

Carcassonne - Princezna a drak



Obsahuje:

- 30 nových karet krajiny
- 1 dřevěná figurka draka
- 1 dřevěná figurka víly



Rozšíření „Princezna a drak“ je hratelné pouze se základní hrou CARCASSONNE. Lze jej samozřejmě hrát dohromady s prvním i druhým rozšířením („Kupci a stavitelé“) a s minirozšířeními: „Řeka“, „Král a zvěď“, „Hrabě z Carcassonne“.

Všechna pravidla hry ze základního CARCASSONNE zůstávají stejná. Zde jsou popsána pouze dodatečná pravidla k tomuto rozšíření.

Příprava:

30 nových karet se zamíchá dohromady s kartami základní hry. V průběhu hry se pak přikládají stejně jako ostatní karty. Figurky **draka** a **víly** se odloží mimo hrací plochu. Nepatří žádnému z hráčů a zapojí se do hry až s kartami.

Nové karty a jejich význam

Sopka (6 karet)



Jakmile někdo odkryje kartu se sopkou, přiloží ji běžným způsobem k ostatním zahraničným kartám. **Hráč, který tuto kartu umístil, neumisťuje v tomto tahu žádnou svou figurku na plán. Na tuto právě položenou kartu se sopkou se ihned umístí drak (bez ohledu na to, kde se v tom okamžiku nachází).**

Drak (12 karet)

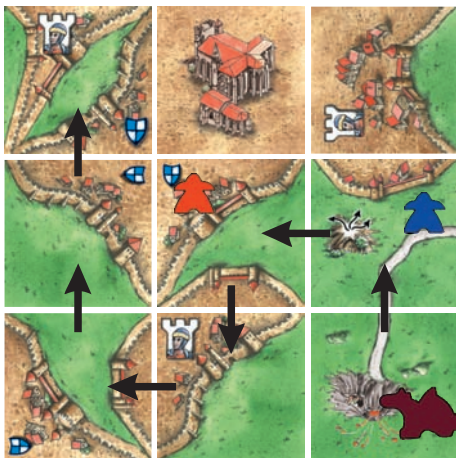


Jakmile některý hráč odkryje kartičku se symbolem draka, přiloží ji běžným způsobem k ostatním zahraničným kartičkám a **smí si na ni položit svou figurku.** V tuto chvíli se hra přeruší a **pohybuje se drak.**

Počínaje hráčem, který umístil kartu se symbolem draka, musí každý hráč pohnout drakem **přesně o jedno pole (kartu) svisle nebo vodorovně.** Drak se pohybuje vždy o šest polí, nezávisle na tom, kolik hráčů hraje (Výjimka: Slepá ulička). Nesmí na žádnou kartu vstoupit více než jednou. Kromě toho nesmí vstoupit ani na kartu s figurkou víly (viz níže). Vždy když drak vstoupí na kartu, na které je figurka některého hráče, musí si hráč tuto svou figurku vzít zpět do zásoby. Poté, co drak projde šest polí, pokračuje hra normálně tahem dalšího hráče.

Slepá ulička: Pokud drak táhne na pole, ze kterého nemůže podle pravidel dále pokračovat (všechna okolní pole navštívil, popř. je některá z vedlejších karet obsazena vílou), je tah draka u konce a hra pokračuje tahem dalšího hráče.

Pozor: Pokud ještě není odkrytá žádná karta se sopkou a drak je tedy stále mimo hrací plán, pohyb draka se neusk-



Příklad se čtyřmi hráči: Drak začíná vpravo dole. Hráč A táhne drakem nahoru, hráč B vlevo, hráč C dolů, Hráč D vlevo – nesmí vpravo. Potom je na řadě opět hráč A a táhne nahoru, hráč B také nahoru a pohyb draka je u konce. Modrá a červená figurka se vrátí hráčům do zásoby.

teční. Každá karta se symbolem draka, odkrytá dřívě, než první karta se sopkou, se otevřeně odkládá stranou a hráč si místo ní bere novou kartu. Ve chvíli, kdy někdo umístí do krajiny první kartu sopky (a umístí tedy draka), všechny odložené karty se symbolem draka se znovu zamíchají se zbylými kartami.

Tajná chodba (6 karet)



Pokud některý z hráčů odkryje kartu s tajnou chodbou, přiloží ji běžným způsobem k ostatním zahraným kartám. **V tomto tahu smí umístit svou figurku na tuto nebo jakoukoli jinou dřívě umístěnou kartu krajiny.** Při tom musí dodržet běžná pravidla pro umísťování figurek. Nesmí tedy figurku umístit na již ohodnocené území, nebo na takové území, kde již stojí jiná figurka.

Princezna (6 karet)



Pokud některý z hráčů odkryje kartu se symbolem princezny, přiloží ji běžným způsobem k ostatním zahraným kartám. Pokud ji položí ke kartě s městem, kde stojí rytíř nebo více rytířů, **musí jednoho rytíře (podle svého výběru) vrátit do zásoby jeho majiteli. On sám nesmí v tomto případě umístit žádnou svou figurku.** Pokud hráč kartu se symbolem princezny přiloží k neobsazenému městu nebo jiným způsobem (tj. k cestě nebo k louce), smí si na tuto kartu normálně umístit vlastní figurku.

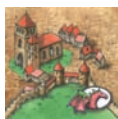
Víla (není na kartách)



Na začátku hry stojí vedle hrací plochy. Vždy, **když některý z hráčů může umístit, ale neumísť, ve svém tahu žádnou svou figurku,** smí vílu umístit na libovolnou kartu, na které již **některá jeho figurka stojí** (není tedy možné vílu přesunout, když hráč umísťuje kartu se sopkou nebo odstraňuje rytíře kartou princezny). Víla má **3 vlastnosti:**

- Drak nesmí vstoupit na kartu, kde stojí víla. Figurka hráče na tomto poli je tedy chráněna.
- Pokud stojí na začátku tahu hráče jeho figurka na políčku společně s vílou, dostane tento hráč hned jeden bod.
- Při hodnocení oblasti (město, cesta, klášter, louka), ve které stojí víla, se stane následující: hráč, jehož figurka stojí na políčku s vílou, dostane tři body, nezávisle na tom, kolik bodů již získal. Figurka se vrací hráči do zásoby, víla zůstává na místě.

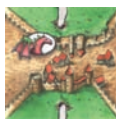
Další nové karty:



Klášter ve městě

Pokud hráč chce umístit na tuto kartu figurku, může ji umístit buď na klášter, nebo na město. Pokud ji umístí na klášter, ohodnotí se normálně devíti body ve chvíli, kdy bude karta obestavěna ze všech stran. A to i v případě, že město ještě není dokončené.

Figurka může být umístěna jako mnich, pokud se ve zbytku města zrovna nachází rytíř a do města může být později umístěn rytíř, pokud se v něm nachází pouze mnich.



Tunel

Cesta není přerušena, horní a dolní louka rovněž ne.

POZNÁMKA K PŘEKLADU:

V tomto překladu se držíme překladu pravidel základní hry Carcassonne a používáme termín figurka. Ten zahrnuje figurky ze základní hry Carcassonne a z prvního rozšíření, tedy včetně velké figurky. Efekty rozšíření „Princezna a drak“ se nijak netýkají speciálních figurek z rozšíření „Kupci a stavitelé“, tedy stavitele a selátka.



© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH

Více informací o hře naleznete na www.albi.cz/hry nebo na www.modernihry.cz.
Na telefonním čísle **737 22 10 10** Vám pomůžeme zodpovědět jakékoliv Vaše dotazy.

Distributor ČR: **ALBI Česká republika a.s.**, www.albi.cz / Distributor SR: **ALBI s.r.o.**, www.albi.sk