



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Princesse & Dragon



La contrée entourant Carcassonne est assaillie par un terrifiant dragon. Des héros et aventuriers tentent tant bien que mal de résister, mais sans l'aide de la fée, ils combattent en vain. La princesse recrute différents chevaliers pour constituer sa garde d'honneur. Pendant ce temps, les paysans découvrent des portails magiques qui leur permettent d'atteindre des endroits encore inexploités et, espèrent-ils, hors de la portée du dragon.

Les règles de Carcassonne s'appliquent toujours !

Matériel

- 30 nouvelles tuiles *Terrain* (avec ce symbole )
- 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 **sur cette tuile Volcan**, où il s'arrête.



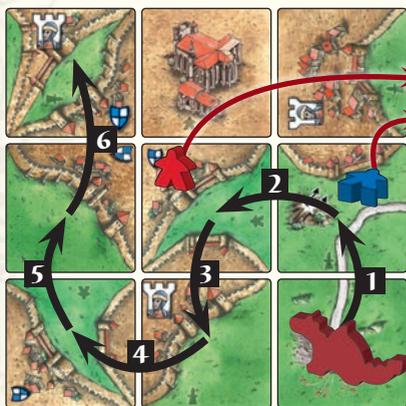
Le dragon (12 tuiles)



Lorsqu'un joueur pioche une tuile présentant le dragon, il la place comme à l'habitude et peut y placer un partisan. Ensuite, **avant l'évaluation**, la partie est interrompue brièvement pour 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 **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 (présentée à la page suivante). 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 :

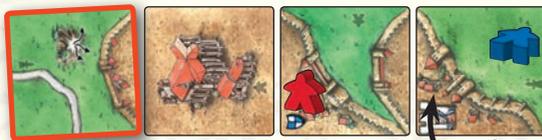
Le dragon débute dans le coin inférieur droit.

1. Le joueur A le déplace vers le haut,
 2. le joueur B le déplace à gauche,
 3. le joueur C le déplace vers le bas,
 4. le joueur D le déplace à gauche – la seule tuile possible, car le dragon a déjà visité les autres tuiles durant ce déplacement.
 5. C'est à nouveau au joueur A qui déplace le dragon vers le haut.
 6. Le joueur B termine le déplacement du dragon en l'amenant vers le haut.
- Les partisans **bleu** et **rouge** sont remis à leur joueur.

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 pas placer un partisan dans un secteur complété.

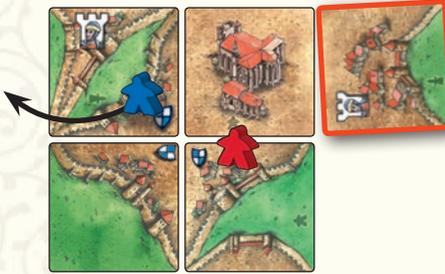


Rouge place la tuile à gauche. Il choisit de poser un partisan sur la tuile déjà placée à droite, dans la section de la ville innocuée.

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 normales.



Rouge pose la tuile avec la princesse et retire le **chevalier bleu**.

Rouge ne peut pas poser de partisan.

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 commence 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 marque 3 points, en plus des points qu'il marque (éventuellement) lors de l'évaluation. Après l'évaluation, le partisan retourne à son propriétaire, mais la fée reste en place.

Note : Si un joueur retire un chevalier avec une tuile *Princesse*, il ne peut déplacer la fée.

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.

Jouer avec plusieurs extensions :



VOLCAN

- Si en plaçant une tuile *Volcan* (extension 5) vous créez un emplacement de grange, vous pouvez y poser votre grange.



DRAGON

- Le dragon retire les pions suivants du plateau : partisans normaux et grands partisans (extension 1), cochons, bâtisseurs (extension 2), partisans sur une tour (extension 4), le maire et le charriot (extension 5), et le berger ainsi que ses moutons (extension 9).
- Le dragon ne peut se déplacer dans la ville du comte (extension 6).
- Le dragon n'enlève pas un partisan dans une forteresse (extension 8).



PRINCESSE

- Si la princesse fait en sorte que le dernier chevalier d'une couleur est retiré et que le bâtisseur de cette couleur est dans la même ville (extension 2), le bâtisseur est également remis à son propriétaire.
- Un joueur qui retire un chevalier d'une ville ne peut pas placer : son cochon et son bâtisseur (extension 2), la fée (extension 3), son maire, sa grange ou son charriot (extension 5) ou son berger (extension 9).



FÉE

- Si un joueur utilise son bâtisseur (extension 2) pour jouer un autre tour, il ne peut obtenir le point de début de tour qu'une fois.
- La fée ne protège pas contre la capture d'une tour (extension 4).
- Si un joueur déplace la fée, il ne peut alors pas placer : son cochon et son bâtisseur (extension 2), son maire, sa grange ou son charriot (extension 5) ou son berger (extension 9).



© 2013 Filosofia Éditions,
pour la version française.
Pour tous commentaires ou questions :
Filosofia Éditions Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

© 2013 Hans Im Glück Verlags-GmbH
Hans Im Glück Verlag
Birnaestr. 15
80809 Munich