



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Variante Solo

(jouable également en défi d'équipe)

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

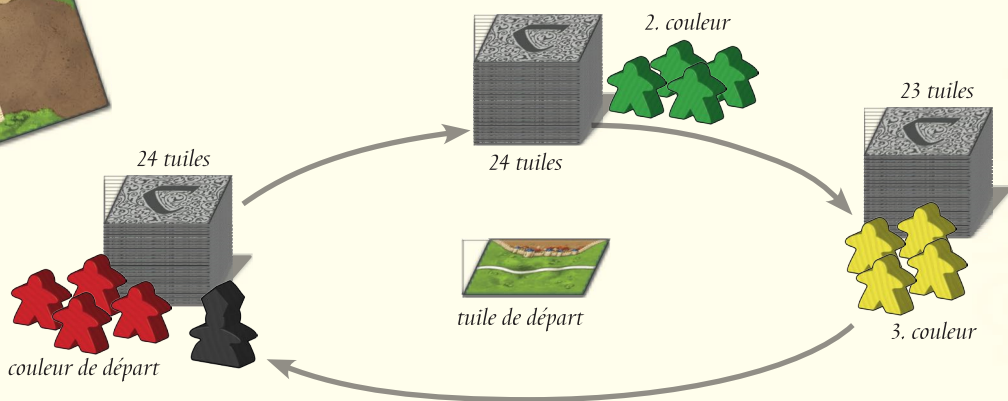
Pour jouer à cette variante solo, un exemplaire de **CARCASSONNE le jeu de base** est nécessaire.

Choisissez **3 couleurs** et mettez de côté **4 Meeples** de chaque. À chaque tour, vous allez jouer avec une couleur différente, en sens horaire, alors pour ne pas confondre les tours, préparez le jeu de la manière suivante :

Placez tous les **meeples** d'une couleur à **gauche**, ceux d'une autre couleur au **centre** et les meeples de la troisième couleur à **droite**. Placez une **pile** d'1/3 de toutes les tuiles, mélangées et faces cachées à côté de chaque couleur de meeple (1. et 2. pile contenant 24 tuiles chacune, 3. pile contenant 23 tuiles).

Facultatif : prenez un **Abbé** (d'une couleur que vous n'avez pas déjà choisie) et placez le à côté de la couleur avec laquelle vous souhaitez commencer. À la fin de chaque tour, l'Abbé se déplace en sens horaire jusqu'à la prochaine couleur et vous montre la couleur que vous devez utiliser pour ce tour. Comme certains tours, avec un décompte, peuvent prendre plus de temps pour évaluer les zones de plusieurs couleurs, cela peut vous aider à ne pas perdre le fil.

Continuez en prenant dans la boîte un meeple supplémentaire de chacune des trois couleurs pour utiliser sur le **plateau de score**. Le meeple de la première couleur est placé sur la case 1, le meeple de la seconde couleur sur la case 2 et le celui de la troisième couleur sur la case 3.



OBJECTIF ET DÉROULEMENT DU JEU

À chaque tour vous jouez alternativement avec une des trois couleurs et essayez de marquer le plus de points possible. Continuez à suivre les instructions ci-dessous avec chaque couleur et à chaque tour jusqu'à la fin de la partie. Cependant, à la fin de la partie, seuls les points de la couleur qui est dernière sur la piste de score sont pris en compte. Ainsi, vous allez devoir essayer de marquer des points de manière équitable entre chacune des couleurs.

1. Placer une tuile

Piocher la tuile du dessus de la pile de la couleur utilisée à ce tour et placez la selon les règles habituelles.

2. Poser un meeple

Après avoir placé la tuile, posez **un meeple** de la couleur correspondante. Contrairement aux règles habituelles, vous **devez poser un meeple**, si c'est possible.

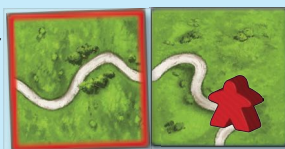
Ainsi s'il y a une **zone libre** sur votre tuile, vous devez placer un meeple dessus.

S'il y a **plus d'une zone libre** sur la tuile, vous pouvez décider celle sur laquelle vous souhaitez poser le Meeple.

Toutefois, un meeple **ne peut jamais être posé comme paysan**.



C'est au tour de **Vert**. Placez une tuile. Vous devez placer un meeple soit sur la ville, la route de gauche ou celle d'en-dessous. La route de droite est déjà occupée.



C'est au tour de **Vert**. Placez une tuile. Comme la route est déjà occupée par **Rouge**, vous êtes dispensé de poser un meeple pour ce tour.

ATTENTION : si vous devez poser un meeples, car il y a une zone libre sur la tuile mais que vous n'avez plus de meeples de la couleur correspondante, la partie se termine (après une éventuelle évaluation).

3. Évaluer une zone

Si vous avez complété une zone avec une tuile, évaluez-la.

- S'il n'y a que des meeples d'une seule couleur présents sur une zone complétée, les points sont marqués par cette couleur si celle-ci **totalise le moins de points** sur le plateau de score.
- Si **deux couleurs ou plus** détiennent la majorité d'une zone complétée, toutes marquent des points si au moins **une des couleurs** était **dernière** sur le plateau de score (avant cette évaluation).

Plus d'une couleur sur la même case du plateau de score : dans les deux cas, cela s'applique également si deux couleurs ont le moins de points (avant l'évaluation) et si toutes les couleurs ont le même nombre de points.

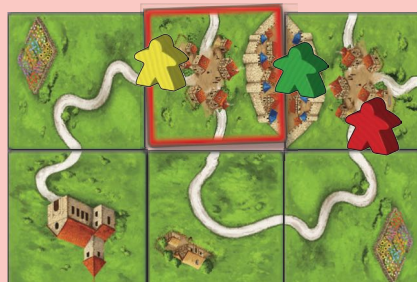


Au tour de **Vert** vous complétez la route de **Rouge** (et posez un meeples sur l'abbaye). Comme **Rouge** a actuellement le moins de points, le meeples de **Rouge** avance de 3 cases sur le plateau de score pour la route.



La ville de **Rouge** et **Vert** est complétée. Comme **Rouge** a actuellement le moins de points, les meeples de **Rouge** et **Vert** avancent chacun de 8 cases sur le plateau de score pour la ville.

Si vous complétez **plus d'une zone** lors d'un tour, chacune d'elle est évaluée séparément, l'une après l'autre, conformément aux règles ci-dessus. Vous pouvez décider de la zone à évaluer en premier.



La tuile a complété trois zones. La route de **Jaune** (3 points), la ville de **Vert** (4 points) et la route de **Rouge** (4 points).

0 Avant l'évaluation **Jaune** a le moins de points, donc **1** la route de **Jaune** est évaluée en premier. **2** Ensuite la route de **Rouge** est évaluée car **Rouge** a désormais le moins de points sur le plateau de score, **3** enfin la ville de **Vert**. Si vous aviez réalisé l'évaluation dans un ordre différent, vous n'auriez pas marqué de points pour toutes les couleurs.

Astuce : Vous pouvez également compléter des zones dans le cas où les couleurs concernées ne sont pas celles qui ont le moins de points sur le plateau de score. Dans ce cas, vous ne recevez pas les points mais récupérez votre meeples. Cela peut être important pour empêcher la fin de la partie.

Fin de partie et Évaluation finale

La partie se termine à la fin d'un tour pendant lequel soit vous :

A) Devez poser un meeples, mais **ne le pouvez pas**

OU

B) Avez placé la **dernière tuile**.

Dans ces deux cas, le décompte habituel n'est pas réalisé. Au lieu de cela, cette évaluation finale est effectuée :

Vous gagnez **2 points par meeples** sur des tuiles. Cependant, ces points ne sont marqués que si la couleur correspondante a le moins de points sur le plateau de score. Ici également, vous pouvez décider de l'ordre dans lequel vous réalisez l'évaluation.



Traduction
française par
boardandgamer.com

Quel est votre meilleur score ? Partagez le via **Facebook** ou **Instagram** !
<https://www.facebook.com/Brettspiele> | https://www.instagram.com/hig_spiele/

ALTERNATIVES

Si vous trouvez ce mode solo **trop difficile** ou **trop facile**, essayez ces alternatives :

- C'est plus **facile** si vous prenez **plus de meeples** de chaque couleur.
- Vous pouvez aussi essayer d'ajouter une **autre couleur** avec 4 meeples. Il sera plus **facile** de placer plus de tuiles (et de marquer plus de points) mais également **plus délicat** de suivre et de planifier.
- Vous pouvez également essayer de n'utiliser que **3 meeples** par couleur, voyez comment cela tourne.
- Vous pouvez aussi ajouter toutes sortes de meeples et de tuiles d'autres extensions, si vous arrivez à le gérer.
- Ajouter des meeples et tuiles spécifiques est également possible, par contre nous n'avons pas encore essayé donc testez-le à vos risques et périls !

PARTIES JOUÉES

Vous pouvez noter ici les scores de toutes les parties que vous avez jouées. Sur la seconde ligne, vous pouvez indiquer si vous avez joué à une variation (plus de meeples, plus de tuiles, etc) de cette version solo.

1.  P. _____	8.  P. _____	15.  P. _____
2.  P. _____	9.  P. _____	16.  P. _____
3.  P. _____	10.  P. _____	17.  P. _____
4.  P. _____	11.  P. _____	18.  P. _____
5.  P. _____	12.  P. _____	19.  P. _____
6.  P. _____	13.  P. _____	20.  P. _____
7.  P. _____	14.  P. _____	21.  P. _____

OBJECTIFS

Vous pouvez cocher ces objectifs sur vous les avez réalisés pendant une partie.

- | | |
|--|--|
| ☐ Évaluer une route valant au moins 10 points | ☐ Évaluer une ville valant au moins 16 points |
| ☐ Évaluer une route valant au moins 10 points et 2 couleurs | avec 3 couleurs |
| ☐ Évaluer une route valant au moins 10 points et 3 couleurs | ☐ Évaluer une ville valant 8-10 points avec 3 couleurs |
| ☐ Évaluer une route valant exactement 5 points avec 3 couleurs | ☐ Évaluer 3 abbayes (9 points chacune) |
| ☐ Évaluer une ville valant au moins 16 points | ☐ Évaluer 4 abbayes (9 points chacune) |
| ☐ Évaluer une ville valant au moins 16 points avec 2 couleurs | ☐ Score total d'au moins 40 points |
| | ☐ Score total d'au moins 50 points |
| | ☐ Score total d'au moins 60 points |
| | ☐ Avoir utilisé toutes les tuiles |