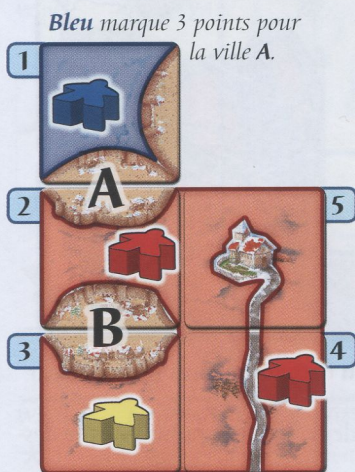
- Pour l'évaluation des paysans, seules les villes complétées sont considérées.
- Le paysan doit être dans un pré qui touche à la ville. La distance entre le paysan et la ville complétée n'a pas d'importance.
- Pour chaque ville complétée touchant au pré, le joueur qui a le plus de paysans dans ce pré reçoit 3 points. La taille de la ville n'a pas d'importance. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la majorité, ils reçoivent tous 3 points.
- Un pré rapporte des points pour chaque ville complétée qui lui est adjacente.
- Plusieurs prés peuvent desservir une même ville. Chaque pré est alors évalué en suivant les règles décrites ci-dessus.



Bleu reçoit 6 points. **Rouge** marque 3 points. Personne ne marque de points pour la ville incomplète.



Bleu marque 9 points (6 points pour son paysan supérieur et 3 points pour celui plus bas).



Bleu marque 3 points pour la ville A.

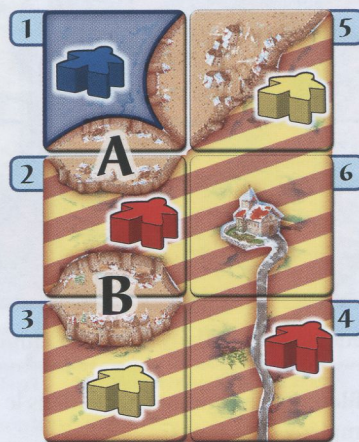
X Indique l'ordre de placement des tuiles.

Rouge marque 6 points pour les villes A et B (3 points par ville).

Jaune n'est pas le joueur ayant le plus de paysans dans le pré. Il ne marque donc pas de points.



Bleu reçoit 3 points pour la ville A.



Dans cet exemple, **Rouge** et **Jaune** ont chacun 2 paysans dans le pré et reçoivent chacun 6 points (pour les villes A et B).

Vous trouverez un exemple détaillé de l'évaluation des paysans en page 6.

Lorsque tous les prés occupés ont été évalués de cette façon, le décompte final est terminé et la partie prend fin. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les ex æquo se partagent la victoire.



© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH
Version française :
© 2013 Filosofia Éditions, inc.
31, rue des Coopératives
Rigaud (Québec) J0P 1P0

Auteur : Klaus Rügen-Wrede
Illustratrice : Anne Pätzke
Mise en page : Christof Tisch
Version française : Équipe Filosofia

Questions ou commentaires ?
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Fabriqué en Allemagne



Exemple détaillé

EXEMPLE D'ÉVALUATION DES PAYSANS

Voici un exemple d'évaluation des paysans (partisans placés dans les prés). Les règles observées se trouvent en page 5 de cette règle sous **ÉVALUATION DES PAYSANS**.



Pré 1 : **Bleu** possède un paysan dans le **Pré 1**. Celui-ci touche **2 villes : A et B**. **Bleu** marque **6 points** (3 points par ville).

Pré 2 : **Rouge** et **Bleu** ont chacun un paysan dans le **Pré 2**. Ils marquent tous les deux **9 points** puisque le pré dessert trois villes complétées : **A, B et C**.

Note : La ville située en bas à gauche n'est pas comptée puisqu'elle n'est pas complétée. De plus, on note aussi que les **villes A et B** ont rapporté des points pour les **Pré 1 et 2**.

Pré 3 : **Jaune** a deux paysans tandis que **Noir** n'en a qu'un. **Jaune** a donc la majorité dans le **Pré 3**. Il marque **12 points** pour les **4 villes complétées** tandis que **Noir** ne marque aucun point.

Note : Les prés sont séparés l'un de l'autre par les routes, les villes ainsi que les limites du plateau.

COMMENT PEUT-IL Y AVOIR PLUS D'UN PAYSAN DANS UN PRÉ ?

= dernière tuile placée



Tour 1



Tour 2



Les deux prés ne sont pas reliés lorsqu'ils ne se touchent que par un coin !



Tour 3



Tour 1 : **Bleu** place un paysan dans le pré.

Tour 2 : **Rouge** pose une tuile en diagonale à celle que **Bleu** vient de poser. Il peut y placer un partisan puisque les deux prés ne sont pas encore reliés.

Tour 3 : Ici, les deux prés sont reliés et forment un plus grand pré. Il y a maintenant deux paysans dans le pré.

De cette même façon, il est possible de faire en sorte qu'il y ait 2 chevaliers ou plus dans une ville ainsi que 2 voleurs ou plus sur une route.

Les tuiles du jeu de base (84 tuiles)



WinA 2x



WinB 4x



WinC 1x



WinD 4x
incluant la tuile de départ (dos foncé)



WinE 5x



WinF 2x



WinG 1x



WinH 3x



WinI 2x



WinJ 3x



WinK 3x



WinL 3x



WinM 2x



WinN 3x



WinO 2x



WinP 3x



WinQ 1x



WinR 3x



WinS 2x



WinT 1x



WinU 8x



WinV 9x



WinW 4x



WinX 1x



WinTierA 1x



WinTierB 1x



WinTierC 1x



WinTierD 1x



WinTierE 1x



WinTierF 1x



WinTierG 1x



WinTierH 1x



WinTierI 1x



WinTierJ 1x



WinTierK 1x

WinTierL 1x

✳ Il peut y avoir certaines différences graphiques sur les tuiles (moutons, maisons, etc.).

Résumé du pointage

Constructions complétées pendant la partie

Route (voleur) 1 point par tuile



Ville (chevalier) 2 points par tuile + 2 points par bouclier



Abbaye (moine) 9 points



Constructions incomplètes à la fin de la partie

Route (voleur) 1 point par tuile

Ville (chevalier) 1 point par tuile + 1 point par bouclier

Abbaye (moine) 1 point par tuile (tuile de l'abbaye et chaque tuile adjacente)

Pré, seulement à la fin de la partie

3 points par ville complétée pour le joueur ayant la majorité de paysans dans le pré



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Hiver



Le Bonhomme de pain d'épice

L'hiver enveloppe les murs de Carcassonne. Tous se pressent autour d'une boisson chaude et s'empressent de préparer de délicieuses pâtisseries. Autour de Carcassonne, tout est calme, silencieux... au repos. Mais un étrange personnage a fait son apparition. Et jusqu'à présent, personne n'a réussi à l'attraper...

Matériel

- 1 bonhomme de pain d'épice (en bois)
- 6 tuiles *Pain d'épice* (identifiées par un bonhomme de pain d'épice)



Mise en place



Les règles de **Carcassonne** sont inchangées. Cette mini-extension devrait être jouée avec *Carcassonne - Hiver*, car leurs tuiles présentent le même dos. Les six nouvelles tuiles (celles avec un bonhomme de pain d'épice) sont mélangées avec les autres tuiles de *Carcassonne - Hiver*. Avant de commencer la partie, placez le bonhomme de pain d'épice sur la section de ville de la tuile de départ.

Déroulement du jeu

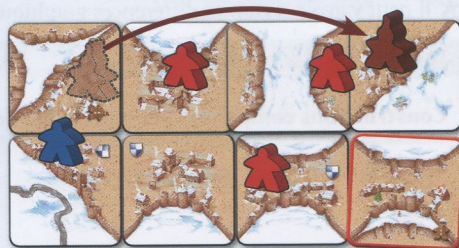
Les 6 nouvelles tuiles : Lorsqu'un joueur pioche une tuile *Pain d'épice*, il la place en suivant les règles normales et poursuit son tour comme à l'habitude (incluant la résolution éventuelle d'une évaluation). Ensuite, il prend le bonhomme de pain d'épice et il le place dans une **ville incomplète différente**.



Évaluer le bonhomme de pain d'épice

1) Lorsque le bonhomme de pain d'épice quitte une ville après le placement d'une tuile *Pain d'épice*, chaque joueur possédant un ou plusieurs chevaliers dans cette ville marque des points. Pour chacun de ses chevaliers présents, un joueur marque 1 point par tuile actuellement dans cette ville. Les boucliers ne rapportent aucun point et les chevaliers restent dans la ville.

2) Lorsque la ville qu'occupe le bonhomme de pain d'épice est complétée, procédez ainsi : avant l'évaluation normale, chaque joueur possédant un chevalier ou plus dans la ville marque 1 point par tuile dans cette ville pour chacun de ses chevaliers s'y trouvant (comme pour le point 1). Ensuite, le joueur qui a complété la ville déplace le bonhomme de pain d'épice dans une ville incomplète de son choix.



Exemple du type d'évaluation 1

Rouge pose une tuile *Pain d'épice* et déplace le bonhomme de pain d'épice sur la ville en haut à droite. Puisque le bonhomme de pain d'épice a quitté la ville à gauche, **Bleu** marque **7 points** (7 tuiles, 1 chevalier) et **Rouge** **14 points** (7 tuiles, 2 chevaliers).



Exemple du type d'évaluation 2

Rouge pose sa tuile pour compléter la ville occupée par le bonhomme de pain d'épice. L'évaluation du bonhomme de pain d'épice a lieu immédiatement : **Bleu** marque **6 points** (6 tuiles, 1 chevalier) et **Rouge** **12 points** (6 tuiles, 2 chevaliers). Puis **Rouge** marque **14 points** pour la ville, en suivant les règles de base. Finalement, **Rouge** déplace le bonhomme de pain d'épice dans une ville incomplète.

Cas particulier : S'il n'y a aucune ville incomplète pour accueillir le bonhomme de pain d'épice, ce dernier demeure alors en place dans sa ville actuelle. Si cette ville est complétée et qu'il n'a pas de destination possible, il est alors retiré du plateau. Il pourra revenir en jeu avec la prochaine tuile *Pain d'épice*.