



Une traduction libre
de Nicolas Maréchal
© Jeux de NIM

v1.1 Mars 2005

Carcassonne Die Stadt
Publié par Hans im Glück (2004)
Auteur : Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne - La Cité

2-4 joueurs – à partir de 8 ans

Chaque joueur contribue à la construction de la ville de Carcassonne en y déployant des zones résidentielles, des routes, des marchés, des bâtiments de prestige. Carcassonne ne serait pas Carcassonne sans ses portes, remparts et tours qui entourent et protègent la ville.

En plaçant de manière habile ses habitants, voyageurs, marchands et gardiens aux endroits les plus avantageux, les joueurs tenteront de devenir les meilleurs architectes de la cité.

Le matériel de jeu

- 75 tuiles représentant les quartiers de la ville :
 - Les zones résidentielles ont un fond brun. Elles sont aménagées d'habitations (en brun), de bâtiments publics (en gris), de bâtiments historiques (en gris, soulignés d'une banderole) et de routes (en blanc).
 - Les marchés ont un fond vert. On distingue les marchés au poisson (échoppes bleues), aux céréales (échoppes jaunes) et au bétail (échoppes rouges).
- 1 porte de la ville en bois.
- 70 remparts en bois.
- 2 petits remparts en bois (à placer près de la porte de la ville si les remparts normaux sont trop longs).
- 12 tours en bois.
- 32 bonhommes en bois de 4 couleurs différentes : rouge, jaune, vert, bleu.
- 1 plateau pour marquer les scores.
- 2 sacs en tissu pour ranger les tuiles et les remparts.

Préparation de la partie

- Regrouper les tuiles en 3 piles égales (25 tuiles chacune), faces cachées. Transférer 5 tuiles de la troisième pile à la première de manière à obtenir une répartition de 30, 25 et 20 tuiles. Placer les 3 piles sur le côté de la table.
- Placer le plateau de score sur le côté de la table.
- Chaque joueur choisit sa couleur et prend les 8 bonhommes correspondants, place un bonhomme sur le zéro de la piste de score et garde les 7 autres bonhommes devant lui.
- Les joueurs se répartissent les 12 tours en quantités égales (6 à 2 joueurs, 4 à 3 joueurs, 3 à 4 joueurs).

Le tour de jeu

Tour à tour, chaque joueur effectue les phases suivantes :

1. Piocher une tuile
2. Déposer la tuile
3. Placer un bonhomme sur la tuile (optionnel)
4. Evaluation des points de routes et de marchés (lorsqu'il y a lieu)
5. Placement des remparts, tours et gardes (lorsqu'il y a lieu)

Phase 1 : Piocher une tuile

Le joueur **doit** piocher **une tuile** dans la **pile active**.

Au début de la partie, il piochera dans la première pile (celle qui a 30 tuiles), puis lorsqu'elle sera vide, la deuxième pile et enfin la troisième pile.

Phase 2 : Déposer la tuile



Le joueur **doit connecter** la tuile au paysage au centre de la table en respectant les règles suivantes :

- La tuile **doit** être connectée par **au moins un côté** aux tuiles déjà présentes.
- La tuile **ne doit pas** interrompre une route. Par contre les différents types de paysages (marchés et zones résidentielles) **peuvent** être interconnectés librement.

Phase 3 : Placer un bonhomme sur la tuile



Le joueur **peut** prendre **un et un seul** bonhomme **de sa réserve** et le placer **sur la tuile qu'il vient de déposer**, en respectant les règles suivantes :

- Il doit placer clairement le bonhomme sur un des éléments de paysage de la tuile :
 - Placé **debout** sur une **route**, le bonhomme sera un **voyageur**.
 - Placé **debout** sur un **marché**, le bonhomme sera un **merchand**.
 - Placé **couché** sur une **zone résidentielle**, le bonhomme sera un **habitant**.
- Il **ne peut pas** placer le bonhomme sur **une route ou un marché** que la tuile **vient de terminer**.
- Il **ne peut pas** placer le bonhomme sur **une route, un marché ou une zone résidentielle** déjà **occupé** par un ou plusieurs bonhommes alliés ou adverses :
 - Les **routes** sont délimitées par les carrefours, portes de bâtiments, marchés.
 - Les **marchés** sont délimités par les zones résidentielles.
 - Les **zones résidentielles** sont délimitées par les routes et les marchés.

Phase 4 : Evaluation des points de routes et de marchés

Points des routes



Lorsque la tuile posée **termine** une ou plusieurs **routes** :

- **Un joueur** qui possède un voyageur sur la route marque de 1 à 3 points pour une route de 1 à 3 tuiles, et le double de points que de tuiles pour une route plus longue.
- Si **plusieurs joueurs** possèdent un ou plusieurs voyageurs sur la route, seuls le ou les joueurs **majoritaires** en nombre de voyageurs marquent les points de la route.

Points des marchés



Lorsque la tuile posée **termine** un ou plusieurs **marchés** :

- **Un joueur** qui possède un marchand sur le marché marque un nombre de points égal au produit du nombre de tuiles du marché par le nombre de types de marchandises présents sur le marché.
- Comme pour les routes, seuls le ou les joueurs **majoritaires** en nombre de marchands marquent les points du marché.

Après le décompte, tous les joueurs **recupèrent** leurs bonhommes des routes et marchés terminés **dans leur réserve**.

Phase 5 : Placement des remparts, tours et gardes

Les joueurs placent des remparts lorsque :

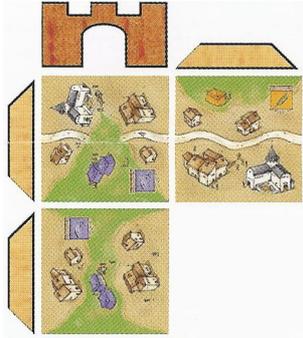
- La tuile posée provient de la **deuxième ou la troisième pile**.
- **Et** la pose de la tuile a donné lieu à **une évaluation de points**

Nombre de remparts à placer

Chaque joueur prend **un rempart** lorsque la tuile posée provient de la **deuxième pile**, ou **deux remparts** lorsque la tuile posée provient de la **troisième pile**.

Lors de la **première évaluation**, le joueur actif prend **la porte de la ville** au lieu d'un rempart.

Placement de la porte de la ville et des remparts



Le joueur actif place **un rempart** (ou la **porte de la ville** lors de la première évaluation), puis chaque joueur place **un rempart à la fois** en suivant le **sens du tour de table**, jusqu'à ce que tous les remparts soient placés.

- **La porte de la ville** doit se trouver le long d'un **côté libre d'une tuile périphérique** au choix.
- **Chaque rempart** doit se trouver le long d'un **côté libre des tuiles périphériques**, à **gauche ou à droite** de la porte de la ville ou des remparts déjà en place.

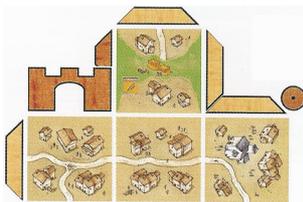
Lorsque la pose de la porte de la ville ou d'un rempart **clôture une route ou un marché**, le joueur procède immédiatement à l'**évaluation des points**.

Placement des gardiens



Chaque fois qu'un joueur place un rempart, il **peut** y poser **un bonhomme de sa réserve** comme **gardien sur le rempart**, à condition qu'il n'y ait **pas un gardien** posé sur un rempart situé **juste en face** (c'est-à-dire dans le prolongement de la rangée non interrompue de tuiles située face au rempart).

Placement d'une tour



Lorsque tous les joueurs ont placé leurs remparts, le **joueur actif** peut placer **une tour de sa réserve** à l'une des **extrémités du rempart**.

S'il place cette tour, le joueur **marque** autant de points qu'il y a de **murs de remparts** depuis la tour **jusqu'à la tour précédente ou la porte de la ville**.

Fin de la partie

Condition de fin de partie

La partie se termine à la fin d'un tour de jeu lorsque :

- La dernière tuile vient d'être posée,
- **Ou** le dernier rempart vient d'être placé,
- **Ou** il ne reste pas plus de 5 emplacements disponibles entre les 2 extrémités du rempart.

Fermeture complète du rempart

Quelle que soit la condition de fin de partie, les joueurs **ferment complètement la ville** de remparts (en imagination s'il ne reste pas assez de remparts en bois), et **évaluent les points des routes et marchés** ainsi fermés.

Evaluation des points pour les habitants

Pour chaque zone résidentielle de la ville, les joueurs procèdent au décompte suivant :

- **Un joueur** qui possède un habitant dans la zone résidentielle marque 2 points par marché qui borde ou est inclus dans la zone résidentielle.
- Si **plusieurs joueurs** possèdent un ou plusieurs habitants dans la zone résidentielle, seuls le ou les joueurs **majoritaires** en nombre d'habitants marquent les points de la zone résidentielle.

Evaluation des points pour les gardiens

Chaque gardien surveille **une rangée ininterrompue de tuiles situées face au rempart**. Le propriétaire de chaque gardien marque :

- 2 points pour chaque bâtiment public.
- Et 3 points pour chaque bâtiment historique se trouvant dans la zone surveillée

Détermination du vainqueur

Le joueur ayant accumulé le plus de points gagne la partie.

Règle pour 2 joueurs

A 2 joueurs, la seule différence de règle est que l'on pose le double de remparts :

- Chaque joueur place 2 remparts lorsque la deuxième pile est active (ou la porte de la ville et un rempart lors de la première évaluation) ;
- Chaque joueur place 4 remparts lorsque la troisième pile est active.