

3



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne


Princezna a drak

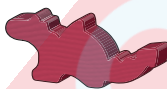


Toto rozšíření nelze hrát samostatně – budete potřebovat základní hru Carcassonne, do níž ho můžete začlenit úplně nebo i jen částečně.

Toto rozšíření můžete také libovolně kombinovat se všemi ostatními rozšířeními hry Carcassonne.

HERNÍ MATERIÁL

- 30 kartiček krajiny (na rubu označených symbolem , abyste je kdykoliv snadno rozlišili)
- 1 dřevěná figurka draka
- 1 dřevěná figurka víly



PŘÍPRAVA HRY

Kartičky krajiny lícem dolů pečlivě zamíchejte mezi kartičky ze základní hry a jako obvykle z nich vytvořte několik dobíracích sloupečků.

Figurky draka a víly připravte poblíž, nepatří žádnému hráči.

NOVÉ KARTIČKY KRAJINY

Nové kartičky se přikládají k hernímu plánu podle všech obvyklých pravidel základní hry.

PODROBNÝ POPIS NOVÝCH KARTIČEK



Kláster ve městě: Na tuto kartičku je možné figurku umístit jako obvykle do města nebo na louku, ale také nově na klášter jako mnicha. Pro lepší odlišení můžete mnicha položit naležato. Klášter je vyhodnocen v okamžiku, kdy je tato kartička obklopena jinými kartičkami ze všech stran,

tj. sousedí s nimi svíse, vodorovně i úhlopříčně ve všech směrech, bez ohledu na to, zda je město uzavřeno či ne. Mnicha lze na klášter umístit i v případě, že město už je obsazeno jinou figurkou (a opačně lze umístit figurku do města, i když je obsazen klášter). Pro vyhodnocení kláštera ve městě platí všechna pravidla pro vyhodnocení kláštera ze základní hry.



Tunel: Cesta ani louka nejsou městem přerušeny.

Na kartičkách naleznete tyto nové symboly (jejich podrobnější popis následuje na str. 2-4):



Sopka
(objevení draka)



Drak
(přesun draka)



princezna
(odstranění rytířů z města)



Tajná chodba
(umístění figurky na jinou kartičku)



1. Příložený kartičky



Sopka (6 kartiček): Tato kartička se přikládá jako obvykle, jen na ní není dovoleno umístit **žádnou vlastní** figurku.

Přemístit figurku víly (viz str. 5) dovoleno je. Následně **na tuto kartičku** nasadte figurku **draka** nebo ji sem přemístěte z jejího aktuálního stanoviště. Poté je na řadě další hráč.



Symbol draka (12 kartiček): Tato kartička se přikládá jako obvykle a je možné na ni jako obvykle umístit vlastní figurku. Poté se hra krátce přerušuje a dojde k **přesunu figurky draka**.

Přesun figurky draka

Počínaje hráčem na tahu **musí** každý hráč přesunout figurku draka o jednu kartičku dále, svisle nebo vodorovně. Takto se postupuje bez ohledu na počet hráčů tak dlouho, dokud drak neudělá přesně 6 kroků (výjimka – slepá ulička, viz dále).

Drak nesmí na žádnou kartičku vstoupit dvakrát a nesmí ani vstoupit na kartičku s vílou (viz též dále). Všechny figurky na kartičkách, kam drak vstoupí, sežere – vraťte je do zásoby příslušným hráčům (přesný seznam všech druhů figurek z různých rozšíření s popisem, které drak žere a které ne, najdete na str. 3). Po dokončení přesunu draka zůstává jeho figurka stát, kde je, a hra pokračuje normálně dál.

Slepá ulička: Dostane-li se drak na kartičku, odkud se v souladu s pravidly nemůže pohnout dál, je jeho přesun ukončen předčasně.



Příklad hry čtyř hráčů:

Drak začíná na kartičce vpravo dole.

1. Hráč A přesune draka **nahoru**.
2. Hráč B přesune draka **doleva**.
3. Hráč C přesune draka **dolů**.
4. Hráč D přesune draka **doleva** – doprava drak nemůže, protože tam už v rámci tohoto přesunu byl.
5. Na řadě je opět hráč A, přesune draka **nahoru**.
6. Hráč B přesune draka také **nahoru**, čímž je přesun draka u konce.

Modrá a **červená** figurka se vrací do zásoby příslušných hráčů.

Pozor: Dokud se ve hře neobjevila žádná kartička sopky, nepřesouvá se drak nikam. Jeho figurka zůstává stále mimo herní plán. Doberete-li kartičku se symbolem draka, odložte ji lícem nahoru stranou a doberte si jinou kartičku. Jakmile přijde první kartička se sopkou, všechny stranou odložené kartičky otočte lícem dolů a zamíchejte je zpět mezi ostatní kartičky v dobíracích hromádkách. Hra poté pokračuje normálně dál.

Následující tabulky jsou důležité pouze při kombinaci různých rozšíření. Pravidla pokračují na následující straně.







Drakův jídelníček (vše, co drak žere)

Základní orientační pravidlo zní: drak žere všechno z masa a kostí.

Verze hry	figurka
Základní hra	družiník 
Základní hra	opat 
Rozšíření 1	velká figurka 
Rozšíření 2	stavitel 
Rozšíření 2	prasátko 
Rozšíření 4	figurka na věži 
Rozšíření 5	starosta 
Rozšíření 5	vůz (má velmi chutnou osádku) 
Rozšíření 9	pastýř (včetně ovcí u pastýře) 

Drakova dieta (vše, co drakovi nejede)

Drak se bojí víly (viz str. 5) a chráněny jsou všechny figurky na hradě i v (hrabčím) městě Carcassonne

Verze hry	figurka/kartičky
Všechny verze	Všechny kartičky krajiny 
Rozšíření 3	Víla 
Rozšíření 4	Díl věže 
Rozšíření 5	Statek 
Rozšíření 8	Most 
Rozšíření 8	Hrad 

PRINCEZNA (6 kartiček)



1. Příložení kartičky

Kartičky se symbolem princezny se přikládají podle všech obvyklých pravidel. Přiložíte-li takovou kartičku k městu, kde již stojí nějaký rytíř, **můžete** jednoho libovolného rytíře (i vlastního) odstranit a vrátit ho do zásoby příslušného hráče.

2. Umístění figurky

Pokud jste v souladu s předchozím odstavcem nějakou figurku rytíře z herního plánu odstranili, nesmíte na tuto kartičku žádnou svou figurku umístit (ani na cestu nebo louku). Pokud však jste žádnou figurku neodstraňovali, můžete svou figurku nasadit podle obvyklých pravidel.



Červený hráč přiložil kartičku se symbolem princezny a odstranil modrého rytíře. V tomto talu na přiloženou kartičku žádnou svoji figurku umístit nesmí.

TAJNÁ CHODBA (6 kartiček)



2. Umístění figurky

Po přiložení kartičky se symbolem tajné chodby je možné umístit svou figurku na tuto kartičku i na libovolnou jinou kartičku za obvyklých podmínek (tj. nikoliv na již obsazená nebo uzavřená území).

Červený hráč přiložil kartičku se symbolem tajné chodby vlevo a umístit svou figurku na dosud neobsazené město vpravo.



Rovněž při umístění figurek jiných druhů s podobnou funkcí jako základní figurka (opat, velká figurka, starosta nebo vůz) lze využít tajné chodby.

VÍLA (figurka)



Víla je zvláštní neutrální figura ve hře.
Na začátku hry stojí mimo herní plán.

2. Umístění figurky

Přemístění víly

V každém tahu, ve kterém hráč nenasadí na herní plán žádnou svoji figurku (žádného druhu) ani ji nepřemístí, přestože by směl (není to tedy při přiložení kartičky sopky nebo při odstranění figurky pomocí princezny), může přemístit vílu k nějaké své konkrétní figurce **дружиника** na herním plánu – přiřadte vílu těsně ke zvolené figurce, aby nevznikaly dohady. K figurkám jiných typů (opat, velká figurka, vůz, prasátko atd.) vílu přiřadit nelze.

Víla přiřazené figurce pomáhá, a to třemi možnými způsoby:

1. Při přiložení kartičky

• Zisk jednoho bodu na začátku tahu

Každý hráč získává 1 bod, pokud je na začátku jeho tahu víla přiřazená některé jeho figurce na herním plánu.

2. Při přesunu draka

• Ochrana před drakem

Jak bylo uvedeno výše, na kartičku s vílou nesmí drak vstoupit, přiřazená víla tak před ním danou figurku (jakož i případně ostatní figurky na téže kartičce) chrání.



*Probíhá přesun draka. Protože na kartičce vlevo stojí víla, musí se drak přesunout nahoru, kde sežere **modrou** figurku, i kdyby přesun draka prováděl **modrý** hráč.*

3. Při vyhodnocení uzavřeného území a započítání bodů

• Zisk 3 bodů při vyhodnocení uzavřeného území

Při vyhodnocení uzavřeného území (města, cesty, kláštera, louky na konci hry atd.), ve kterém stojí figurka s vílou, dostane příslušný hráč navíc 3 body bez ohledu na to, zda a kolik bodů získal za dané vyhodnocované území. Figurku si poté vezme zpět do své zásoby, víla zůstane stát na herním plánu.



***Modrý** přiloží vyznačenou kartičku a uzavře město, při jeho vyhodnocení získá 8 bodů. **Červený** získá rovněž 8 bodů za dané město plus 3 další za vílu, celkem tedy 11.*

PŘEHLED KOMBINACE PRAVIDEL JEDNOTLIVÝCH VARIANT HRY

Tento přehled slouží jen jako reference pro ujasnění. Nehrajete-li s příslušnými rozšířeními, můžete ho ignorovat.



SOPKA

5. rozšíření: Dojde-li přiložením kartičky sopky k vytvoření parcely pro **statek**, smí příslušný hráč statek také postavit.



DRAK

2. rozšíření: Sežere-li drak ve městě poslední figurku hráče, který v něm měl i **stavitele**, musí daný hráč svého stavitele z herního plánu také odstranit.

6. rozšíření: Do hraběcího města drak nesmí.

8. rozšíření: Figurky na hradě drak nežere.



PRINCEZNA

2. rozšíření: Odstraní-li aktivní hráč pomocí princezny z města poslední figurku hráče, který v něm měl i stavitele, musí daný hráč svého stavitele z herního plánu také odstranit.

základ, 2., 5. a 9. rozšíření: Odstraňuje-li aktivní hráč figurky z města, pak nesmí nasadit ani **opata** (základ), **stavitele**, **prasátko** (obojí 2. rozšř.), **starostu**, **statek**, **vůz** (vše 5. rozšř.), **pastýře** (9. rozšř.) nebo **vílu**.



TAJNÁ CHODBA

2. rozšíření: **Stavitel** a **prasátko** nemohou využít tajné chodby.



VÍLA

2. rozšíření: Provádí-li aktivní hráč dvojitý tah díky svému **staviteli**, dostane 1 bod navíc na začátku svého tahu jen jednou.

4. rozšíření: Víla nechrání před uvězněním pomocí věže.

základ, 2., 5. a 9. rozšíření: Pokud hráč přemísťuje vílu, nesmí nasadit ani **opata** (základ), **stavitele**, **prasátko** (obojí 2. rozšř.), **starostu**, **statek**, **vůz** (vše 5. rozšř.) nebo **pastýře** (9. rozšř.).



© 2005, 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Výhradní zastoupení
pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK

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 nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.