

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

3



Princesse & dragon

Un exemplaire du jeu de base CARCASSONE est requis pour jouer à cette extension. Cette extension peut être ajoutée en partie ou dans son intégralité. Elle peut également être combinée avec d'autres extensions de la collection CARCASSONE.

MATÉRIEL

- 30 tuiles Terrain (marquées du symbole , qui vous aidera à trier vos tuiles.)
- 1 dragon 
- 1 fée 



MISE EN PLACE

Mélangez les tuiles Terrain de cette extension à celles du jeu de base (et celles des autres extensions que vous désirez utiliser) avant de les disposer en piles. Ensuite, mettez le **dragon** et la **fée** de côté pour l'instant; ils n'appartiennent à personne.

LES NOUVELLES TUILES TERRAIN

Les nouvelles tuiles sont placées comme celles du jeu de base. Tout d'abord, voici les particularités de deux des nouvelles tuiles incluses dans cette extension :



Abbaye dans la ville : Si vous décidez de poser un meeples sur cette tuile, vous devez choisir soit de le poser dans la ville, dans l'abbaye, ou dans le pré. Si vous le désirez, vous pouvez coucher le meeples dans l'abbaye pour distinguer ce moine des chevaliers qui occupent la ville. L'abbaye est complétée lorsqu'elle est entourée de tuiles, même si la ville est encore incomplète. Vous pouvez placer un moine dans cette abbaye alors que des chevaliers sont déjà présents ailleurs dans la même ville. De même, un moine posé dans cette abbaye n'empêche pas les joueurs de poser un chevalier dans la même ville.



Tunnel : Les segments de route qui traversent le tunnel sont connectés et forment une seule et même route. Cependant, les prés du haut et du bas sont séparés.

Les tuiles Terrains présentent 4 nouveaux symboles (détails en pages 2-4) :



Volcan
(Le dragon apparaît)



Dragon
(le dragon se déplace)



Princesse
(un chevalier quitte la ville)



Portail magique
(un meeples apparaît)

LE DRAGON : LES SYMBOLES VOLCAN ET DRAGON



1. Placement d'une tuile



Le volcan (6 tuiles) : Les tuiles Volcan sont placées exactement comme celles du jeu de base, à l'exception que vous ne pouvez pas poser un meeples sur une tuile Volcan. Par contre, vous pouvez déplacer la fée après avoir placé une tuile Volcan (voir à la page 5). Posez le dragon sur la tuile Volcan tout juste placée. C'est maintenant au tour du joueur suivant.



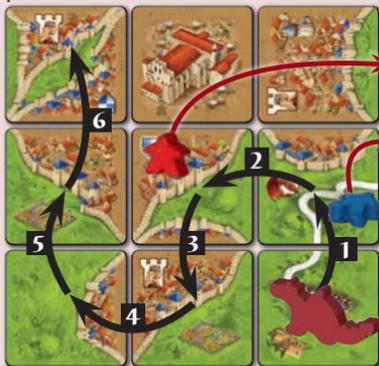
Le dragon (12 tuiles) : Les tuiles Dragon sont placées exactement comme celles du jeu de base. Contrairement aux tuiles Volcan, il est permis de poser un meeples sur une tuile avec un dragon. Ensuite, **le dragon se déplace** !

1b. Le dragon se déplace

En débutant par le joueur actif et en suivant le sens horaire, les joueurs déplacent le dragon à tour de rôle, un espace à la fois (verticalement ou horizontalement), jusqu'à ce que le dragon se soit déplacé de **6 espaces** ou qu'il tombe **dans une impasse**.

Le dragon ne peut pas se déplacer sur une tuile qu'il a déjà **visitée ce tour-ci**. De plus, il ne peut pas se déplacer sur la tuile occupée par la fée (voir page 3). Chaque fois que le dragon se déplace sur une tuile occupée par un ou plusieurs meeples (ou d'autres pions), il mange ces meeples (ou pions), et ceux-ci sont retournés dans la réserve du joueur correspondant. Après le déplacement du dragon, la partie se poursuit normalement. Une liste de pions que le dragon peut et ne peut pas manger se trouve à la page 3.

Impasse : Si le dragon est incapable de se déplacer (toutes les tuiles adjacentes ont déjà été visitées lors de ce déplacement), son déplacement se termine prématurément.



Exemples à 4 joueurs :

Le dragon commence en bas à droite.

- 1.** Le joueur A déplace le dragon **en haut**,
- 2.** Le joueur B déplace le dragon **à gauche**,
- 3.** Le joueur C déplace le dragon **en bas**,
- 4.** Le joueur D doit déplacer le dragon **à gauche**. Le dragon a déjà visité les autres tuiles adjacentes.
- 5.** Le joueur A doit déplacer le dragon **en haut**.
- 6.** Le joueur A doit déplacer le dragon **en haut**.

*Les meeples **bleu** et le **rouge** sont repris par les joueurs respectifs.*

Important : Le dragon n'entre pas en jeu tant que la première tuile Volcan n'a pas été piochée et placée. Si vous piochez une tuile Dragon avant cela, mettez-la de côté et piochez une nouvelle tuile. Dès que la première tuile Volcan est placée et que le dragon est entré en jeu, mélangez dans la réserve les tuiles Dragon piochées précédemment avant de continuer.

La liste suivante illustre ce que le dragon mange et ce qu'il ne mange pas. Pour l'instant, il est libre à vous de sauter cette section et d'y revenir lorsque nécessaire.

1b. Le menu du dragon (ce que le dragon mange)

Règle de base : **Le dragon mange tout ce qui est en chair et en os !**

Édition	Pion
Jeu de base	meeple _____ 
Jeu de base	abbé _____ 
Extension 1	grand meeple _____ 
Extension 2	bâtitteur _____ 
Extension 2	cochon _____ 
Extension 4	meeple sur une tour _____ 
Extension 5	maire _____ 
Extension 5	charriot (un meeple appétissant pousse le charriot) _____ 
Extension 9	berger (incluant les moutons à côté du berger) _____ 

1b. La diète du dragon (ce que le dragon ne mange pas)

Le dragon a peur de la fée (voir à la page 5). Les meeples dans les forteresses (extension 8) et dans la ville du comte (extension 6) sont protégés.

Édition	Pion / Tuile
Jeu de base	tuile Terrain _____ 
Extension 3	fée _____ 
Extension 4	étage de tour _____ 
Extension 5	ferme _____ 
Extension 8	pont _____ 
Extension 8	forteresse _____ 

Ceci s'applique à toutes les sortes de tuile Terrain

LA PRINCESSE (6 tuiles)



1. Placement d'une tuile

Les tuiles Princesse sont placées exactement comme celles du jeu de base. Si une tuile Princesse prolonge une ville occupée par un ou plusieurs chevaliers, vous **pouvez** retirer **un** chevalier de votre choix (même un des vôtres) de la ville prolongée et retourner ce dernier à la réserve du joueur correspondant.

2. Pose d'un meeples

Si vous choisissez de retirer un meeples pendant l'étape 1, vous ne pouvez pas poser un meeples ce tour-ci (pas même sur segment de type différent de la tuile). Si vous n'avez pas retiré de meeples durant l'étape 1, vous pouvez poser un meeples normalement.



Vous placez la tuile Princesse et retirez le chevalier bleu de la ville. Vous ne pouvez pas poser un meeples ce tour-ci.

LE PORTAIL MAGIQUE (6 tuiles)



2. Pose d'un meeples

Après avoir placé une tuile Portail magique, vous pouvez placer un meeples **sur cette tuile ou sur toute autre tuile placée précédemment**. Ce faisant, vous devez suivre toutes les autres règles de pose. Par exemple, vous ne pouvez pas poser un meeples dans une zone déjà occupée ou déjà complétée.

Vous placez une tuile Portail magique à gauche, mais vous posez un meeples dans la ville inoccupée sur la droite.



Tout pion utilisé comme des meeples (abbé, grand meeples, maire, et chariot) peut être posé grâce à un portail magique.

LA FÉE (pion en bois)



La fée est un pion spécial qui n'appartient à aucun joueur. Elle commence la partie dans la réserve.

2. Pose d'un meeples

La fée se déplace

À un tour où vous ne posez pas (ou ne déplacez pas) un meeples, vous pouvez assigner la fée à **un** de vos meeples en plaçant la fée directement à ses côtés.

Lorsque la fée se trouve aux côtés d'un de vos meeples, elle peut aider ce meeples de **3 façons différentes** :

1. Placement d'une tuile

• 1 point au début de votre tour

Au début de votre tour, si la fée est encore assignée à votre meeples, vous marquez immédiatement 1 point.

1b. Le dragon se déplace

• Protection contre le dragon

Le dragon ne peut pas se déplacer vers une tuile occupée par la fée. Tout meeples ou pion qui occupe la même tuile que la fée est protégé contre le dragon.



Le dragon se déplace. Puisque la fée occupe la tuile de gauche, le dragon ne peut pas s'y déplacer et doit plutôt se diriger vers la tuile du haut.

3. Évaluation d'une zone

• Points supplémentaire lors de l'évaluation

Lorsque vous évaluez une zone (ville, route, abbaye, ferme, etc.) où la fée est assignée à un de vos meeples, vous marquez 3 points supplémentaires, peu importe si vous devez en marquer ou non pour la zone évaluée. Votre meeples retourne dans votre réserve, comme à l'habitude, mais la fée demeure sur le jeu.



***Bleu** place une tuile et complète la ville. **Bleu** marque 8 points. **Vous** marquez aussi 8 points, plus 3 points supplémentaires pour la fée, pour un total de 11 points.*

RÈGLES POUR COMBINER CETTE EXTENSION AVEC D'AUTRES

Veillez consulter cette page lorsque vous vous questionnez à propos des interactions entre cette extension et les autres. D'ici cette occasion, vous pouvez sauter ces clarifications et commencer à jouer.

VOLCAN



Ext. 5 — Un volcan n'empêche pas la pose d'une ferme.

DRAGON



Ext. 2 — Dans une ville, si le dragon mange le dernier chevalier d'un joueur alors que ce joueur y a également son bâtisseur, le bâtisseur est automatiquement retourné dans la réserve de ce joueur. Ceci s'applique également pour le dernier voleur d'un joueur sur une route. Le cochon d'un joueur est aussi retourné si le dragon mange le dernier fermier d'un joueur dans le pré qu'occupe le cochon.

Ext. 6 — Le dragon ne peut pas entrer dans la ville du comte.

Ext. 8 — Le dragon ne peut pas manger un meuble occupant une forteresse.

PRINCESSE



Ext. 2 — Si la princesse retire le dernier chevalier d'un joueur alors que ce joueur y a également son bâtisseur, le bâtisseur est automatiquement retourné dans la réserve de ce joueur.

Ext. 2, 5 et 9 — Si un joueur utilise la princesse pour retirer un chevalier d'une ville, il ne peut pas placer : son abbé (jeu de base), son bâtisseur ou son cochon (ext. 2), son maire, sa ferme ou son charriot (ext. 5), ou son berger (ext. 9), ou la fée durant ce même tour.

PORTAIL MAGIQUE



Ext. 2 — Un portail magique ne peut pas être utilisé pour placer un bâtisseur ou un cochon.

FÉE



Ext. 2 — Si un joueur marque 1 point au début de son tour grâce à la fée, il n'en marque pas au début du tour double octroyé par son bâtisseur.

Ext. 4 — La fée n'empêche pas un meuble d'être capturé par une tour.

Ext. 2, 5 et 9 — Si un joueur déplace la fée, il ne peut pas placer : son abbé (jeu de base), son bâtisseur et son cochon (ext. 2), son maire, sa ferme et son charriot (ext. 5), ou son berger (ext. 9) durant ce même tour.



© 2005, 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH

Version française :

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Questions ou commentaires :
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com