



Un jeu pour 2 joueurs de Reiner Knizia, utilisant le système de jeu créé par Klaus-Jürgen Wrede

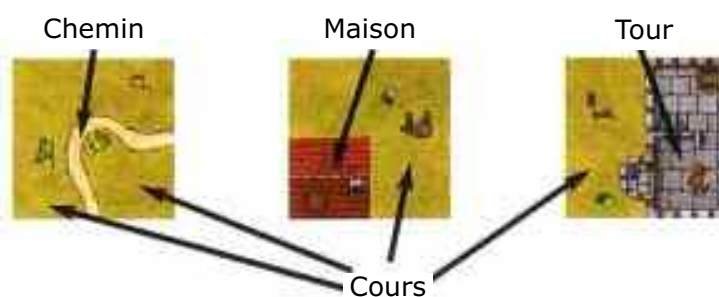
L'imposante silhouette de la cité de Carcassonne s'embrase dans la lumière du soleil couchant. Chevaliers et bourgeois mènent les chevaux à l'écurie. Les marchands crient pour vendre leurs produits et les messagers se pressent au Palais. Les surplombant, se dresse le Château, avec ses imposantes tours et ses murs infranchissables.

Matériel de jeu

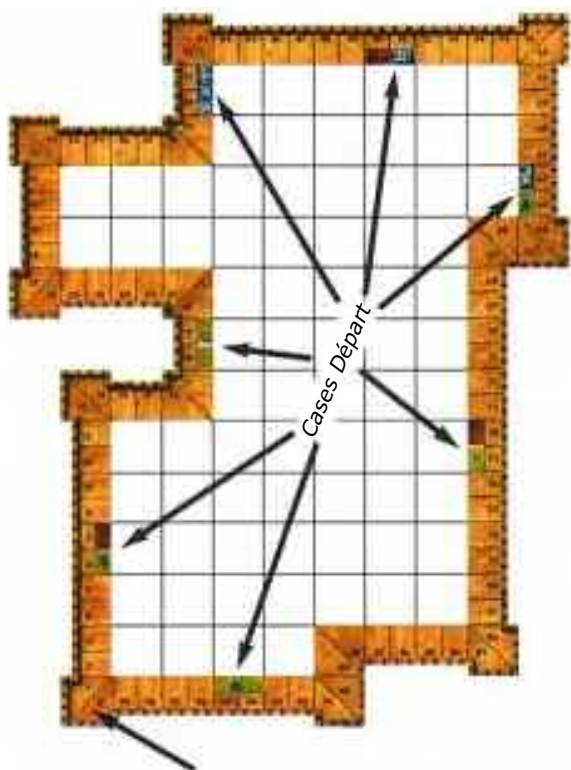
- Les murs du château, constitués de 10 parties assemblées comme les pièces d'un puzzle avant chaque partie.

- 60 tuiles Château

Les tuiles du Château



Les tuiles spéciales du Château



La piste de score court le long des murs



Personnes, animaux et objets dessinés sur les tuiles n'ont pas de signification particulière !

- 18 tuiles Mur (deux de chaque type)



Dos des tuiles Mur

- 14 sujets (7 par couleur)



- 2 palais (1 par couleur)



- Ce livret de règles

But du jeu

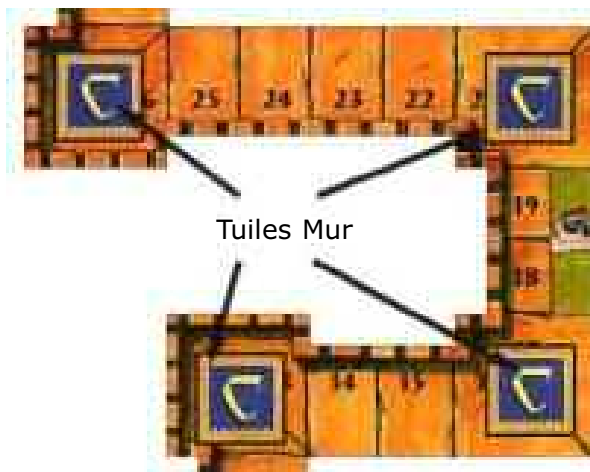
Les joueurs posent à tour de rôle des tuiles dans l'enceinte du château. Il vont au fur et à mesure créer des chemins, des tours, des maisons et des cours de différentes tailles sur lesquels ils vont placer leurs sujets et marquer ainsi des points. Il est possible de marquer des points en cours et en fin de partie, sachant que le vainqueur n'est connu qu'après le décompte final.

Préparation du jeu

Les **murs du château** sont assemblés comme indiqué sur l'illustration de la page 1, les numéros de la piste de score se suivant dans l'ordre croissant, de 0 à 99.

Les **60 tuiles Château** sont mélangées faces cachées et rassemblées en plusieurs piles, toutes placées à portée de main des joueurs.

Les **18 tuiles Mur** sont également mélangées faces cachées. Sur chaque tour de coin des murs du château (à l'exception de la tour numérotée 0/1), on place une tuile Mur face cachée. Les tuiles Mur restantes sont écartées définitivement de la partie sans en prendre connaissance.



Chaque joueur reçoit les 7 sujets et le palais de sa couleur. Il place un sujet comme marqueur de points sur la case 0 de la piste de score, ses 6 sujets restant et le palais constituent sa réserve. Le joueur le plus jeune décide du premier joueur.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour effectue les quatre actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Le joueur **doit** piocher une **tuile Château** sur l'une des piles faces cachées et la jouer (*cf. infra*).
2. Le joueur **peut** prendre un des **sujets** de sa réserve et le placer sur la tuile juste posée.
3. Si un **chemin**, une **tour**, ou une **maison** sont **achevés** suite au placement de cette tuile, ces décors doivent être décomptés.
4. Si en bougeant son marqueur de score, un joueur arrive exactement sur la case d'une **tour de coin**, il s'empare de la **tuile Mur** qui s'y trouve (si elle n'a pas déjà été prise par son adversaire).

1. Placer une tuile Château

Au début de son tour, un joueur **doit** piocher une tuile sur l'une des piles faces cachées. Il la montre à son adversaire (et peut ainsi recevoir des conseils) et la place face visible. Il doit obéir aux règles suivantes :

- . la **première tuile du jeu** doit jouxter une des cases Départ des murs du château ;
- . la tuile suivante posée (**toujours encadrée de rouge dans les exemples**) doit avoir au moins un de ses côtés entièrement en commun avec une autre des cases Départ ou avec une tuile précédemment posée ;
- . **les chemins doivent toujours se prolonger d'une tuile à l'autre. Les autres décors - tours, maisons et cours - peuvent être placés de toutes les façons possibles ;**
- . toute tuile peut être posée le long du mur d'enceinte (chemin, tour, maison ou cour) ;
- . si une tuile ne peut être posée en accord avec les règles ci-dessus, elle est retirée du jeu et le joueur en pioche une autre en remplacement.



La première tuile peut par exemple être placée ici. L'un des côtés doit être totalement adjacent à la case Départ.

Placement correct de tuiles



Placement incorrect de tuiles



2. Placer un sujet

Lorsqu'un joueur a posé une nouvelle tuile, il **peut** y poser un de ses sujets. Il doit cependant respecter les règles suivantes :

- . il ne peut placer qu'un seul sujet ;
- . il doit prendre ce sujet de sa réserve ;
- . il ne peut placer ce sujet que sur la tuile qu'il vient de poser ;
- . il doit décider de l'endroit exact où il va placer son sujet.



. Une nouvelle tuile peut étendre un chemin, une tour, une maison ou une cour existants. S'il y a déjà un sujet provenant d'un tour précédent dans le décor concerné, aucun autre sujet ne peut y être posé (quelqu'en soit son propriétaire). La distance séparant les sujets n'entre pas en ligne de compte. Les deux exemples suivants rendent les explications plus claires :



Dans la maison qui vient d'être étendue, aucun bourgeois ne peut y être placé puisqu'un bourgeois blanc s'y trouve déjà. Par contre, un chevalier ou un marchand pourraient y être posés.



Dans la cour qui vient d'être étendue, aucun marchand ne peut y être placé puisqu'un marchand blanc s'y trouve déjà. Par contre, un bourgeois pourrait y être posé.

Il est toutefois possible, au cours du jeu, que plusieurs sujets cohabitent dans un même lieu. Reportez-vous aux explications de jonction de zones en page 4.

Si, durant une partie, un joueur se retrouve sans sujet dans sa réserve, il ne peut plus en placer. Il est toutefois possible d'en récupérer sous certaines conditions.

Le tour du joueur étant maintenant terminé, c'est à son adversaire de jouer.

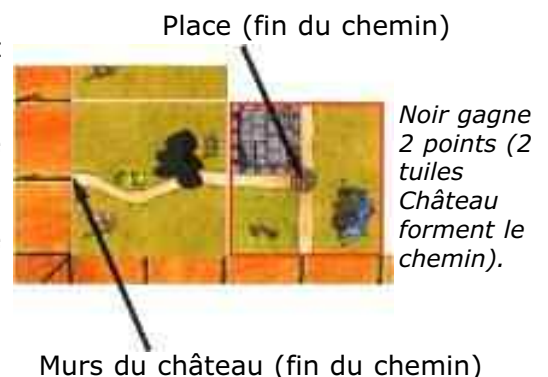
Exception : si un **chemin**, une **tour** ou une **maison** ont été achevés par la pose d'une tuile, le score **doit** être mis à jour. Les cours ne sont décomptées qu'en fin de partie (cf. la section de décompte).

3. Décompter les chemins, tours et maisons achevés

Un chemin achevé

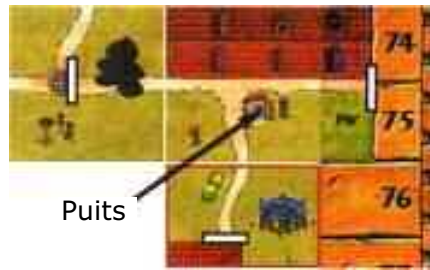
Un chemin est achevé lorsqu'une section simple de chemin est finie à chaque extrémité par une place ou les murs du château, quand il atteint une construction, ou qu'il boucle. Un chemin peut être de n'importe quelle longueur (c'est-à-dire constitué d'un nombre quelconque de tuiles).

Pour chaque chemin achevé, le joueur y possédant le plus de messagers reçoit **un point par tuile** qui fait partie du chemin (si le chemin commence ou finit sur une case Départ possédant un chemin, cette dernière rapporte aussi un point).




Comme pour tous les autres décomptes, ce décompte est immédiatement reporté sur la piste qui comporte 100 cases, située sur les murs du château. Si un joueur dépasse 99 points, il entame un deuxième tour de piste en couchant son marqueur de score.

Si un ou plusieurs **puits** se trouvent le long du chemin en train d'être décompté, le joueur reçoit **deux points par tuile** qui fait partie du chemin achevé. Même s'il y a plus d'un puits, chaque tuile ne vaut que deux points.



Noir gagne 8 points (3 tuiles et la section dans la case Départ forment un chemin complet. A cause du puits, chaque tuile compte double).

 ce symbole indique la fin du chemin.

Une tour achevée

Une tour est terminée quand chaque section individuelle est entièrement entourée par des chemins, des maisons, des cours, ou par le château (il ne doit pas y avoir de trou dans la tour). Une tour peut être de n'importe quelle taille (c'est-à-dire constituée d'un nombre quelconque de tuiles).

Pour chaque tour achevée, le joueur possédant le plus de chevaliers dans la tour marque **deux points par tuile** qui fait partie de la tour achevée (si une case Départ est intégrée à la tour, elle est considérée comme une tuile à part entière).



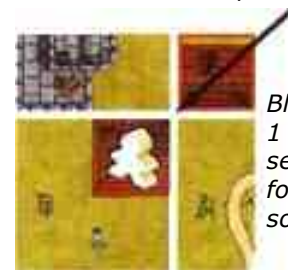
Blanc marque 8 points (quatre tuiles Château, numérotées 1, 2, 3, 4, constituent la tour).

Une maison achevée et le palais

Une maison est terminée quand chaque section individuelle est entièrement entourée par des chemins, des tours, des cours, ou par le château (il ne doit pas y avoir de trou dans la maison). Une maison peut être de n'importe quelle taille (c'est-à-dire constituée d'un nombre quelconque de tuiles).

Pour chaque maison achevée, le joueur possédant le plus de bourgeois dans la maison marque **un point par tuile** qui fait partie de la maison achevée (si une case Départ est intégrée à la maison, elle est considérée comme une tuile à part entière).

Les deux maisons ne sont pas reliées.



Blanc marque 1 point (une seule tuile forme la maison).

Remarque : peu importe qui achève une zone (chemin, tour ou maison). Les points pour la zone achevée sont toujours attribués au joueur majoritaire en sujets dans la zone concernée.



Dès qu'un joueur achève **sa première maison**, il y place **son palais**. **S'il achève par la suite une maison plus grande (formée de plus de tuiles) dans laquelle il est majoritaire en bourgeois, il transfère son palais dans cette nouvelle maison.** En fin de jeu, un palais indique la maison la plus grande qu'un joueur ait construite.

Jonction de deux zones

Deux zones peuvent être réunifiées par la pose d'une tuile. On peut donc avoir plusieurs messagers sur un chemin, plusieurs chevaliers sur une tour, plusieurs bourgeois dans une maison, ou plusieurs marchands dans une cour.



Quand les deux joueurs ont placé leur chevalier, il y avait deux tours distinctes. Par la pose de la nouvelle tuile, elles n'en forment plus qu'une seule. Il y a maintenant deux chevaliers dans la même tour, qui a de plus été achevée par cette nouvelle tuile.

Lors du **décompte** de chemins, tours et maisons achevés, il est primordial d'établir qui détient la **majorité de sujets**. Seul ce joueur peut marquer des points. Si les deux joueurs ont **le même nombre de sujets dans une zone**, aucun ne marque (dans l'exemple ci-dessus, ni Blanc ni Noir ne marquent de point).

Attention : qu'il y ait plusieurs sujets dans une même zone ne contredit pas la règle de la page 3. "S'il y a déjà un sujet provenant d'un tour précédent dans le décor concerné, aucun autre sujet ne peut y être posé (quelqu'en soit son propriétaire)". Cette règle ne concerne que le **placement** des sujets. Ici, nous parlons de **jonction** de deux zones. Les sujets n'étaient pas dans la même zone lors de leur placement, mais ils s'y retrouvent après réunification.

Récupérer des sujets

Après le décompte d'un chemin, d'une tour ou d'une maison - **et seulement à ce moment là**, les sujets dans la zone concernée (à l'exception des marchands qui se trouvent dans les cours) retournent chez leur propriétaire. **Le ou les joueurs les remettent dans leur réserve ; ils pourront de nouveau les utiliser dans les tours futurs** (le rôle de chaque sujet dépendra de la zone où il sera placé).



Le chemin achevé rapporte 1 point au messager noir.

Il est possible, en un seul tour, de placer un sujet, de lui faire marquer des points et de le récupérer. Pour ce faire, il faut réaliser dans l'ordre les actions suivantes :

1. Achever un chemin, une tour ou une maison en plaçant une tuile.
2. Poser un sujet (selon les règles de la page 3).
3. Compter les points de la zone achevée.
4. Récupérer son sujet.



La tour achevée rapporte 4 points au messager noir.

4. Les murs du château

En avançant son marqueur de score, si un joueur arrive sur une tour de coin des murs du château (= sur l'une des deux cases de part et d'autre de la ligne diagonale), il récupère la tuile Mur, si elle est encore là, et la place **face visible** devant lui. S'il ne fait que passer par dessus la tour de coin sans s'y arrêter, il ne prend pas la tuile Mur !

Le joueur pourra utiliser cette tuile Mur dès son prochain tour. Durant son tour, un joueur peut utiliser plusieurs tuiles Mur. Une tuile Mur qui a été utilisée est défaussée définitivement. Ces tuiles sont décrites en détail page 6.

Pour l'attribution des tuiles Mur, il est important de noter que : si des points doivent être attribués aux deux joueurs lors de la pose d'une tuile, le joueur qui a placé la tuile avance le premier son marqueur de score.



Noir marque 2 points et avance son marqueur jusqu'à la case 33. Il s'empare de la tuile Mur.

La cour

Les cours sont séparées les unes des autres par des chemins, des tours et des maisons. Lorsqu'un joueur place un marchand dans une cour, il le pose couché pour indiquer que ce sujet ne sera jamais récupéré avant la fin de la partie. Les cours sont uniquement décomptées en fin de jeu.



3 cours distinctes

Fin du jeu

La partie s'achève à la fin du tour où la dernière tuile Château est placée. Toutes les tuiles Mur qui n'ont pas été récupérées sur les murs du château sont défaussées et le décompte final a lieu.

Décompte final (palais, cours et tuiles Mur)

Durant le décompte final, le palais le plus grand, les cours et les tuiles Mur 4 à 9 sont décomptées.

Les chemins, les tours et les maisons inachevés ne rapportent aucun point.

Exception : les tuiles Mur 4, 5 et 6 peuvent changer ce dernier point.

Décompte du plus grand palais

Le joueur avec le plus grand palais (la plus grande maison achevée) reçoit les points suivants :

Une fois toutes les tuiles Château placées dans l'enceinte, il y a au moins 16 cases (peut-être plus, si des cartes ont été défaussées) qui sont vierges de toute tuile. Le joueur avec le plus grand palais marque autant de points qu'il y a de cases dans la plus grande région vierge du château. Si les deux joueurs ont un palais de même taille, aucun ne marque de point.

Important : tenez bien compte de la tuile Mur 8 !



Les cases blanches sont sans tuile. La plus grande zone vierge est de 11 cases. Le joueur avec le plus grand palais marque donc 11 points.

Décompte des cours

Le joueur qui a la majorité de marchands dans une cour reçoit **trois points pour chaque marché dans la cour**. En cas d'égalité, aucun ne marque de point.



Blanc reçoit 3 points. Il y a un marché dans la petite cour (qui est séparée de la grande cour par des chemins et une maison).



Il y a cinq marchés dans la grande cour (y compris celui se trouvant sur la case Départ rattachée à la cour). Noir est majoritaire en marchands. Il gagne 15 points. Blanc ne gagne rien pour cette cour.

Si Noir avait pu jouer la tuile Mur 7, il aurait gagné quatre points par marché et aurait ainsi marqué 20 points.

Les tuiles Mur 4, 5, 6 (qui concernent les zones inachevées) et 9 sont ensuite prises en comptes, si elles ont pu être récupérées.

Le joueur avec le plus haut score est déclaré vainqueur.

Description des tuiles Mur

- | | | | |
|--|---|--|--|
| 1  | Permet de jouer deux tours de jeu à la suite | 5  | Une tour inachevée (et une seule) rapporte 2 points par tuile au décompte final |
| 2  | Une tour achevée compte double pour le possesseur de la tuile (4 points par tuile au lieu de 2) | 6  | Une maison inachevée (et une seule) rapporte 1 point par tuile au décompte final |
| 3  | Une maison achevée compte double pour le possesseur de la tuile (2 points par tuile au lieu de 1) | 7  | Chaque marché dans la plus grande cour où l'on est majoritaire rapporte 4 points au décompte final |
| 4  | Un chemin inachevé (et un seul) rapporte 1 point par tuile au décompte final | 8  | Votre palais est plus grand de 2 tuiles. Par exemple, s'il est de taille 5, sa taille au décompte final est de 7 |
| Le joueur qui souhaite utiliser les tuiles Mur 2 à 7 doit être majoritaire dans les zones concernées. | | 9  | Vous gagnez 5 points supplémentaires au décompte final |

Rappel du décompte des points



Chemin

1



Chemin avec puits

2



Tour

2



Maison

1



Marché

3



© 2003 Hans im Glück

Adaptation française par Rody - <http://www.Jeux2Rody.com> (Novembre 2003)

D'après la traduction anglaise de Tim Synge disponible sur Board Game Geek (<http://www.boardgamegeek.com>)