

CARCASSONNE – LE JEU DE DES (Hans im Glück 2010)

Explication de la règle en français d'après le site obsolete-tears.com avec mise en page de Claudine Oger-Maas.

Ajout : contenu (dans une boîte métallique en forme de meeple) : 9 dés spéciaux, 1 bloc et un crayon, la règle en allemand.

Jeu pour 2-5 joueurs de Olivier Lamontagne et Klaus-Jürgen Wrede, illustré par Olivier Lamontagne et Klaus-Jürgen Wrede, édité par Filosofia pour des parties d'environ 10 min. Age conseillé : 8+.

Construire une ville à coup de dés, ce n'est pas un peu abstrait ?

Si, c'est même très abstrait. Il est d'ailleurs conseillé de connaître le jeu de société d'origine pour pouvoir jouer à Carcassonne le jeu de dés, au risque de peiner quelque peu à comprendre comment placer les dés.

Car, ici aussi, il est question de construire. Cette fois, on se contentera de ne construire que des villes - ça tombe bien, de toute façon c'est elles qui permettaient de rafler le plus de points dans le jeu originel.

A son tour, chaque joueur lance les neuf dés et doit composer avec leur résultat. Il peut même les lancer jusqu'à trois fois histoire de favoriser la chance (à la manière d'un Yahtzee). Ou pas.

S'il tombe sur une catapulte, il a perdu ce dé pour ce tour et doit le passer au joueur suivant. S'il tombe sur un meeple - les fameux petits personnages en bois inventés par Carcassonne puis très largement diffusés sur l'ensemble des jeux de société dits "à l'allemande" - il peut le mettre de côté. Et si sur l'ensemble de ses dés le joueur arrive à mettre trois meeples de côté, il garde un dé devant lui afin de préciser qu'il doublera les points lors de son tour suivant ! Les joueurs suivants ne pourront donc lancer que huit dés durant ce tour.

Les autres faces des dés correspondent à des figures géométriques en noir et blanc, très abstraites, qui vont vous permettre de construire les villes. Il faudra donc de la chance avec les dés, mais également de la réflexion pour pouvoir assembler les dés et construire la plus grande ville lors de son tour.

C'est simple, et ça marche

L'idée est donc de faire des figurines avec le plus grand nombre de dés. Par exemple, avec une ville constituée de trois dés, on marque 1 point. Avec 5 dés on en marque 6. Avec 9 dés on en marque 28 - mais là, il va falloir avoir un sacré coup de chance.

Ajout : avec 4 dés, 3 points. 6 dés, 10 points. 7 dés, 15 points. 8 dés, 21 points. Voir la règle allemande pour les illustrations.

Le gagnant est le premier joueur à atteindre le chiffre ultime de 42 points.

Les parties sont courtes, et s'enchaînent rapidement. C'est idéal entre deux jeux, histoire de se reposer un peu les méninges, ou autour d'un apéro.

Mauvaise réputation ?

Quand on regarde les différentes notations et critiques qui traînent çà et là sur le net à propos de Carcassonne le jeu de dés, on se dit que ce doit être une belle bouse. Pourtant, de mon point de vue, il n'en est rien.

Certes, le jeu est très simple, et ne va pas rester dans les annales du jeu de société, mais il reste agréable.

De plus, on peut également logiquement reprocher aux créateurs de Carcassonne d'avoir un peu trop essoré son principe. Le nombre d'extensions et de spin-off du jeu est proprement impressionnant, si bien que l'on peut très vite en avoir la nausée. Du coup, voir arriver le jeu de dés peut être mal vu.

Il faut également parler de son prix : le jeu vaut une douzaine d'euros, c'est donc un petit jeu à petit prix.

Carcassonne Le Jeu de Dés

Carcassonne le jeu de dés n'a pas grand'chose à voir avec son illustre aïeul, mais il permet tout de même d'enchaîner quelques parties avec des amis et de se marrer un peu.

Opportuniste, il l'est certainement, mais pour qui aime jeter les dés, le faible prix permet de s'y essayer l'espace de quelques tours.



Klaus-Jürgen Wrede
Olivier Lamontagne



CARCASSONNE

Das Würfelspiel



1

Carcassonne


Würfelspiel

Ein Spiel für 2-5 Würfler.

Material

- 9 Carcassonne-Würfel alle mit den 6 Seiten:

4x Stadt  1x Ritter 

1x Katapult 

- 1 Block • 1 Bleistift

1. Spielziel

Im Carcassonne-Würfelspiel versuchen die Spieler clever zu würfeln und mit den Würfeln möglichst wertvolle Städte zu bauen.

2

2. Spielablauf

Die Spieler würfeln reihum.


Der jüngste Spieler beginnt und nimmt sich alle 9 Würfel. Wer an der Reihe ist, würfelt bis zu 3mal und gibt nach der Wertung (Seite 6), die Würfel an den Spieler links von sich weiter. Ein Spieler würfelt im ersten Wurf mit allen Würfeln, die er vor sich liegen hat.

Gewürfelte **Katapulte** gibt der Spieler sofort an den Spieler links von ihm weiter. (Sie können weder nochmals gewürfelt werden, noch können sie Punkte bringen.)

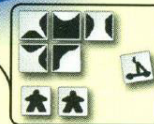
Ritter und **Stadtteile** darf der Spieler entweder liegen lassen oder erneut würfeln. Stadtteile, die ein Spieler liegen lässt, muss er sofort verbauen.

3

Verbaute Stadtteile darf der Spieler nicht erneut würfeln. **Ritter**, die der Spieler liegen lässt, sammelt er. Gesammelte Ritter darf er nicht erneut würfeln

 Hat ein Spieler **3 oder mehr Ritter** gesammelt, kann er auf eine Wertung in diesem Zug verzichten und dafür im nächsten Zug seine Punktzahl verdoppeln. Er behält **1 Ritter** vor sich und gibt **alle anderen Würfel** an den Spieler links von ihm weiter. In seinem nächsten Zug nimmt der Spieler den Ritter wieder zu den Würfeln hinzu. Ein Spieler darf immer nur einen Ritter vor sich liegen haben.

4




*Endes des Zuges.
Der Spieler hat 3 Ritter gesammelt. Er behält einen davon und gibt alle anderen Würfel weiter. Er bekommt keine Punkte für seine gebaute Stadt.*

3. Städte bauen

Der Spieler versucht mit den Würfeln eine möglichst große Stadt zu bauen. Bei der Wertung (Seite 6) zählt die Anzahl der Würfel, mit denen die größte Stadt gebaut wurde.

Dabei ist zu beachten:

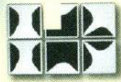
- Die schwarzen Segmente auf den Würfeln sind die Stadtteile. 

5

- Schwarze Seiten müssen an schwarze Seiten angelegt werden und weiße Seiten an weiße Seiten.
- Einmal verbaute Würfel dürfen nicht umgelegt oder neu gewürfelt werden.



Erster Wurf: Der Spieler gibt das Katapult sofort an seinen linken Mitspieler weiter. Mit vier Würfeln fängt der Spieler an eine Stadt zu bauen. Da er hofft seine Stadt noch zu vergrößern würfelt er mit den 2 Ritter- und den 2 Stadtteilwürfeln noch einmal.



Zweiter Wurf: Der Spieler gibt auch das zweite Katapult an seinen linken Mitspieler weiter. Mit 2 Stadtteilwürfeln baut der Spieler die Stadt fertig. Der diesmal gewürfelte Ritter kann nicht verwendet werden. Der Spieler beendet seinen Zug und wertet die große Stadt.

6

4. Wertung

Hat ein Spieler 3mal gewürfelt oder will er nicht erneut würfeln, so wertet er seinen Zug.

Dabei ist zu beachten:

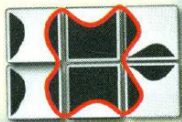
- Es werden nur die Würfel der **größten geschlossenen Stadt** des Spielers gewertet (hat der Spieler keine geschlossene Stadt, so erhält er keine Punkte).
- Hatte der Spieler zu Beginn seines Zuges einen **Ritter** vor sich, so erhält er die **doppelte** Punktezahl.
- Die Punkte werden auf dem Block gut geschrieben.

7

• Die Punkte werden folgendermaßen vergeben:

- 3 Würfel = 1 Punkt
- 4 Würfel = 3 Punkte
- 5 Würfel = 6 Punkte
- 6 Würfel = 10 Punkte
- 7 Würfel = 15 Punkte
- 8 Würfel = 21 Punkte
- 9 Würfel = 28 Punkte

Der Spieler wertet die **große Stadt**, die aus **6 Würfeln** besteht und erhält dafür **10 Punkte**.



8

6. Spielende

Sobald ein Spieler mindestens **42 Punkte** erreicht hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler ist der Gewinner.

Sonderfall: Hat ein Spieler 9 Katapulte in seinem Zug gewürfelt, gewinnt er sofort, unabhängig vom bisher erreichten Punktestand.

© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München



www.carcassonne.de
www.hans-im-glueck.de
Layout: Christof Tisch