



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

Chasseurs et Cueilleurs

Traduction française :
Philibert –
<http://www.philibertnet.com>

Relecture et mise en page :
Ludo le gars –
<http://lgimet.free.fr>
Rody –
<http://www.Jeux2Rody.com>



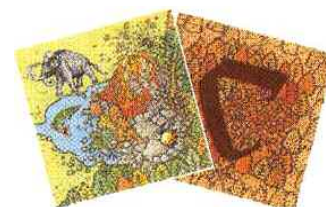
Un jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans par Klaus-Jürgen Wrede

Matériel de jeu

- 79 tuiles



Dos des tuiles



Tuile de départ

1 rivière



3 rivières



1 rivière avec sa source



2 rivières avec source



1 lac avec 1 poisson



1 lac avec 2 poissons



2 forêts séparées



3 prairies séparées



1 forêt

Forêt

Prairie



1 pépite d'or



Gibier (3 dessins différents, sans signification particulière pour le jeu)



Mammoth



Tigre à dents de sabre

- 12 tuiles bonus



- 1 piste de score



- 5 tuiles points



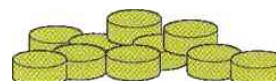
- 30 partisans en 5 couleurs



- 10 huttes en 5 couleurs



- 10 pions verts en bois



- Ce livret de règles

But du jeu

Les joueurs posent tour après tour des tuiles de paysages. Il se formera des prairies, forêts et rivières dans lesquelles les joueurs pourront installer leurs partisans et huttes afin de gagner des points. Les points gagnés pendant et à la fin de la partie détermineront le vainqueur.

Préparation

La tuile de départ (avec le volcan) est posée au milieu de la table. Les 78 autres tuiles sont mélangées et posées en plusieurs piles faces cachées sur la table, afin que chaque joueur puisse y accéder facilement. Les 12 tuiles bonus sont également mélangées et posées en une pile face cachée. La piste de score est posée sur un côté de la table ainsi que les 5 tuiles points.

Chaque joueur prend les 6 partisans et les 2 huttes de la couleur de son choix et pose un partisan comme compteur de point sur la case 0 de la piste de score. Les partisans restants et les deux huttes sont posés devant chaque joueur et constituent sa réserve.

Survol du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur exécute les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1. le joueur **doit** piocher une tuile d'une des piles de tuiles courantes (**sauf la pile de tuiles bonus**) et la poser ;
2. le joueur **peut** poser un partisan ou une hutte de sa réserve **sur la tuile qu'il vient de poser** ;
3. si, lors de la pose de la tuile, **des forêts ou des rivières** sont terminées, leurs points sont attribués.

Pose d'une tuile

Pour la première action de son tour, le joueur doit piocher une tuile d'une des piles. Il la montre aux autres joueurs et la pose en respectant les règles suivantes :

1. la nouvelle tuile (**entourée de rouge dans les exemples**) doit toucher par au moins un côté une tuile déjà posée – toucher par le coin ne suffit pas ;
2. toutes les rivières, prairies et forêts doivent être connectées convenablement ;
3. dans le cas où une tuile ne peut être posée nulle part, elle est écartée du jeu et le joueur pioche une nouvelle tuile.

Exemple : les 3 premières poses de tuiles sont valides, la dernière est invalide.



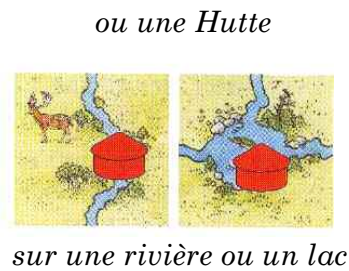
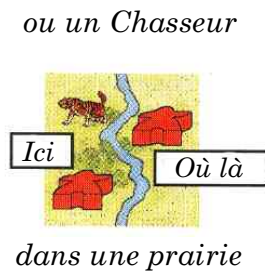
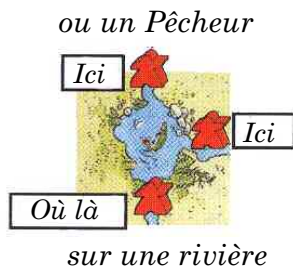
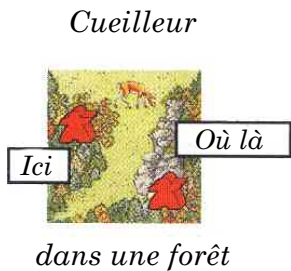
Installer un partisan ou une hutte

Une fois que le joueur a placé sa tuile, il **peut** placer un partisan **ou** une hutte.

Pour cela, il devra suivre les règles suivantes :

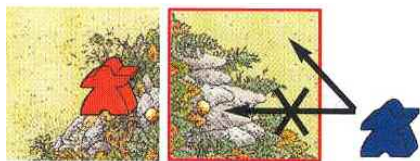
- on ne **peut** poser qu'un seul partisan **ou** qu'une seule hutte ;
- on **doit** prendre le partisan ou la hutte **de sa réserve** ;
- on **ne peut** installer le partisan ou la hutte que sur **la tuile que l'on vient de poser** ;
- on **doit** choisir la **partie de la tuile sur laquelle** le partisan se trouvera.

Selon le cas, le joueur posera un...



Quand on pose un partisan en tant que chasseur, le pion est posé couché dans la prairie.

- On ne peut placer un partisan sur une forêt, rivière ou prairie, que s'il n'y a pas déjà d'autres partisans dans ces forêts, rivières ou prairies, prolongées ou terminées par la pose de la tuile. Ceci indépendamment de la distance qui le sépare des autres partisans.



Le partisan bleu ne peut pas être placé dans la forêt, mais peut l'être dans la prairie



Le partisan rouge ne peut être placé dans la prairie de gauche, mais peut l'être dans celle de droite, dans la forêt ou encore sur la rivière

Il est cependant possible que plusieurs partisans se retrouvent dans la même forêt, rivière ou prairie. La manière dont cela peut arriver est expliqué sur la page suivante.

Si au cours du jeu, un joueur se retrouve à cours de hutte ou de partisan, le joueur ne pourra que poser une tuile. **Remarque importante :** on peut récupérer des partisans au cours de la partie (voir « retour des partisans chez leurs propriétaires », page 5). Les huttes resteront par contre en place jusqu'à la fin du jeu.

Le tour du joueur est à présent terminé, et c'est au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de prendre son tour.

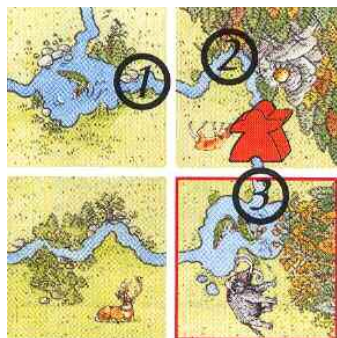
Exception : lors de la pose d'une tuile, si une rivière ou une forêt est terminée, on doit procéder de suite à un décompte, avant que le prochain joueur ne commence son tour. Les prairies et les réseaux de rivières terminés ne sont évalués qu'à la fin de la partie.

Décompte des rivières et des forêts

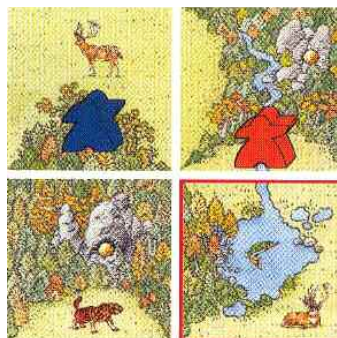
Une rivière achevée

Une rivière est achevée lorsque ses deux extrémités sont délimitées par une source, un lac, ou une intersection. Une rivière peut être de n'importe quelle taille entre ces deux délimitations.

Un joueur qui possède seul un pêcheur sur la rivière achevée, gagne pour chaque section de la rivière 1 point. Si en plus la rivière est délimitée par un ou deux lacs, il gagne 1 point supplémentaire par poisson s'y trouvant.



Rouge gagne 6 points : La rivière comporte 3 sections (1,2,3). Chaque section rapporte 1 point. Le lac sur la section 1 contient 1 poisson et celui de la section 3 contient 2 poissons. Ce qui lui donne 3 points supplémentaires.



Rouge gagne 3 points : (2 sections et un poisson). Même si Bleu avait posé la tuile entourée de rouge, c'est Rouge qui aurait emporté les points de la rivière.

Attention : le joueur qui termine la rivière par la pose d'une tuile est le plus souvent celui qui a un pêcheur et qui remporte les points. Mais cela n'est pas obligatoire. Il peut arriver qu'un joueur termine une rivière et qu'un autre joueur remporte les points parce qu'il y possède un pêcheur, comme dans l'exemple précédent.



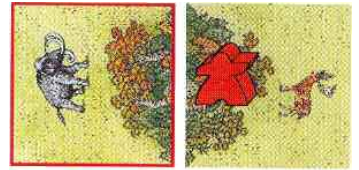
Tous les points sont reportés sur la piste de score. Si un joueur atteint la ligne d'arrivée, il prend un jeton 50 et le pose devant lui afin que tous les joueurs puissent voir qu'il a déjà fait un tour de la piste. S'il franchit à nouveau la case de départ, il retourne son jeton sur le côté 100. Lors de parties avec peu de joueurs, il peut arriver que l'on atteigne 150 points : il suffit alors de prendre un jeton 50 et un jeton 100.



Une forêt achevée et les tuiles bonus

Une forêt est achevée quand elle est complètement entourée de prairies (quand il ne reste plus de côté ouvert à la forêt, qu'elle ne peut plus être agrandie). Une forêt terminée peut être de n'importe quelle taille.

Un joueur qui possède seul un cueilleur dans la forêt achevée gagne pour chaque section de forêt 2 points. Si en plus, la forêt renferme une ou plusieurs pépites d'or, un événement survient (voir ci-après).

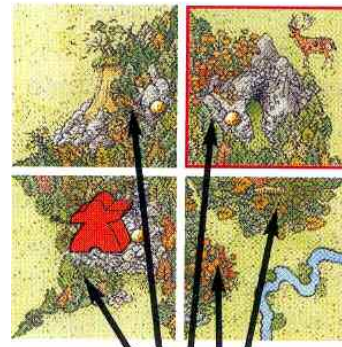


Rouge gagne 4 points

Après le décompte, on vérifie s'il y a une ou plusieurs pépites d'or dans la forêt. Si c'est le cas, le joueur qui a achevé la forêt pioche une tuile de la pile des tuiles bonus. Il pose cette tuile bonus à l'emplacement de son choix avec les règles de pose habituelles et il peut, sur cette tuile, poser un partisan ou une hutte. Si un décompte se déclenche lors de la pose de cette tuile, il est immédiatement effectué. Cependant, il ne pourra piocher à nouveau une tuile bonus s'il termine à nouveau une forêt avec une pépite d'or : **il n'y a pas de réaction en chaîne**. Si la pile des tuiles bonus est épuisée, on ne tire plus de tuiles bonus.

En résumé :

- le joueur qui possède seul un partisan dans la forêt terminée gagne des points ;
- le joueur qui a achevé la forêt en posant une tuile pioche une tuile bonus s'il y a une ou plusieurs pépites d'or dans la forêt. *Dans l'exemple à droite : si Rouge a terminé la forêt, il récolte les points de la forêt et la tuile bonus. Si c'est Bleu qui termine la forêt, c'est Rouge qui prend les points et c'est Bleu qui gagne la tuile bonus ;*
- la tuile bonus peut être posée à n'importe quel endroit de l'espace de jeu (selon les règles de pose) ;
- quelque soit le nombre de pépites dans la forêt, on ne pioche au maximum qu'une seule tuile bonus ;
- si la forêt ne contient pas de pépite, on ne tire pas de tuile bonus.



Il y a une pépite d'or, le joueur ayant posé la dernière tuile pioche une tuile bonus

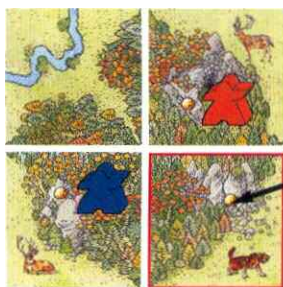
2 points par section
Rouge gagne 10 points

Les tuiles bonus sont décrites en dernière page.

Que se passe-t-il quand plusieurs Partisans se trouvent dans une forêt ou une rivière terminées ?

Suite à la pose de tuiles, plusieurs partisans peuvent se retrouver dans une forêt ou une rivière. Lors du décompte d'une forêt ou d'une rivière, on vérifie d'abord si un joueur a **plus de partisans que n'importe quel autre joueur**. Dans ce cas, il est seul à gagner les points.

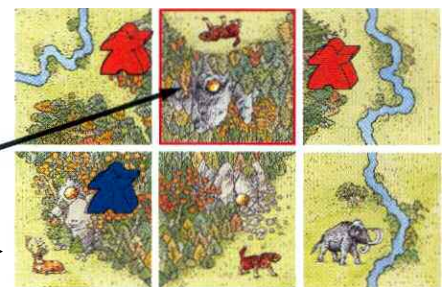
Sinon, **chaque joueur** ayant le même nombre de partisans remporte **le total des points**.



← Rouge et Bleu gagnent chacun 10 points

La pose de la tuile joint les deux forêts. Il y a ici plusieurs partisans dans les forêts.

→ Rouge est majoritaire dans la forêt et gagne seul 12 points



Attention : plusieurs partisans dans le même ensemble ne contredit aucunement la règle de la page 3 ; **cette règle s'applique seulement lors de la pose d'un partisan**. Ici, il s'agit de la jonction de deux éléments séparés où se trouvaient déjà des partisans.

Retour des partisans chez leurs propriétaires

Lorsqu'une forêt ou une rivière est achevée et décomptée – **et seulement à ce moment là** – les partisans qui y ont été posés retournent chez leurs propriétaires respectifs. Le ou les propriétaires les remettent dans leurs réserves et ils pourront être reposés dans les tours suivants.

Il est possible, dans le même tour, de poser un partisan et de le récupérer immédiatement. Il faut :



1. avec la nouvelle tuile terminer forêt ou rivière ;
2. placer pêcheur ou chasseur ;
3. décompter forêt ou rivière achevée ;
4. récupérer pêcheur ou chasseur.



Si le joueur gagne en plus une tuile bonus, il pourra, s'il le désire, y poser immédiatement le partisan récupéré.

Les huttes

Les huttes doivent toujours être posées sur une rivière ou un lac.

Les huttes appartiennent à un réseau de rivières. Un réseau de rivières rassemble toutes les rivières reliées entre elles par des lacs, des intersections ou formant des boucles. Le réseau s'arrête à une source ou à une rivière non terminée. Les huttes ne seront décomptées qu'à la fin.

Lors de la pose d'une hutte, aucune autre hutte ne doit se trouver sur le même réseau (même règle que pour les partisans). Une fois posée, une hutte ne reviendra plus à son propriétaire.

Attention : les huttes et les pêcheurs ne se gênent pas pour la pose.



La hutte bleue peut être placée



La hutte rouge peut être placée



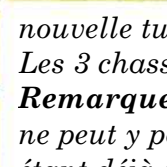
Les prairies

Les prairies ne seront pas décomptées avant la fin de la partie. Elles permettent cependant d'accueillir des chasseurs. Une fois posés, les chasseurs ne seront pas repris. Sur ce terrain, les chasseurs sont posés couchés. Comme cela, on pourra aisément les distinguer des pêcheurs et des cueilleurs, ces derniers pouvant être récupérés en cours de jeu.

Les chasseurs rapportent des points à la fin de la partie (voir le décompte final).



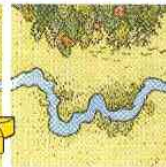
Gauche : les 3 chasseurs ont chacun leur prairie, séparées par les forêts, rivières et bords de l'espace de jeu.



Droite : après la pose de la nouvelle tuile, les prairies sont jointes.

Les 3 chasseurs se retrouvent ensemble.

Remarque : le joueur qui a posé la tuile, ne peut y poser de chasseur, la prairie étant déjà occupée.



Fin du jeu

A la fin du tour où la dernière tuile paysage a été posée (pas les tuiles bonus !) le jeu se termine :

Les joueurs reprennent tous les partisans des forêts et des rivières non achevés. **Les forêts et rivières non terminés ne sont pas décomptés. Les huttes et les chasseurs restent en place !**

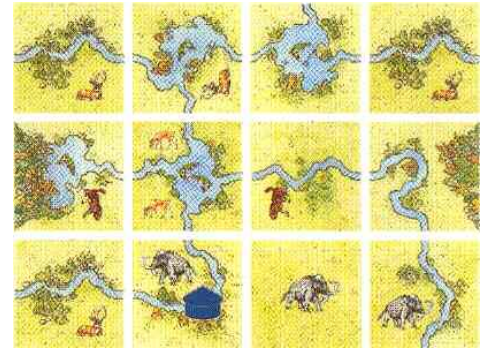
Ensuite, on effectue le **décompte final**.

Décompte final

Décompte des huttes

Le joueur qui est le seul à posséder une hutte sur un réseau, gagne 1 point par poisson présent dans ce réseau. Si plusieurs joueurs ont le plus de huttes dans un réseau, ils reçoivent tous le total de points. Si un seul joueur possède le plus de huttes, il est seul à recevoir les points. Pour le comptage des huttes, le fait que le réseau soit fermé (achevé) ou pas ne joue aucun rôle.

Toutes les huttes sont décomptées lors de cette phase et retirées du plateau.



Bleu gagne 5 points (5 poissons)

Décompte des chasseurs dans les prairies

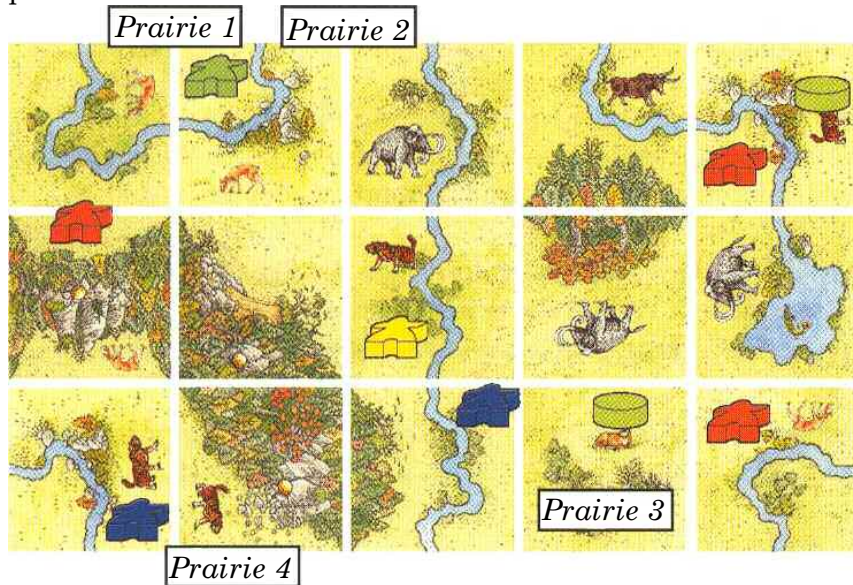
Le joueur qui est seul à avoir un chasseur dans une prairie gagne les points suivants : chaque gibier, mammouth et aurochs (ce dernier est présent seulement sur les tuiles bonus) rapporte 2 points.

Les tigres à dents de sabre sont des concurrents. Ils chassent seulement le gibier (les cerfs et biches), les mammouths et aurochs ne sont pas concernés. Pour chaque tigre à dents de sabre, on compte un gibier de moins. Pour faciliter le comptage, on peut utiliser les pions verts en bois pour recouvrir chaque paire, un gibier et un tigre à dents de sabre. Le reste du gibier, mammouths et aurochs, sera décompté normalement. S'il y a plus de tigres que de gibier, il n'y aura pas de points négatifs.

Si plusieurs joueurs ont le plus de chasseurs dans une prairie, ils reçoivent tous le total des points. Si un seul joueur possède le plus de chasseurs, il est le seul à récolter les points.

Pour le comptage des chasseurs, le fait que la prairie soit ou non achevée n'a pas d'importance. **Dans cette étape, tous les chasseurs de la prairie sont décomptés et retirés du plateau.**

Après comptage d'une prairie, les jetons verts sont récupérés pour être utilisés lors du comptage des prairies restantes.



Prairie 1 : 1 gibier. Vert gagne 2 points.

Prairie 2 : 1 gibier, 1 mammouth et 1 tigre. **Jaune** et **Rouge** gagnent chacun 2 points pour le mammouth, le gibier va au tigre.

Prairie 3 : 2 gibiers, 2 mammouths, 1 aurochs et 1 tigre. **Rouge** a le plus de chasseurs. Il gagne seul 8 points.

Prairie 4 : 2 tigres, 1 gibier. **Bleu** ne gagne aucun point et ne prend pas de points négatifs.

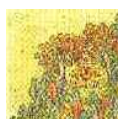
Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

Description des tuiles bonus

Elles doivent être jouées selon les règles de pose. Voici leurs particularités :



Tuile incendie : le feu fait fuir tous les tigres de la prairie (même si aucun chasseur ne se trouve sur la tuile). Dans cette prairie, le gibier sera donc décompté normalement.



Tuile « coin à champignons » : chaque coin à champignons rapporte deux points lors du décompte de la forêt (achevée).



Tuile Aurochs : chaque aurochs rapportera 2 points au chasseur de cette prairie lors du décompte final.



Tuile lieu de culte : si un joueur pose cette tuile ainsi qu'un chasseur dans la prairie de cette tuile, il sera le seul à recevoir les points lors du décompte de la prairie. Les autres chasseurs ne remporteront pas de points, et ceci quelque soit leur nombre.

Attention : la pose du chasseur sur la tuile doit respecter les règles de pose.