



Princezna a drak



Obsahuje 30 nových dílků, 1 dřevěnou figurku draka a 1 dřevěnou figurku víly

Rozšíření **Princezna a Drak** lze hrát pouze se základní sadou Carcassonne. Toto rozšíření je také možné kombinovat s ostatními rozšířeními. **Všechna původní pravidla zůstávají stejná!**

Příprava hry

Nové dílky jsou smíchány s ostatními. **Drak** a **víla** jsou zatím umístěni **vedle hrací desky**. Nepatří žádnému hráči a mohou, než budou zapojeni do hry, zůstat kdekoliv.

Nové dílky a jejich význam



Vulkán (6 Dílků)

Jakmile přijde do hry dílek s **vulkánem**, hráč ho umístí do hry, ale **nesmí** na něj dát žádnou **svoji figurku**. Na tento dílek je umístěna figurka **Draka**.



Drak (12 dílků)

Jakmile se objeví dílek s drakem, hráč na ni **může** dát **svou figurku** podle normálních pravidel. V tuto chvíli je hra krátce přerušena a figurkou draka nastává tzv. **Drakův pohyb!**

Pohyb draka

Začíná ho ten, kdo umístil dílek s drakem a pak postupují další hráči. **Každý** vždy **o jedno políčko** po hrací ploše. Drak se pohybuje pouze **vodorovně** nebo **svisle**. Drakem se vždy pohybuje o **6 polí**, bez ohledu na počet hráčů (Výjimkou je slepá ulička). Drak nesmí vstoupit na jedno pole dvakrát a nesmí vstoupit na pole s vílou (viz níže).

Vždy když drak **přistane** na poli, které **obsahuje figurku**, figurka je okamžitě **vrácena** do zásob **hráči**. Po dokončení tahu drakem hra pokračuje normálně dál.

Slepá ulička:

Když se drak dostane na pole z něhož se nemá, podle pravidel, jak dostat. Pohyb draka je na tomto poli ukončen.



Příklad ze hry ve 4 hráčích:

Drak začíná v pravém dolním rohu. Hráč A pohne drakem jeden dílek nahoru, hráč B pohybuje vlevo, hráč C pohybuje dolů, hráč D pohybuje doleva (nemůže táhnout vpravo), hráč A je další na řadě a pohne drakem o jeden nahoru, potom hráč B pohne o jeden díl nahoru a drakův pohyb končí. Modrá a červená figurka se vrací do zásoby jejich vlastníkům.

Upozornění:

Jestliže nebyl ještě odhalen žádný vulkán a drak dosud není ve hře, dílek s drakem je umístěn vedle hrací desky a je místo něj vylosován nový dílek. Když přijde do hry dílek s vulkánem, dílek, který byl stranou, se zamíchá do zásob k ostatním dílkům.



Magická brána (6 dílků)

Když hráč otočí dílek s magickou bránou a uloží jej podle normálních pravidel, může **na tento nebo jakýkoliv jiný dílek položit svojí figurku**. Hráč musí, ale dodržet všechna normální pravidla o umístění. Nesmí položit figurku na oblast, která již byla vyhodnocena nebo na oblast kde je již umístěna jiná figurka.



Hradní dáma (6 dílků)

Hráč, který otočí dílek s princeznou, ho umístí podle normálních pravidel. Když tento dílek položíte do města, kde je jeden nebo více rytířů některého z hráčů, **můžete jednoho z nich vybrat a vrátit zpět do zásob hráče**. V tom případě hráč nesmí položit na tento dílek svou figurku, a to ani na cestu či louku. Tedy pokud ve městě není žádná figurka, pak může hráč umístit svou figurku podle normálních pravidel.



Víla (není zobrazena na žádném dílku)

Na začátku hry je umístěná vedle hracích potřeb. Vždy, když hráč ve svém tahu **neumístí svojí figurku** do hry, smí **umístit** figurku **víly** na dílek, kde je jeho vlastní figurka.

Víla má 3 efekty:

- Drak se nesmí přesunout na políčko s vílou, víla tedy funguje jako ochránce figurky.
- Jestliže víla stojí na začátku Vašeho tahu na políčku, kde máte svojí figurku, získáváte automaticky jeden bod. Tzn. že v případě, že se položíte vílu a celé jedno kolo s vílou nikdo nehne (zůstane na políčku kam byla Vámi umístěna), tak se Vám připočítá jeden bod.
- Také, když se hodnotí oblast, kde víla stojí (cesta, hrad, louka, klášter), pak hráč, jehož figurka stojí v oblasti na dílku s vílou, získá 3 body bez ohledu na to kolik za oblast dostane. Poté se figurka vrací hráči zpět do zásob a figurka víly zůstává na stejném místě.

Další nové dílky:



Tunel.

Cesta není přerušena, spodní ani vrchní louka není přerušena



Klášter ve městě

Hráč může umístit figurku do kláštera (jako mnicha) nebo do města (jako rytíře). Jestliže je figurka položena jako mnich, pak bude bodovat ve chvíli kdy je klášter je obklopený 8 dílky, i když toto město není dokončeno. Figurka může být umístěna jako mnich i v případě že je ve městě již rytíř. Toto platí také v obráceném případě (rytíř může být umístěn ve městě i když je v něm umístěn mnich v kostele).







