



Espansione “Il drago e la principessa”

L'espansione “Il drago e la principessa” può essere giocata solo abbinata alla versione base del gioco Carcassonne, eventualmente arricchita dell'espansione 1 (“Inns & cathedrals”) e dell'espansione 2 (“Traders & Builders”), oltre che delle mini espansioni “Il fiume”, “Il Re” e “Il conte di Carcassonne”.

Tutte le regole base di Carcassonne non vengono modificate! Il seguente regolamento contiene le regole aggiuntive per utilizzare questa espansione, le quali devono essere utilizzate in combinazione con quelle originali.

Contenuto

• 30 nuove tessere



• 1 drago



• 1 fata

Preparazione

Le nuove **30 tessere paesaggio** devono essere mescolate insieme a quelle già in possesso; nel corso della partita tali tessere verranno piazzate utilizzando le normali regole del gioco. Il **Drago** e la **Fata** devono essere tenuti da parte: questi **non appartengono ad alcun giocatore** e possono, dal momento in cui entrano in gioco, essere piazzati sopra qualsiasi tipo di tessera.

Le nuove tessere e il loro significato

Il vulcano (6 tessere)



La tessera vulcano viene piazzata secondo le normali regole, ma **non è possibile** disporci alcun seguace sopra. Il **drago verrà collocato immediatamente su questa tessera**.

Il drago (12 tessere)

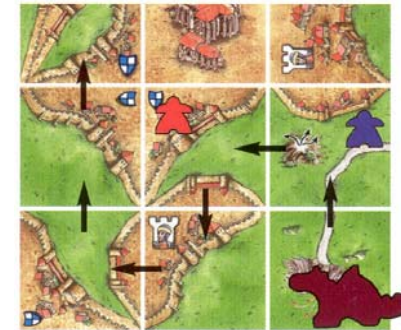


Nel momento in cui viene disposta una tessera drago, il giocatore piazzerà tale tessera ed un eventuale seguace secondo le normali regole. A questo punto **inizia la fase di spostamento del drago**, seguendo le seguenti regole:

- ★ Cominciando dal giocatore che ha posizionato la tessera e rispettando l'ordine di gioco, ogni giocatore **deve** muovere il drago di una posizione **orizzontalmente** o **verticalmente**.
- ★ Non è possibile posizionare il drago in una tessera che sia già stata visitata **durante la medesima fase di spostamento** oppure nella tessera dove è presente la fata (si veda in seguito).
- ★ Il drago deve effettuare complessivamente **6 spostamenti**, indipendentemente dal numero dei giocatori, a meno che non sia più possibile muoverlo in una tessera non visitata.
- ★ Ogni volta che il drago viene posizionato in una tessera contenente seguaci, questi **ritornano ai legittimi proprietari**.

Al termine della fase di spostamento, il gioco riprende normalmente.

Esempio con 4 giocatori: il drago parte in basso a destra. Il giocatore A lo sposta in alto di una tessera, il giocatore B lo muove a sinistra, il giocatore C lo muove in basso, il giocatore D lo muove a sinistra (non può muoverlo a destra). Ora tocca nuovamente al giocatore A, che lo muove in alto, così come pure il giocatore B. A questo punto la fase di spostamento del drago è completata. I seguaci blu e rosso vengono restituiti ai rispettivi proprietari.



Attenzione: Fintanto che non è stato disposto alcun vulcano, e quindi il drago non è entrato a far parte del gioco, non è possibile piazzare tessere drago. Queste dovranno essere tenute da parte fino a quando il drago verrà collocato sul tavolo di gioco; a questo punto le tessere accantonate verranno rimescolate insieme alle rimanenti coperte.

Il portale magico (6 tessere)



Nel momento in cui viene disposta una tessera con il portale magico, il giocatore **può** piazzare un segnalino in **qualsiasi** tessera disposta sul tavolo di gioco osservando le normali regole di piazzamento: non è possibile piazzare il segnalino in un'area già valutata o in una dove è già presente un altro segnalino.

La principessa (6 tessere)

Il giocatore deve piazzare la tessera contenente la principessa seguendo le normali regole. Se tale tessera continua una città contenente almeno un cavaliere allora **uno** di tali seguaci, a scelta del giocatore, **dovrà** essere restituito al proprietario: in questo caso il giocatore non potrà disporre un nuovo segnalino, né sulla città né in altre zone della tessera. Se invece la città risulta vuota allora il giocatore potrà procedere con il normale piazzamento del seguace.

La fata (1 pedina)



All'inizio del gioco la fata viene tenuta da parte. Ogni volta che un giocatore durante il suo turno non piazza un seguace, **può** decidere di collocare la fata in una tessera contenente un proprio seguace. La presenza in una tessera della fata ha **tre** effetti:

- ★ Il drago **non può** spostarsi nella tessera dove è presente la fata. Il seguace presente in questa tessera viene quindi protetto contro il drago dalla fata.
- ★ Se un giocatore inizia il proprio turno con la fata collocata in una tessera contenente un suo seguace, **egli riceverà immediatamente 1 punto**.
- ★ Durante la fase di valutazione di un'area dove sia presente la fata, il giocatore il cui seguace è disposto nella stessa tessera della fata guadagna **3 punti**. Al termine della valutazione la fata resterà comunque sulla tessera.

Altre nuove tessere paesaggio



Tunnel: la strada non è interrotta, così come neppure la campagna.



Monastero nella città: il giocatore può piazzare un seguace nella città oppure nel monastero. Se il seguace viene posto nel monastero, questo verrà valutato quando la tessera risulterà completamente circondata, anche se la città non è stata completata. Il segnalino può essere piazzato come monaco anche se nella città sono già presenti uno o più cavalieri; allo stesso modo è possibile successivamente piazzare un cavaliere nella città anche se è già presente il monaco nel monastero.