

Règles de Carcassonne

Comment jouer à Carcassonne

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer le plus de points en posant des tuiles pour construire un paysage et en y plaçant astucieusement vos meeples.
- **Mécanique principale** : Placement de tuiles et de pions (meeples) sur des routes, villes, abbayes et prés.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points quand la dernière tuile a été posée et que le décompte final est terminé.

Salut à toi, futur bâtisseur ! Carcassonne, c'est LE classique du jeu de société moderne. On construit ensemble un paysage médiéval tuile après tuile, et on place nos petits personnages — les fameux **meeples** — pour grappiller un maximum de points. C'est simple à apprendre, malin à maîtriser, et chaque partie est différente. Allez, installe-toi, on t'explique tout ça !

De quoi on a besoin

Dans la boîte, tu trouveras :

- **84 tuiles Terrain** : elles montrent des portions de **routes**, de **villes**, d'**abbayes** et de **prés**. Leur verso est identique (couleur claire), sauf pour la **tuile de départ** et les **tuiles Rivière** qui ont un verso plus foncé.
- **40 meeples normaux** : 8 par couleur (jaune, rouge, vert, bleu, noir).
- **5 abbés** : 1 par couleur (on les laisse de côté pour les premières parties).
- **1 plateau de score** pour noter les points au fur et à mesure.

Mise en place

Rien de compliqué, promis :

- Posez la **tuile de départ** (celle avec le verso foncé) face visible au centre de la table.
- Mélangez toutes les autres **tuiles** et faites-en plusieurs **pires face cachée**, accessibles à tout le monde.
- Placez le **plateau de score** sur le côté.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend **7 meeples** de cette couleur : c'est sa **réserve personnelle**.
- Le **8e meeples** de chaque joueur est posé sur la **case 0** du plateau de score.
- Désignez un premier joueur (le plus jeune, le plus gourmand... à vous de voir !).

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

On joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**. À chaque tour, le joueur actif fait ces 3 actions dans l'ordre :

1. Piocher et placer une tuile

Prenez exactement **1 tuile** du dessus d'une pile et retournez-la. Vous devez la poser contre au moins une tuile déjà en jeu, de manière à ce que les illustrations se prolongent correctement : une route continue une route, un pré continue un pré, un mur de ville continue un mur de ville, etc.

Si jamais — et c'est très rare — il est impossible de placer la tuile, remettez-la dans la boîte et piochez-en une autre.

2. Poser un meeples (facultatif)

Après avoir placé votre tuile, vous **pouvez** (mais ce n'est pas obligatoire) y poser **1 meeples** de votre réserve. Vous le placez sur l'une des zones de la tuile que vous venez de poser :

- Sur une **route** → il devient **voleur**
- Dans une **ville** → il devient **chevalier**
- Dans une **abbaye** → il devient **moine**
- Sur un **pré** → il devient **paysan** (couché sur le côté — à intégrer après quelques parties)

Règle capitale : vous ne pouvez PAS poser un meeples dans une zone (route, ville, pré) où il y a **déjà au moins un meeples**, même si c'est le vôtre. On verra plus loin comment plusieurs meeples peuvent quand même se retrouver dans la même zone.

3. Évaluer les zones complétées

Si le placement de votre tuile **complète** une ou plusieurs zones (route, ville, abbaye), on procède immédiatement à l'**évaluation**. Les points sont comptés, notés sur le plateau de score, et les meeples concernés **retournent dans la réserve** de leur propriétaire. Et oui, même si c'est un adversaire qui a posé la tuile fatidique, votre meeples peut marquer des points !

Les routes

Une **route** est **complétée** quand ses deux extrémités sont fermées par un village, une ville, une abbaye, ou quand elle forme une boucle.

Score : chaque **tuile** composant la route complétée rapporte **1 point**.


Exemple : votre voleur est sur une route de 3 tuiles dont les deux bouts sont fermés → vous marquez **3 points**, et vous récupérez votre meeples.

Les villes

Une **ville** est **complétée** quand elle est entièrement entourée de remparts, sans trou à l'intérieur.

Score : chaque **tuile** de la ville complétée rapporte **2 points**, et chaque **blason** (le petit écusson dessiné sur certaines tuiles) rapporte **2 points supplémentaires**.

Exemple : une ville de 3 tuiles avec 1 blason = $(3 \times 2) + (1 \times 2) = 8$ **points**. Pas mal, non ?

 *Petite astuce : les grandes villes rapportent énormément de points, mais elles sont aussi plus difficiles à fermer. Gardez un œil sur ce que vos adversaires construisent — vous pourriez*

bien leur piquer leur ville sous le nez !

Les abbayes

Une **abbaye** est **complétée** quand les **8 cases** qui l'entourent sont toutes occupées par des tuiles.

Score : l'abbaye complétée rapporte **9 points** (1 point par tuile adjacente + 1 point pour la tuile de l'abbaye elle-même). Si vous aimez les jeux où l'on construit son environnement tuile par tuile, jetez aussi un œil aux [règles de Kingdomino](#), un autre classique du genre !


[IMAGE_FIN]

Quand plusieurs meeples se retrouvent dans la même zone

Rappelez-vous : on ne peut **jamais** poser un meeples directement dans une zone déjà occupée. Mais il arrive qu'en posant une tuile, on **relie deux zones** qui étaient séparées et qui contenaient chacune un meeples. Et là, ça devient intéressant !

- Si un seul joueur a **le plus de meeples** dans la zone, **lui seul** marque tous les points.
- En cas d'**égalité** (même nombre de meeples), **chaque joueur à égalité** marque la totalité des points.

C'est une mécanique redoutable pour voler une ville ou une route à un adversaire. Posez votre meeples sur une section isolée, puis reliez-la à la zone convoitée avec la bonne tuile. Vieux ? Un peu. Efficace ? Terriblement.

 *Conseil : gardez toujours 1 ou 2 meeples en réserve. Si vous les posez tous trop vite, vous ne pourrez plus rien faire en attendant d'en récupérer !*

Fin de partie et décompte final

La partie se termine dès que la **dernière tuile** a été posée. On procède alors au **décompte final** pour toutes les zones encore occupées par des meeples :

Zone incomplète	Points par tuile	Points par blason
Route incomplète	1 point / tuile	—
Ville incomplète	1 point / tuile	1 point / blason
Abbaye incomplète	1 point pour l'abbaye + 1 point par tuile adjacente	—
Paysan (dans un pré)	3 points par ville complète adjacente au pré	—

Notez que les **villes et routes incomplètes** rapportent moitié moins que lorsqu'elles sont terminées. Quant aux **paysans**, ils ne sont évalués qu'à la fin — c'est pourquoi on conseille de jouer quelques parties sans eux avant de les intégrer.

Récapitulatif du scoring en cours de partie

Voici un tableau bien pratique pour ne rien oublier pendant la partie :

Zone complétée	Points par tuile	Points par blason	Total exemple
Route	1 point	—	Route de 4 tuiles = 4 pts
Ville	2 points	2 points	Ville de 3 tuiles + 2 blasons = 10 pts
Abbaye	1 point (tuile abbaye + 8 voisines)	—	Abbaye entourée = 9 pts

Après le décompte final, le joueur avec le **score le plus élevé** remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire — et une bonne tape dans le dos.

Et après

Carcassonne est un jeu qui grandit avec vous. Une fois que vous maîtrisez les bases, ajoutez les **paysans** pour donner une vraie dimension stratégique aux prés. Puis vous pourrez découvrir les nombreuses **mini-extensions** incluses dans la boîte (comme la **rivière**) ou disponibles séparément.

Si vous avez aimé ce mélange de stratégie et de simplicité, vous adorerez sûrement [Cascadia](#)

pour son côté puzzle nature, ou [Azul](#) pour la satisfaction de poser la pièce parfaite. Et pour les soirées où vous voulez quelque chose de plus narratif, les [règles de Dixit](#) valent vraiment le détour.

Maintenant, à vous de construire, de conquérir et surtout... de vous amuser. Bonne partie ! 🏰