



Carcassonne Princesse et Dragon (Burgfräulein & Drache)

Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Auteur : Klaus-Jürgen Wrede
Editeur : Hans im Glück

Carcassonne Princesse et Dragons peut être joué avec Carcassonne et ses extensions y compris les mini-extensions. Toutes les règles demeurent identiques avec les ajouts et modifications ci-dessous.

Contenu

30 nouvelles tuiles - 1 grand dragon et 1 fée en bois

Mise en place

Mélanger les 30 nouvelles tuiles avec les tuiles de Carcassonne, elles sont jouées normalement. Poser à proximité le dragon et la fée, ils n'appartiennent à personne.

Nouvelles tuiles et personnages

Volcan (6 tuiles)



Dès qu'un volcan apparaît, le joueur peut le placer, mais ne pourra pas y poser de partisan. Le dragon est ensuite posé sur cette tuile.

Dragon (12 tuiles et 1 figurine en bois)



Dès qu'une tuile comportant un symbole dragon est piochée, le joueur place la tuile, pose un partisan dessus s'il le souhaite, et la partie s'interrompt un petit moment pour permettre au dragon d'être activé (si aucune tuile volcan n'a été piochée précédemment et que le dragon n'est pas encore présent, la tuile dragon est mise de côté face visible et une nouvelle tuile est piochée en remplacement. Lorsqu'un volcan apparaîtra, la tuile sera mélangée dans la pioche et jouée normalement).

A partir du joueur ayant pioché la tuile dragon, chaque joueur déplace le dragon horizontalement ou verticalement sur la carte. Le dragon se déplace 6 fois, indépendamment du nombre de joueurs, sauf s'il arrive dans une impasse qui termine son déplacement. Le dragon ne peut pas passer deux fois sur la même tuile ou sur une tuile sur laquelle se trouve la fée. À chaque fois que le dragon passe sur une tuile où se trouve un partisan, celui-ci est rendu à son propriétaire.

Portail magique (6 tuiles)



Lorsque cette tuile apparaît, le joueur peut placer un partisan sur cette tuile ou sur n'importe quelle autre tuile de la carte. Les règles habituelles s'appliquent : un homme ne peut être placé sur une zone déjà décomptée ou appartenant à un autre joueur.

Princesse (6 tuiles)

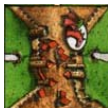


Ces tuiles sont posées normalement. Si un joueur en place une dans une ville où se trouve un partisan, il doit en choisir un qu'il rend à son propriétaire. Dans ce cas, le joueur ne peut pas poser de partisans sur la tuile elle-même (pas non plus sur une route ou un pré de cette tuile). Mais s'il n'y a pas de partisans dans la ville, le joueur peut en poser un.

Fée (figurine en bois)

Si un joueur ne place pas de partisans, il peut déplacer la Fée, mais uniquement sur une tuile où se trouve l'un de ses partisans. Le dragon ne peut pas se déplacer sur une tuile où elle se trouve, elle agit donc comme une protection. Elle aide aussi à marquer des points, en effet si au début de son tour la fée se trouve sur une tuile où le joueur actif possède un partisan, celui-ci marque immédiatement un point (ce qui encourage à la déplacer). Lorsqu'une zone où elle se trouve est décomptée (y compris les prés en fin de partie), le joueur propriétaire du partisan reçoit 3 points (indépendamment du reste de l'évaluation). Le partisan est ensuite rendu à son propriétaire et la Fée reste dans la zone tout juste décomptée.

Tunnel



Le tunnel connecte les routes entre elles mais pas les prés. Les prés ne sont pas interrompus par les routes.

Abbaye dans la ville



Le joueur peut placer un partisan dans l'Abbaye (*moine*) ou dans la ville (*chevalier*). Si le joueur joue un moine, l'Abbaye est décomptée lorsqu'elle est entourée de 9 tuiles comme d'habitude même si la ville n'est pas terminée.