

CARCASSONNE - KSIĘŻNICZKA I SMOK

Zawartość

30 nowych kart krajobrazowych

1 drewniana figurka smoka

1 drewniana figurka wróżki

Dodatek „Księżniczka i smok” jest grywalny tylko w połączeniu z CARCASSONNE. Oczywiście można dodać również pierwszy dodatek „Karczmy i katedry” jak i „Kupcy i budowniczowie” (Carcassonne plus „Karczmy i katedry” plus „Kupcy i budowniczowie” plus „Księżniczka i smok”). Można dodać również mini dodatki - „Rzeka”, „Król i zwiadowca”, „Hrabia Carcassonne”.

Wszystkie zasady Carcassonne pozostają bez zmian ! Poniżej opisujemy dodatkowe zasady tego dodatku.

Przygotowania

30 nowych kart zostaje wmieszane do kart podstawowych. W trakcie rozgrywki zostają układane według zwykłych reguł. **Smok** i **wróżka** są przygotowani do gry. Figury te nie należą do żadnego z graczy i w momencie pojawienia się w rozgrywce mogą stać na dowolnej karcie.

Nowe karty i ich znaczenie

Wulkan (6 kart)



W momencie odkrycia karty z wulkanem zostaje ona ułożona jak zwykle, gracz, który ją odkrył nie może jednak ustawić na niej **żadnego** pionka. W tym momencie **smok** zostaje przemieszczony z dotychczasowego miejsca **właśnie na tę kartę**.

Smok (12 kart)



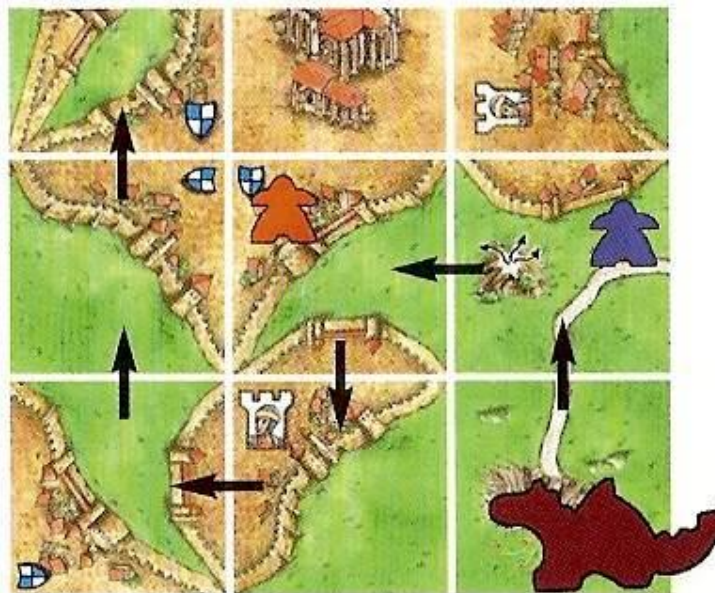
W momencie odkrycia karty z symbolem smoka zostaje ona ułożona jak zwykle, a gracz, który ją odkrył może ustawić na niej swój pionek. Gra zostaje przerwana na chwilę **nadleciał smok**.

Rozpoczynając od gracza, do którego należy ruch, każdy z graczy musi przesunąć smoka – **dokładnie o 1 kartę pionowo lub poziomo**. Smok przemieszcza się zawsze o **6 kart**, niezależnie od liczby graczy (wyjątkiem ślepy zaułek).

Smok nie może dwukrotnie znaleźć się na tej samej karcie. Poza tym karta, na której znajduje się wróżka jest dla niego tabu (patrz niżej). Jeśli na karcie, którą odwiedza smok znajduje się pionek, wraca on do właściciela. Po przejściu smoka gra toczy się dalej.

Ślepy zaułek

Jeśli smok znajdzie się na karcie, z której (według zasad) nie może przejść dalej, jego ruch kończy się przedwcześnie.



Przykład z 4 graczami: smok rozpoczyna swój ruch w prawym dolnym rogu. Gracz A przesuwa go do góry, gracz B w lewą stronę, gracz C w dół, gracz D w lewo (nie może przesunąć go w prawo). Następnym przesuającym jest ponownie gracz A i przemieszcza on smoka do góry, gracz B przesuwa go jeszcze raz do góry i tym samym kończy się ruch smoka. Pionki: czerwony i niebieski wracają do właścicieli.

Uwaga:

Dopóki nie zostanie zagrana żadna karta wulkanu i smok znajduje się jeszcze poza planszą, nie zostaje on zagrywany. Karta z symbolem smoka zostaje odłożona (odkryta) na bok, w zamian za nią zostaje zagrana inna karta. W momencie pojawienia się na planszy smoka, wszystkie odłożone na bok karty zostają wmieszane w stos i gra toczy się dalej.

Czarodziejskie ścieżka (6 kart)



Jeśli gracz odkryje kartę z czarodziejską ścieżką, może on ustawić swojego pionka **na tej lub każdej dowolnej karcie** planszy. Zachowując przy tym obowiązujące zasady. Nie może na przykład ustawić go w już podliczanych rejonach lub takich gdzie znajdują się już inne pionki.

Księżniczka (6 kart)



Jeśli gracz odkryje kartę z symbolem księżniczki, układa ją według obowiązujących zasad. Jeśli ułoży ją w mieście w którym znajduje się już jeden lub więcej pionków (rycerzy), musi on oddać **jednego** z tam

stojących (według jego uznania) jego właścicielowi. Gracz nie może jednak ustawić na tej karcie swojego pionka (również na łące lub drodze znajdującej się na tej karcie). Jeśli karta ta zostanie ułożona w pustym mieście lub w inny sposób gracz może ustawić na niej pionka.

Wróżka (jej symbol nie znajduje się na żadnej z kart)



Na początku gry stoi obok planszy. Zawsze wtedy, gdy gracz w trakcie swego ruchu nie ustawi na zagranej właśnie karcie **żadnego pionka**, może on ustawić wróżkę na dowolnej karcie, na której stoi już **własny pionek**.

Wróżka ma **3 właściwości** :

- Smok nie może wejść na kartę, na której stoi wróżka. Tym samym pionek stojący na tej karcie jest strzeżony przed smokiem.
- Jeśli na początku ruchu gracza, wróżka stoi przy jednym z jego pionków, otrzymuje on natychmiast 1 punkt.
- Podczas punktacji rejonu (miasta, drogi, łąki), w którym znajduje się wróżka, gracz, którego pionek stoi u boku wróżki otrzymuje 3 punkty niezależnie od tego, czy i ile punktów otrzyma on w czasie tej punktacji. Pionek wraca do gracza, wróżka pozostaje.

Kolejne nowe karty krajobrazu



Klasztor w mieście

Jeśli gracza chce ustawić na tej karcie pionka, musi wybrać dokładnie miejsce jego ustawienia – albo w mieście albo na klasztorze. Ustawiony na klasztorze powoduje punktacje klasztoru (je śli jest otoczony 8 kartami, również gdy miasto go otaczające nie zostało zamknięte.



Tunel

Droga nie zostaje przecięta, dolna i górna łąka również.

Tłumaczył Alek Pala

Polskim dystrybutorem gier Carcassonne oraz innych gier niemieckiej edycji firmy Hans im Gluck jest REBEL.pl. Strona firmowa www.rebel.pl . Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl> .

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454

