



CARCASSONNE



3

Princesse & Dragon



Un exemplaire du jeu de base CARCASSONNE est requis pour utiliser cette extension. Celle-ci peut être ajoutée en partie ou dans son intégralité. Elle peut également être combinée avec d'autres extensions de la collection CARCASSONNE.

MATÉRIEL

- 30 tuiles Terrain (marquées du symbole , qui vous aidera à les trier)
- 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. Ci-dessous les particularités des tuiles de cette extension :



Abbaye dans la ville : Si vous décidez de poser un meeple sur cette tuile, vous devez choisir de le poser dans la ville, l'abbaye ou le pré. Si vous le désirez, vous pouvez coucher le meeple dans l'abbaye



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 aux pages 2-4) :



Volcan
(Le dragon apparaît.)



Dragon
(Le dragon se déplace.)



Princesse
(un chevalier quitte la ville)



Portail magique
(Un meeple apparaît.)



1. Placement d'une tuile



Le volcan (6 tuiles) : Les tuiles Volcan sont placées exactement comme celles du jeu de base. **Note** : 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.



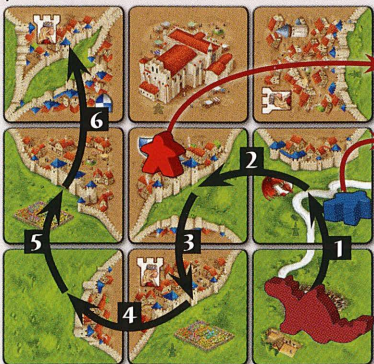
Le dragon (12 tuiles) : Les tuiles Dragon sont placées exactement comme celles du jeu de base. **Note** : il est permis de poser un meeples sur une tuile avec un dragon. Ensuite, **le dragon se déplace** !

1b. Le dragon se déplace

En commençant par le joueur actif puis dans le sens horaire, les joueurs déplacent le dragon à tour de rôle, une tuile à la fois (verticalement ou horizontalement), jusqu'à ce qu'il se soit déplacé de **6 tuiles** 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 remis dans la réserve du joueur correspondant. Après le déplacement du dragon, la partie se poursuit normalement. **Note** : une liste des 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 **rouge** sont repris par leurs 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 partie.

Les deux listes suivantes présentent ce qui peut être mangé par le dragon et ce qui ne peut pas l'être. Vous pourrez vous y référer quand besoin.

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 | bâtisseur |  |
| 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 |  | <i>Ceci s'applique à toutes les sortes de tuile Terrain</i> |
| Extension 3 | fée |  | |
| Extension 4 | étage de tour |  | |
| Extension 5 | grange |  | |
| Extension 8 | pont |  | |
| Extension 8 | forteresse |  | |

LA PRINCESSE (6 tuiles)

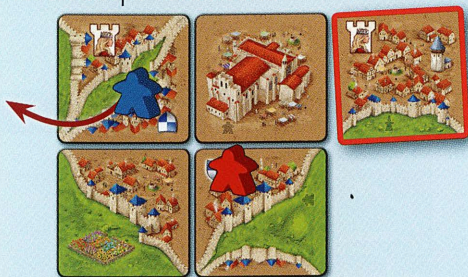


1. Placement d'une tuile

Les tuiles Princesse sont placées exactement comme celles du jeu de base. Si une tuile Princesse continue 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 remettre ce dernier dans la réserve du joueur correspondant.

2. Pose d'un meeples

Si vous choisissez de retirer un chevalier pendant l'étape 1, **vous ne pouvez pas** poser de meeples ce tour-ci (pas même sur une section de type différent de la tuile). Si vous n'avez pas retiré de chevalier 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 de 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 qui fonctionne comme un 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

Lors d'un tour où vous ne posez pas (ou ne déplacez pas) de meeples, vous pouvez assigner la fée à l'un de vos meeples en la plaçant 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

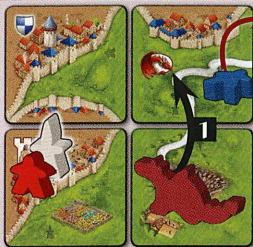
• 1 point au début de votre tour

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.

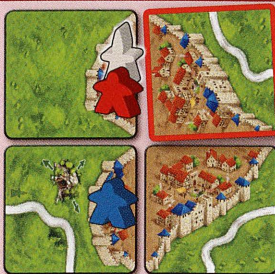


Le dragon se déplace. Puisque la fée occupe la tuile de gauche, le dragon ne peut pas s'y déplacer et doit plutôt se diriger vers la tuile du haut.

3. Évaluation d'une zone

• Points supplémentaires lors de l'évaluation

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



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 SI VOUS JOUEZ AVEC D'AUTRES EXTENSIONS

Cette page vous aidera lorsque vous vous poserez des questions sur les interactions avec les autres extensions.

VOLCAN

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

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 remis 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 remis si le dragon mange le dernier paysan 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 meeples 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 remis 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 grange 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 supplémentaire octroyé par son bâtisseur.

Ext. 4 — La fée n'empêche pas un meeples 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 grange et son charriot (ext. 5), ou son berger (ext. 9) durant ce même tour.



Z-MAN
games

EDGE

FR.ASMODEE.COM

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard