

Une fois la journée terminée, les enfants rentrent à la maison, épuisés par les événements envoûtants d'une longue journée. Toute la famille se regroupe autour d'un immense feu de camp pour célébrer. Les habitants de Carcassonne célèbrent en se délectant des nombreuses spécialités de la région.

Les anciens se font un plaisir à raconter des histoires de chevaliers, de fées et de dragons. L'attention des enfants est rivée sur eux. Une fois les récits terminés, les enfants s'imaginent à cette époque pas si lointaine et rêvent de vivre de telles aventures avant de finalement s'endormir. Les animaux peuvent enfin regagner le calme de leur étable.

Et le retour de ces derniers est des plus apprécié, car les enfants de Carcassonne prennent grand soin de leurs moutons, chiens, chats et poules...

Un jeu de placement de Marco Teubner
pour 2 à 4 joueurs malins à partir
de 4 ans.
Adaptation pour enfants du jeu
Carcassonne de Klaus-Jürgen Wrede.

Mon premier Carcassonne

© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str.15
80809 München
www.carcassonne.de
© 2011 Filosofia Éditions,
pour la version française.
Pour toutes questions ou commentaires :
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com



Pour les enfants de Marco Teubner : Anna et Elias

Tous les ans, les habitants de Carcassonne célèbrent en grand leur fête nationale. Traditionnellement, à Carcassonne, les gens fêtent en remettant en liberté les moutons, les poules et les bœufs. De l'aurore au crépuscule, les enfants de Carcassonne ont un vilain plaisir à recapturer tous les animaux.

1 Que contient le jeu ?

Cette règle, 36 tuiles *Terrain*, 32 pions *Enfant* (8 de chaque couleur)



2 Comment préparer le jeu ?

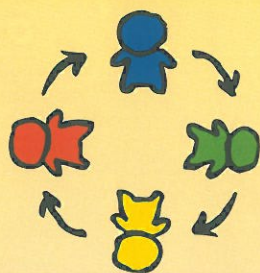
Prenez toutes les tuiles *Terrain*, mélangez-les et formez plusieurs piles avec ces tuiles. Disposez les piles autour de la table à portée de main de tous les joueurs. Laissez suffisamment de place au milieu de la table pour pouvoir y construire la ville avec les tuiles. Chaque joueur reçoit les 8 pions *Enfants* de la couleur de son choix et les place devant lui. À moins de 4 joueurs, remplacez les pièces inutilisées dans la boîte. Retournez une tuile et placez-la au milieu de la table. Cette tuile est le point de départ pour la partie. Vous jouerez vos tuiles autour de cette dernière.

3 Comment gagne-t-on la partie ?

Durant la partie, vous poserez les tuiles *Terrain* pour construire Carcassonne. Le premier joueur à placer tous ses enfants sur les tuiles gagne la partie.

4 Comment joue-t-on ?

Vous jouez à tour de rôle. Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie.



5 Que fait-on pendant son tour ?

À son tour, le joueur dévoile la première tuile de la pile de son choix. Ensuite, il pose cette tuile à côté de celles déjà placées au centre de la table. Cette nouvelle tuile doit toucher au côté d'au moins une des tuiles déjà placées. Cette nouvelle tuile ne peut pas toucher uniquement à un coin d'une tuile déjà placée.

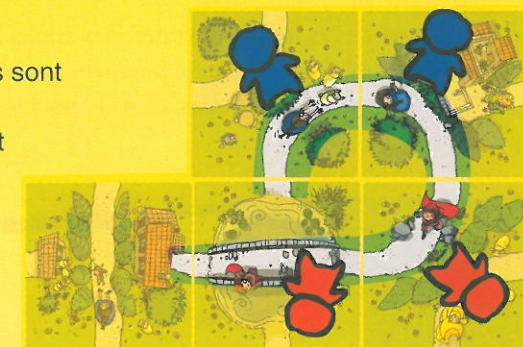


6 Quand peut-on poser un pion sur une tuile ?

Les enfants de Carcassonne sont illustrés sur les tuiles. Il y a des enfants de chacune des quatre couleurs de pions. Lorsque vous terminez une route en posant une tuile, tous les joueurs posent un de leurs pions sur chaque enfant de leur couleur situé sur cette route.



Une route est terminée lorsque les deux bouts sont délimités par un quartier ou par une maison. Si une route forme une boucle fermée, elle est aussi considérée comme terminée. Les enfants illustrés dont les couleurs ne sont pas en jeu (à moins de 4 joueurs) ne sont pas pris en considération pendant la partie.



★ Comment se termine la partie ?

La partie se termine lorsque l'un des joueurs réussit à placer tous ses pions sur les tuiles *Terrain*. Ce joueur est déclaré vainqueur. Très rarement, il peut arriver que toutes les tuiles soient posées avant qu'un joueur ne réussisse à placer tous ses pions sur les tuiles. Dans un tel cas, la partie se termine lorsque la dernière tuile est posée et le joueur qui a placé le plus de ses pions remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

