



### Obsah

• 30 nových dílků

• 1 dřevěná figurka drak

• 1 dřevěná figurka víla

“Princezna a Drak” lze hrát pouze se základní sadou CARCASSONNE. Toto rozšíření je také hratelné s 1. Rozšířením a/nebo s 2. Rozšířením (Kupci a Stavitelé.) Rovněž, s mini rozšířeními “Řeka,” “Král & Špeh,” stejně jako “The Count of Carcassonne” mohou být přidány. **Všechna původní pravidla zůstanou stejná!** Následuje text rozšiřujících pravidel.

### Příprava hry

Nové dílky jsou smíchány s ostatními a při hře navazují na normální dílky. Průběh hry se řídí normálními pravidly. **Drak a víla** jsou zatím umístěny vedle hrací desky. Nepatří žádnému hráči a mohou, než přijdou do hry, zůstat kdekoli v.

### 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. **Drak** je umístěn **přímo na tento dílek**.

#### Drak (12 Dílků)



Jakmile se objeví dílek s drakem, hráč ho umístí a může na něj dát svou figurku podle normálních pravidel. Figurka draka nyní vstupuje. V tuto chvíli je hra krátce přerušena – **Drakův pohyb!**

**Pohyb draka** – Začíná ten kdo umístil dílek s drakem a pak posunují další hráči **vždy o jedno** políčko po hrací ploše. Drak se pohybuje pouze **vodorovně nebo svisle**. Drak se vždy pohybuje o **6 polí**, bez ohledu na počet hráčů (výjimka: Slepá ulička.) Drak nesmí vstoupit na jedno pole dvakrát. Navíc, nesmí vstoupit na pole s vílou (viz níže.).

Vždy když drak přistane na pole které obsahuje figurku, figurka je vrácena do zásob hráče. 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 ukončen na tomto poli.



*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 jeden 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, může **na tento nebo jakýkoliv jiný dílek položit svoji figurku**. Hráč musí, ale dodržet všechna normální pravidla o umístění. Nesmí položit figurku na oblast která již byla vyhodnocena nebo na oblasti kde je již umístěna jiná figurka.

#### Hradní dáma (6 dílků)



Hráč, který otočí dílek s princeznou, umístí ho 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. Pokud, ale ve městě není žádná figurka, pak může 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 svoji 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 políčku, kde máte svoji figurku na začátku Vašeho tahu, získáváte automaticky jeden bod.
- Také, když je vyhodnocená oblast kde víla stojí (cesta, hrad, louka, klášter), hráč jehož figurka stojí na dílku s vílou, získá 3 body bez ohledu na to za kolik oblast skóruje. Poté se figurka vrací hráči zpět do zásob a figurka víly zůstává na stejném místě.

#### Další nové dílky



#### 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).*

#### Tunel

*Cesta není přerušena, spodní ani vrchní louka není přerušena.*