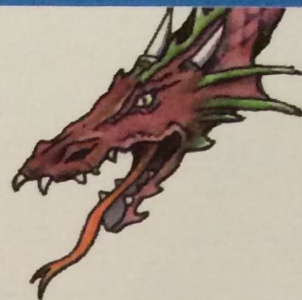




Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Princesse et Dragon



Princesse & Dragon doit être joué avec une copie de *Carcassonne* car ce n'est pas un jeu complet. Cette extension est compatible avec les autres extensions de *Carcassonne*.

Les règles de *Carcassonne* s'appliquent toujours, mais auxquelles s'ajoutent les règles suivantes pour utiliser les nouvelles pièces.

Matériel

- 30 nouvelles tuiles *Terrain*
- 1 pion *Dragon* 
- 1 pion *Fée* 

Mise en place

Les 30 nouvelles tuiles *Terrain* sont mélangées à celles du jeu de base. Au cours de la partie, ces tuiles seront jouées comme celles du jeu de base. Les pions *Dragon* et *Fée* sont mis de côté pour l'instant. Ces pions n'appartiennent à aucun joueur et peuvent se retrouver sur n'importe quelle tuile lorsqu'ils sont en jeu.

LES NOUVELLES TUILES ET LEURS PARTICULARITÉS

Le volcan (6 tuiles)



Lorsqu'un joueur pioche une tuile avec un volcan, il la place comme les autres tuiles mais il **ne peut pas** placer de partisan sur cette tuile. Cependant, le pion *Dragon* quitte immédiatement l'endroit où il est pour se rendre à **cette tuile Volcan**, où il s'arrête.

Le dragon (12 tuiles)



Lorsqu'un joueur pioche une tuile présentant le dragon, il la place comme à l'habitude et peut y placer un partisan. La partie est ensuite interrompue brièvement pendant que **le dragon se déplace!**

En débutant avec le joueur qui vient de placer la tuile avec le dragon et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur doit déplacer le pion **Dragon** sur une nouvelle tuile adjacente **horizontalement** ou **verticalement** à l'endroit où se trouve le dragon. Le dragon effectue toujours 6 déplacements, sur 6 tuiles, peu importe le nombre de joueurs (**exception : impasse**) Le dragon ne peut se déplacer deux fois sur la même tuile lors d'un même voyage de 6 tuiles. En outre, le dragon ne se déplace jamais sur une tuile où se trouve la fée (voir ici-bas). À chaque fois que le dragon atteint une tuile où se trouve un partisan, le propriétaire du partisan situé sur cette tuile doit le reprendre et le mettre dans sa réserve. Une fois que le dragon a terminé son déplacement, la partie continue normalement.

Impasse : Lorsque le dragon se retrouve sur une tuile à partir de laquelle il n'y a plus de déplacements légaux possibles, son déplacement se termine immédiatement.



Exemple à 4 joueurs : Le dragon débute dans le coin inférieur droit. **Vert** place une tuile avec le dragon, termine son tour et déplace ensuite le dragon vers le haut, tel qu'illustré. **Jaune** est le suivant et déplace le dragon à gauche. **Rouge** déplace le dragon vers le bas et **Bleu** doit alors déplacer le dragon à gauche puisque le dragon a déjà visité la tuile à droite et celle en haut lors de ce même déplacement. **Vert** déplace ensuite le dragon vers le haut, le seul choix possible. Finalement, **Jaune** termine le déplacement de 6 cases du dragon en le déplaçant vers le haut à nouveau. Les partisans **bleu** et **rouge** sont remis à leur joueur.

Note: Tant et aussi longtemps qu'une tuile avec un volcan n'a pas été piochée et placée, le dragon n'entre pas en jeu. Si une tuile avec le dragon est piochée et que celui-ci n'est pas encore en jeu, la tuile est mise de côté face visible et le joueur pioche une nouvelle tuile. Dès qu'une tuile *Volcan* est piochée et placée, le dragon entre en jeu; les tuiles mises de côté sont mélangées, face cachée, avec les autres tuiles et la partie continue.



Le portail magique (6 tuiles)

Lorsqu'un joueur pioche une tuile avec un portail magique, il peut poser un partisan **sur cette tuile ou toute autre tuile déjà placée**. Lorsqu'il place son partisan, il doit observer les règles de placement habituelles. Par exemple, il ne peut pas placer un partisan à un endroit où se trouve déjà un autre partisan. De plus, il ne peut placer un partisan dans un secteur complété.



La princesse (6 tuiles)

Lorsqu'un joueur pioche une tuile présentant la princesse, il la place comme à l'habitude. S'il place la tuile dans une ville où se trouvent un ou plusieurs chevaliers, il remet **un** de ces chevaliers (il choisit) à son propriétaire. Dans ce cas, il ne peut placer de partisan (que ce soit dans la ville, sur la route, ou dans le pré) sur la tuile avec la princesse qu'il vient de placer. Si le joueur place la tuile *Princesse* de façon à continuer une ville vide ou si la tuile débute une nouvelle ville, il peut à ce moment y placer un partisan en suivant les règles de pose régulières.



La fée (elle n'est pas illustrée sur les tuiles)

Au début de la partie, le pion *Fée* est à l'extérieur du jeu. Si un joueur **ne place pas de partisan** pendant son tour, il peut alors placer la fée sur une tuile de son choix où se trouve l'un de ses partisans.

La fée a trois effets:

- Le dragon ne peut visiter la tuile où la fée est présente. Un partisan sur la même tuile que la fée est donc protégé.
- Si un joueur débute son tour et que la fée est sur la même tuile que l'un de ses partisans, il marque immédiatement 1 point de victoire!
- Lors de l'évaluation d'un secteur où se trouve la fée (ville, route, abbaye ou pré), le joueur qui occupe la même tuile que la fée reçoit 3 points, en plus des points qu'il reçoit lors de l'évaluation. Après l'évaluation, le partisan retourne à son propriétaire mais la fée reste en place.

Autres nouvelles tuiles *Terrain*



Tunnel

Le tunnel n'interrompt pas la route qui le traverse. Les deux prés (inférieur et supérieur) ne sont également pas interrompus.



Abbaye dans la ville

Lorsqu'un joueur pose un partisan sur cette ville, il doit le mettre sur la ville ou sur l'abbaye (ou sur l'une des autres sections se trouvant sur la tuile). S'il place un partisan sur l'abbaye, l'abbaye est évaluée lorsqu'il est entouré de 8 tuiles, même si la ville n'est pas achevée. Il est permis de placer un partisan sur l'abbaye, même s'il y a déjà un chevalier dans la ville (sur une tuile reliée). L'inverse est aussi vrai.



© 2007 Hans Im Glück Verlags-GmbH
Hans Im Glück Verlag
Birnaustr. 15
80809 München

© 2010 Filosofia Éditions, pour la version française.
Pour toutes questions ou commentaires:
Filosofia Éditions
3250, F.X. Tessier,
Vaudreuil-Dorion, Canada,
J7V 5V5
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com