



Carcassonne: The Princess and The Dragon RI

Las 30 nuevas plaquitas de terreno deben mezclarse con las plaquitas del juego básico. En el transcurso del juego, las plaquitas se colocan usando las reglas habituales. El Dragón y el Hada deben situarse a un lado del juego. Estos no pertenecen a ningún jugador y pueden, tan pronto entren en juego, situarse en cualquier tipo de plaquita.



El Volcán: Tan pronto como una plaquita con un Volcán se muestre, el jugador sitúa la plaquita y no podrá ponerse ningún seguidor en ella. El Dragón vuela desde el lugar en el que se encuentre para posarse en ésta plaquita.



El Dragón: Tan pronto como una plaquita con dragón se muestre, el jugador coloca esta plaquita y podrá poner un seguidor en ella. Entonces el juego se interrumpe momentáneamente - El Dragón se mueve. Comenzando con el jugador en curso, cada jugador debe mover al Dragón horizontalmente o verticalmente exactamente un espacio alrededor del mapa. El Dragón se mueve siempre 6 plaquitas (espacios), independientemente del número de jugadores (excepción: Callejón sin salida). No puede pasar por una misma plaquita dos veces. Además, la plaquita con el Hada está prohibida (véase abajo). Cada vez que un Dragón entra en una plaquita que contenga un seguidor, el seguidor se devuelve al suministro del jugador respectivo. Después de que el Dragón sea movido, el juego continúa con normalidad.



Callejón sin salida: Cuando un Dragón entra en una plaquita, desde la cual no se puede realizar un movimiento legal, el movimiento finaliza con esta plaquita.

Nota: Hasta que no salga una plaquita de volcán el dragón no podrá entrar en juego, si antes de que salga, aparecen plaquitas de dragón, éste no entrará en juego; dicha plaquita se colocará a un lado y se sacará otra de nuevo. Cuando el dragón entre en juego se volverán a meter todas las plaquitas que se colocaron fuera.



El Portal Mágico: Cuando un jugador muestre una plaquita de Puerta Mágica, puede usar un seguidor en ella o en otra plaquita cualquiera que ya haya sido colocada con anterioridad. El jugador debe basarse en las reglas normales de colocación. No se puede poner un seguidor en una zona que ya haya sido completada y contabilizada, o en un área donde exista otro jugador.



La Princesa: Cuando un jugador muestre una plaquita con la Princesa, coloca la plaquita según las reglas conocidas. Si la plaquita es situada en una ciudad, donde ya hay uno o más caballeros, entonces uno de los caballeros colocados ahí (a su elección) se devuelve a su dueño. En este caso, al situar la plaquita el jugador no puede poner un seguidor, también para una granja o un camino. Si esta plaquita se sitúa en una ciudad vacía o en otro terreno, entonces un seguidor podrá ponerse en juego con normalidad.



El Hada: Siempre que un jugador no sitúe un seguidor de su suministro en una plaquita, puede situar el Hada en cualquier plaquita que contenga uno de sus seguidores. El Hada tiene 3 características:

- El Dragón no puede moverse a una plaquita ocupada por el Hada. El seguidor en esta plaquita está protegido del Dragón.
- Al principio del turno del jugador con el Hada, recibe 1 punto inmediatamente.
- Cuando un área que contiene al Hada es puntuada (Ciudad, Camino, Monasterio, o Graja), ocurre lo siguiente: El jugador, cuyos seguidores están situados en una plaquita con el Hada, recibe 3 puntos, independientemente de la cantidad de puntos que obtiene por esa área. El seguidor regresa al suministro del jugador, el Hada permanece en esa plaquita.1



El tunel no interrumpe el camino, es un solo camino continuo.

El monasterio dentro de la ciudad se considera completamente independiente a la ciudad; así que si existe un seguidor en la ciudad, sí se puede colocar un seguidor en el monasterio.