



Carcassonne - Princezná a drak



Obsahuje:

• 30 nových kariet krajiny



• 1 drevená figurka draka



• 1 drevená figurka víly

Rozšírenie "Princezná a drak" je hrateľné iba so základnou hrou CARCASSONNE. Je možné ho hrať samozrejme s prvým aj druhým rozšírením ("Kupci a stavitelia") a s minirozšíreniami: "Rieka", "Kráľ a zved", "Gróf z Carcassonne".

Všetky pravidlá hry zo základného CARCASSONNE ostávajú rovnaké. Tu sú popísané len dodatočné pravidlá k tomuto rozšíreniu.

Príprava:

30 nových kariet sa zamieša dohromady s kartami základnej hry. V priebehu hry sa potom prikladajú rovnako ako ostatné karty. Figurky **draka** a **víly** sa odložia mimo hraciu plochu. Nepatria žiadnemu z hráčov a zapoja sa do hry až s kartami.

Nové kartičky a ich význam

Sopka (6 kartičiek)



Akonáhle niekto odkryje kartu so sopkou, priloží ju bežným spôsobom k ostatným zahraným kartám. **Hráč, ktorý túto kartu umiestnil neumiestňuje v tomto ťahu žiadnu svoju figurku na plán. Na túto práve položenú kartu so sopkou sa ihneď umiestni drak** (bez ohľadu na to, kde sa v tomto okamihu nachádza).

Drak (12 kartičiek)

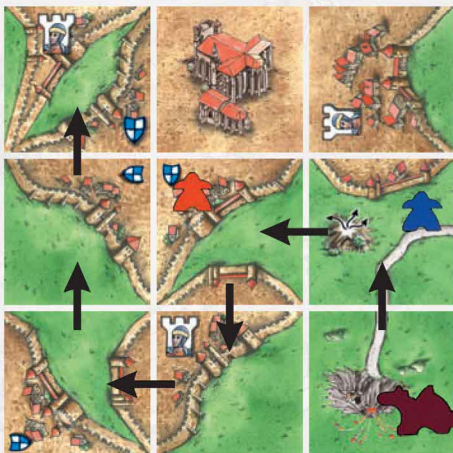


Akonáhle niektorý hráč odkryje kartičku so symbolom draka, priloží ju bežným spôsobom k ostatným zahraným kartičkám a **smie na ňu položiť svoju figurku.** V túto chvíľu sa hra preruší a **pohybuje sa drak.**

Počnúc hráčom, ktorý umiestnil kartu so symbolom draka, musí každý hráč pohnúť drakom **presne o jedno pole (kartu) zvislo alebo vodorovne.** Drak sa pohybuje vždy o šesť polí nezávisle na tom, koľko hráčov hrá (Výnimka: Slepá ulička). Nesmie na žiadnu kartu vstúpiť viac ako raz. Okrem toho nesmie ani vstúpiť na políčko s figurkou víly (pozri nižšie). Vždy keď drak vstúpi na kartu, na ktorej je figurka niektorého hráča, musí si hráč túto svoju figurku vziať späť do zásoby. Potom, čo drak prejde šesť polí, pokračuje hra normálne ťahom ďalšieho hráča.

Slepá ulička: Ak drak vstúpil na pole, z ktorého nemôže podľa pravidiel ďalej pokračovať (všetky okolité polia navštívil, prípadne je niektorá z vedľajších kariet obsadená vílou), je ťah draka na konci a hra pokračuje ťahom ďalšieho hráča.

Pozor: Ak ešte nie je odkrytá žiadna karta so sopkou a drak je teda stále mimo hrací plán, pohyb draka sa neuskutoční.



Príklad so štyrmi hráčmi: Drak začína vpravo dole.

Hráč A ťahá drakom hore, hráč B doľava, hráč C dole, hráč D vľavo - nesmie vpravo. Potom je na rade opäť hráč A a ťahá hore, hráč B tiež hore a pohyb draka končí. Modrá a červená figurka sa vrátia hráčom do zásoby.

Každá karta so symbolom draka, odkrytá skôr, než prvá karta so sopkou, sa otvorene odkladá stranou a hráč si miesto nej berie novú kartu. Vo chvíli, keď niekto umiestni do krajiny prvú kartu sopky (a teda umiestni draka), všetky odložené karty so symbolom draka sa znovu zamiešajú s ostatnými kartami.

Tajná chodba (6 kartičiek)



Ak niektorý z hráčov odokryje kartu s tajnou chodbou, priloží ju bežným spôsobom k ostatným kartám. **V tomto ťahu smie umiestniť svoju figúrku na túto alebo akúkoľvek inú skôr umiestnenú kartu krajiny.** Pri tom musí dodržať bežné pravidlá pre umiestňovanie figúrok. Nesmie teda figúrku umiestniť na už ohodnotené územie alebo na také územie, kde už stojí iná figúrka.

Princezná (6 kartičiek)



Ak niektorý z hráčov odokryje kartu so symbolom princezny, priloží ju bežným spôsobom k ostatným zahrávaným kartám. Ak ju položí ku karte s mestom, kde stojí rytier alebo viac rytierov, **musí jedného rytiera (podľa svojho výberu) vrátiť do zásoby jeho majiteľa. On sám nesmie v tomto prípade umiestniť žiadnu svoju figúrku.** Ak hráč kartu so symbolom princezny priloží k neobsadenému mestu alebo iným spôsobom (tj. k ceste alebo k lúke), smie na túto kartu normálne umiestniť vlastnú figúrku.

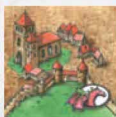
Víla (nie je na kartičkách)



Na začiatku hry stojí vedľa hracej plochy. Vždy, keď niektorý z hráčov môže umiestniť, ale neumiestni, vo svojom ťahu žiadnu figúrku, smie vílu premiestniť na **Pubovoľnú kartu**, na ktorej už niektorá jeho figúrka stojí (nie je teda možné vílu presunúť, keď hráč umiestňuje kartu so sopkou alebo odstraňuje rytiera kartou princezny). Víla má **tri vlastnosti**:

- Drak nesmie vstúpiť na kartu, kde stojí víla. Figúrka hráča na tomto poli je teda chránená.
- Ak stojí na začiatku ťahu hráča jeho figúrka na poličku spoločne s vílou, dostane tento hráč hneď jeden bod.
- Pri hodnotení oblastí (mesto, cesta, kláštor, lúka), v ktorej stojí víla, sa stane nasledujúce: hráč, ktorého figúrka stojí na poličku s vílou, dostane tri body, nezávisle na tom, koľko bodov už získal. Figúrka sa vráti hráčovi do zásoby, víla ostáva na mieste.

Ďalšie nové karty:



Kláštor v meste

Ak hráč chce umiestniť na túto kartu figúrku, môže ju umiestniť buď na kláštor alebo na mesto. Ak ju umiestni na kláštor, ohodnotí sa normálne deviatimi bodmi vo chvíli, keď bude karta obostavaná zo všetkých strán. A to aj v prípade, že mesto ešte nie je dokončené. Figúrka môže byť umiestnená ako mních, ak sa vo zvyšku mesta práve nachádza rytier a do mesta môže byť neskôr umiestnený rytier, ak sa v ňom nachádza iba mních.



Tunel

Cesta nie je prerušená, horná a dolná lúka tiež nie.