



Klaus-Jürgen Wrede



Víla a drak

V tomto rozšíření pustoší okolí Carcassonne hladový drak. Pečlivě plánujte, abyste se nepřipletli drakovi do cesty, přičarujte si na pomoc vílu a využijte magické portály, abyste mohli své družiníky vyslat dál do světa.

Toto rozšíření nelze hrát samostatně bez základní hry Carcassonne. Platí všechna obvyklá pravidla, k nim můžete přidat jeden nebo více modulů tohoto rozšíření. Je možná i kombinace s dalšími rozšířeními.



Herní materiál a příprava hry

Herní materiál

26 kartiček krajiny (označených 🏰)

1 dvojité kartička pramen

1 oboustranná dvojité kartička jezero s dračím doupětem

1 figurka draka

1 figurka víly



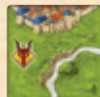
1 drak



1 víla



6× dračí doupě



10× symbol draka



6× magický portál



1 dvojité kartička pramen



1 dvojité kartička jezero s dračím doupětem

Příprava hry - dodatečné kroky

Hrajete-li s minirozšířením Řeka, což doporučujeme, nahradte kartičku pramen novou dvojitou kartičkou. Dvojitou kartičku jezero připravte stranou.

Všechny kartičky s řekou (včetně kartičky jezero z rozšíření Řeka) zamíchejte lícem dolů. Budou tvořit balíček řeky. Hrajete-li bez rozšíření Řeka, předchozí instrukce ignorujte a všechny kartičky s řekou nechte v krabici.

Nové kartičky krajiny zamíchejte dohromady s kartičkami ze základní hry a připravte je jako obvykle. **Pět** náhodně vylosovaných **kartiček krajiny vraťte do krabice**. Figurku draka a víly si připravte do společné zásoby.

Nové prvky vysvětlujeme v příslušných krocích základní hry:

1. Přiložení kartičky

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů

Není-li u některého kroku nic bližšího popsáno, platí obvyklá pravidla základní hry.

Nové kartičky s řekou

1. Přiložení kartičky

Dvojitě kartičky pramen a jezero platí pro účely všech ostatních pravidel jako dvě sousedící kartičky krajiny.

Dvojitá kartička pramen



Dvojitá kartička pramen je nová startovní kartička. Příkladáte-li k ní kartičku s řekou, můžete si zvolit, ke které ze dvou stran s řekou na startovní kartičce ji přiložíte. Stejně tak můžete k libovolné z obou stran s ř-

kou přiložit kartičku jezero. V takovém případě můžete další kartičky s řekou přikládat jen k opačnému konci řeky. Jinak platí všechna obvyklá pravidla pro přikládání kartiček.

Připomínáme, že k řece nelze nikdy přiložit dvě zákruty v témže směru.



Dvojitá kartička jezero

Dvojitá kartička jezero se přikládá jako poslední kartička řeky. Můžete ji otočit libovolnou stranou vzhůru. Pro její přiložení platí všechna obvyklá pravidla.

2. Umístění figurky

Po přiložení dvojitě kartičky jezero můžete na její část s ohybem řeky postavit figurku jako obvykle (t. j. opata nebo sedláka), na část s dračím doupětem figurku umístit nesmíte. Poté postavte figurku draka na dračí doupě (viz dále).

3. Započítání bodů

1. Příložení kartičky

2. Umístění figurky



Jakmile někdo přiloží kartičku s dračím doupětem, vezme figurku draka z jeho aktuálního umístění (v prvním výskytu ve hře ji tímto uvede do hry), postaví ji na právě přiloženou kartičku s dračím doupětem a natočí ji libovolným směrem (viz dále Natočení draka).

Na kartičku s dračím doupětem **nesmíte** nikdy postavit (ani přemístit) jinou figurku.

3. Započítání bodů

Natočení draka



Někdy bude vaší povinností figurku draka **natočit** a orientovat v jednom ze **4 směrů**. Směr zvolte takto:

- Drak **musí** směřovat hlavou k sousedící kartičce.
- Drak **musí** mít ve výhledu v přímé linii nějakou figurku družiníka. Mezery v herním plánu linii výhledu draka přerušují. Není-li ve výhledu draka (žádným směrem) žádná figurka družiníka, tuto podmínku ignorujte.



Po ukončení řeky jezerem lze draka natočit jen takto, protože žádná jiná kartička nesousedí s částí dvojité kartičky jezero, kde stojí drak.



Umístíte-li takto kartičku s dračím doupětem, musíte natočit draka doprava, protože jen tímto směrem má v linii výhledu figurku (zde )

Je-li draka možné orientovat více směry, můžete si z nich vybrat libovolně.

1. Příložení kartičky



Drak se probouzí

Doberete-li kartičku se symbolem draka a drak je na herním plánu, hra se krátce přeruší - drak má hlad!

Před přiložením nově dobrané kartičky provede drak přesně 2 pohyby.

Pohyb draka

Musíte přemístit draka ve směru, kterým je natočen (nesmíte ho nijak otáčet). Přemísťujte ho postupně z kartičky na kartičku tak dlouho, dokud nedorazí na poslední kartičku v daném směru (žádná další kartička s ní v daném směru ne-sousedí). Zde pohyb draka končí. **Odstraňte** z herního plánu všechny figurky družiníků ze všech kartiček, kam drak během svého pohybu vstoupil, a vraťte je do příslušné zásoby. Na konci pohybu musíte **natočit** draka dle výše uvedených pravidel. Jakmile je takto popsán pohyb draka proveden a zcela vyhodnocen, proveďte ještě jeden, takže celkem provede přesně 2 pohyby.



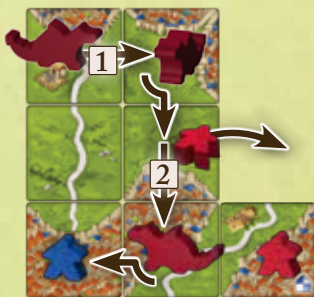
★ hráč dobere kartičku se symbolem draka. Dříve než ji přiloží k hernímu plánu, provede 2 pohyby draka.

1. Přemístí ho vpřed dle jeho aktuálního natočení na poslední kartičku v daném směru. Potom ho natočí dolů směrem k figurce sedláka.

2. Druhý pohyb draka dle jeho aktuálního natočení proběhne směrem k sedlákovi. Ten je z herního plánu odstraněn a vrácen do zásoby ★ hráče. Drak postoupí na konec daného sloupce na poslední kartičku, kde je natočen doleva směrem k ★ figurce družiníka. (Mohl být natočen i doprava k červené figurce.)

3. Zde pohyb draka skončí.

Teprve poté ★ hráč přiloží dobranou kartičku.



Aktivní hráč dobře kartičku se symbolem draka.



1. Přemístí draka na poslední kartičku v daném směru a odstraní z herního plánu opata. Draka natočí čelem vzad.

2. Přemístí draka zase na kraj herního plánu, kde ho natočí směrem nahoru (mohl ho natočit i směrem doprava).

Po provedení **dvou pohybů** draka přiložte dobranou kartičku se symbolem draka podle obvyklých pravidel a hra pokračuje.

POZOR: Pokud doberete kartičku se symbolem draka, ale drak není na herním plánu, symbol draka ignorujte.

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů

Víla

2. Umístění figurky

3. Započítání bodů



Umístění víly

Pokud došlo ve vašem tahu k započítávání bodů, postupujte nejprve jako obvykle.

V případě, že jste v tomto tahu **uzavřeli** alespoň 1 **cestu** nebo **město**, za něž jste **nezískali** žádný bod, smíte na herní plán umístit vílu. Nehraje roli, zda někdo jiný body získal nebo zda jste uzavřeli i něco dalšího, za co jste body získali. Přemístěte vílu (z její aktuální pozice na herním plánu či mimo něj) tak, abyste ji přiřadili některému svému družiníkovi na herním plánu.



 hráč ve svém tahu uzavřel cestu a nezískal za ni žádné body. Může tedy přiřadit vílu k některé své figurce družiníka na herním plánu.

Započítání bodů za vílu

Je-li vyhodnocováno území, kde se nachází vaše figurka s přiřazenou vílou, získáte za vílu 3 body, a to i v případě, že jinak byste za toto uzavřené území žádné body nezískali. Víla **nesmí** nikdy **stát** na herním plánu **osamoceně**. Je-li odstraněna či přemístěna figurka, k níž je víla přiřazena (např. při započítání bodů), odstraňte vílu z herního plánu a připravte ji k dalšímu použití.

Při závěrečném vyhodnocení získáte za vílu u svého družníka **3 body**.

1. Příložení kartičky

Ochrana před drakem

Víla zažene draka!

Vstoupí-li během svého pohybu drak na kartičku s vílou, odstraňte draka z herního plánu. Víla i figurka, k níž je víla přiřazena, zůstává na herním plánu. Ovšem všechny jiné figurky družníků z této kartičky také odstraňte! Hráč, ježmuž patří figurka s přiřazenou vílou, si vezme draka do své zásoby (může do hry přijít později znovu). Jinými slovy, pohyb draka setkáním s vílou předčasně končí a hra pokračuje normálně dál.



Aktivní hráč dobral kartičku se symbolem draka a než ji přiloží, provede pohyb draka. Drak se přemístí doprava směrem ke kartičce, kde stojí víla. Cestou je  sedlák odstraněn z herního plánu, ale  rytíř je chráněn vílou, takže z herního plánu odlétá drak. Jeho figurku si vezme  hráč.

Návrat draka do hry

Máte-li **u sebe** draka na začátku svého tahu, **musíte** ho umístit na libovolný symbol dračího doupěte na herním plánu a natočit ho dle pravidel. Teprve **poté** si doberte kartičku krajiny a pokračujte jako obvykle.

Pokud doberete kartičku s dračím doupětem, umístíte na ni draka jako obvykle, i v případě, že draka má zrovna u sebe některý z hráčů.

1. Přiložení kartičky

2. Umístění figurky



Když přiložíte kartičku s magickým portálem, můžete na ni jako obvykle umístit svou figurku, nebo můžete svou figurku umístit na kteroukoli jinou kartičku herního plánu při dodržení obvyklých pravidel (např. dané území nesmí už být obsazeno jinou figurkou). Figurku nelze umístit na již uzavřené území nebo na kartičku s dračím doupětem. Takto lze umístit i opata.

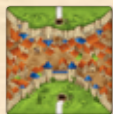


bráček přiloží kartičku s magickým portálem a rozhodne se umístit svou figurku na neuzavřený a neobsazený klášter na jiné kartičce.

Pozor: Louky se nikdy nepovažují za uzavřené, ani když jsou ze všech stran obklopeny cestami, městy apod.

3. Započítání bodů

Nové kartičky krajiny



Tunel

Cesta není přerušena, horní a dolní louka rovněž ne.



Tento roh odděluje obě louky.



Dračí doupe

Umístěte na herní plán draka a natočte ho dle pravidel (viz výše). Na tuto kartičku nelze nikdy umístit žádného družiníka.



Symbol draka

Před přiložením kartičky **provedte** postupně **2 pohyby draka** (přímo vpřed až na konec a jeho natočení). Z každé kartičky, kam drak vstoupí, odstraňte z herního plánu všechny figurky družiníků (kromě figurky chráněné vílou).



Magický portál

Můžete umístit figurku na území kdekoli na herním plánu, platí obvyklá pravidla.



Víla

Typ: neutrální figurka

Pravidlo umístění: Uzavřete-li ve svém tahu cestu nebo město, za něž nezískáte žádný bod, můžete svojí libovolné figurce družiníka na herním plánu přiřadit vílu.

Zvláštní schopnost: Při započítání bodů za území, kde stojí vaše figurka s vílou, získáte za vílu 3 body.

Potká-li drak na kartičce vílu, je odstraněn z herního plánu (figurka s vílou zůstává). Draka si vezme hráč, jemuž patří figurka s vílou a na začátku svého tahu draka postaví na kartičku s doupětem.

Drak



Typ: neutrální figurka

Zvláštní schopnost: Natočte ho směrem k sousedící kartičce a směrem k figurce družiníka v linii výhledu. Je-li možnost více, zvolte libovolně.



© 2002, 2025
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnbauer Str. 15 / 80809 München
www.hans-im-glueck.de
Autor: Klaus-Jürgen Wrede,
tým Hans im Glück

Ilustrace herního materiálu: Marcel Gröber
Český překlad: Karel Vlasák
Korektury: www.carcassonneforum.cz

MINDOK

HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR:



MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10