

# Carcassonne - Princezna a drak



## Obsah:

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

Rozšíření „Princezna a drak“ nelze hrát samostatně, pouze se základní verzí hry CARCASSONNE. Lze jej samozřejmě libovolně kombinovat s ostatními rozšířeními (Hostince a katedrály, Kupci a stavitelé, Věž) a s minirozšířeními: Řeka, Král a zvěd, Hrabě z Carcassonne. **V platnosti zůstávají všechna pravidla základní verze.** 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 zapojují 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 zahraničním kartám. **Hráč, který tuto kartu umístil, neumísťuje 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).**

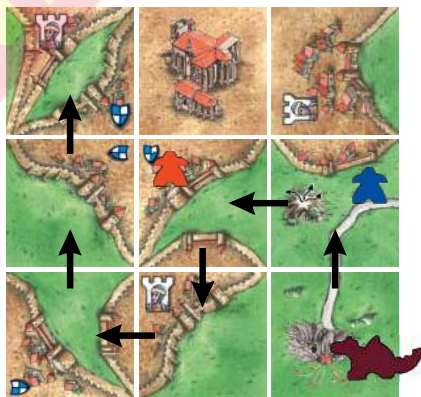
### Drak (12 karet)



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

Počínaje hráčem, který umístil kartu se symbolem draka, **musí každý hráč pohnout drakem přesně o jedno pole (karty) svle 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. Pokud hráč při přiložení karty draka neumísť figurku, může pohnout vílou, nejdříve se přemísťuje víla a až poté se hýbe drak. Je možné, že ve městě zůstane osamocený stavitel nebo na louce osamocené selátko (z rozšíření Kupci a stavitelé). Ti v tomto případě dále beze změny plní svoji funkci.

**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.



*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.*

**Pozor:** Pokud ještě není odkrytá žádná karta se sopkou a drak je tedy stále mimo hrací plán, pohyb draka se neuskuteční. **Každá karta se symbolem draka, odkrytá dříve, 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 zahraničním kartám. **V tomto tahu smí umístit svou figurku na tuto nebo jakoukoli jinou dříve 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 zahraničním kartám. Pokud ji položí ke kartě s městem, kde stojí figurka nebo více figurek **musí** jednu z nich (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. Pokud je ve městě **velká figurka**, může být princeznou vrácena zpět do zásoby jen tehdy, nejsou-li ve městě žádné jiné figurky.

### Víla (není na kartách)



Na začátku hry stojí vedle hrací plochy. Vždy, **když některý z hráčů může umístit, ale neumístí, 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 během hry a louka na konci hry), 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 pravidel základní hry Carcassonne a používáme termín figurka. Máme tím na mysli figurky ze základní hry Carcassonne a z prvního rozšíření, tedy včetně velké figurky, ale také stavitele a selátko z rozšíření Kupci a stavitelé.

[www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz)

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).

© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.,  
Korunní 104, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

3 doky  
MINDOK