

CARCASSONNE PRINCESSE ET DRAGON - RÈGLES

LE JEU

Avec "Princesse et Dragon", la troisième extension de Carcassonne est maintenant jouable dans le BrettspielWelt. Avec 30 nouvelles tuiles dont des volcans, on déplace le dragon et la bonne fée et on découvre un nouveau charme au jeu.

On peut également jouer à cette extension avec la première extension et l'extension Marchands et Architecte, mais aussi avec les mini extensions Fleuve et Roi.

LES NOUVEAUX ÉLÉMENTS

Tuiles paysage



La route n'est pas interrompue dans le tunnel. De plus les parties de champ de part et d'autre de la route sont reliées au dessus du tunnel et comptent comme un seul champ.



Pour le monastère dans la ville, on a le choix entre poser son pion dans le monastère ou dans la ville. Si on le pose dans la ville, il est évalué lorsque la ville est fermée ; si on le met sur le monastère, il est évalué lorsque les huit cartes alentour sont posées (comme un monastère normal). Cela n'a pas d'importance que la ville soit fermée ou non.

On peut occuper le monastère si des chevaliers sont déjà placés dans la ville environnante ; et inversement des chevaliers peuvent être placés dans la ville si seul le monastère est occupé.

Princesse



Si un joueur découvre une tuile avec une princesse, il doit la poser conformément aux règles et peut placer un pion dessus.

Exception : S'il pose la carte dans une ville dans laquelle se trouvent déjà un ou plusieurs chevaliers, il **doit** rendre un des chevaliers à son propriétaire. Pour cela il doit cliquer sur le pion en question. Dans ce cas il ne peut pas poser un de ses propres pions.

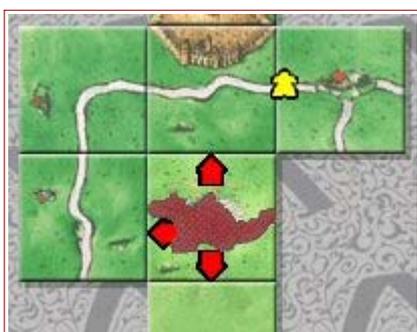
Dragon



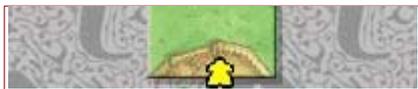
Lorsqu'un volcan est découvert, la tuile est placée normalement. On ne peut **pas** placer de pion sur cette tuile ! Le dragon est placé immédiatement sur cette tuile.



Si une tuile avec un dragon est découverte, elle est posée comme normalement ; On ne peut pas placer de pion dessus.



Ensuite le dragon se déplace sur le plateau de jeu : En commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur doit bouger le dragon exactement d'une tuile horizontalement ou verticalement. Les directions possibles sont signalés par les flèches rouges. Pour déplacer le dragon, il suffit de cliquer sur la tuile destination voulue.

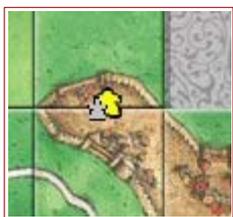


Le dragon se déplace toujours d'exactly six tuiles, indépendamment du nombre de joueurs. Le nombre de déplacements restants est indiqué en haut à droite à côté du symbole dragon.

Il ne peut pas pénétrer deux fois dans la même tuile et il lui est interdit d'aller sur une tuile avec une fée. S'il aboutit dans un cul-de-sac, il perd les points de déplacement restants. S'il pénètre dans une tuile où se trouve un pion, celui-ci est retiré du plateau et rendu à son propriétaire. Une fois les déplacements du dragons terminés, le jeu reprend normalement.

Si une tuile dragon est découverte, avant que le dragon soit placé en jeu par une tuile volcan, la tuile est mise de côté et on doit en tirer une nouvelle. Dès que le dragon entre en jeu, on remélange les tuiles dragon mises de côté et le jeu reprends normalement.

Fée



La fée entre en jeu lorsqu'un joueur ne pose aucun pion pendant son tour. A place il peut poser la fée sur un de ses pions. Pour cela il suffit de cliquer sur le pion désiré sur le plateau de jeu.

La fée a trois propriétés :

- Le dragon ne peut pas entrer dans une tuile avec la fée. Le pion est donc protégé du dragon par la fée.
- Si la fée est **au début du tour** d'un joueur sur l'un de ses pions, celui marque un point.
- Si la fée est placée près d'un pion, qui est évalué (route, ville, monastère ou champ), le joueur qui possède ce pion marque trois points.

Portail magique



Lorsqu'une tuile avec un portail magique est découverte, le joueur peut placer un pion soit sur cette tuile, soit sur une autre tuile de son choix. Les règles de placement doivent être respectées ; le pion ne peut pas être posé dans un élément déjà occupé.

Si on souhaite placer un pion veut sur une autre tuile, il suffit de cliquer sur la tuile voulue ; les marqueurs usuels apparaissent alors pour indiquer les différentes possibilités.

RÉPARTITION DES TUILES

- 6 volcans
- 12 dragons
- 6 princesses
- 6 portails magiques

Le nombre de dragon et de portails déjà découverts est affiché à droite à coté du nombre de tuiles paysage restantes.