



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Kathedralen & Herbergen




Deze uitbreiding is uitsluitend in combinatie met het basisspel Carcassonne te spelen. De spelers kunnen onderling bepalen of ze alle onderdelen van deze uitbreiding in het basisspel integreren of slechts een deel ervan. Deze uitbreiding kan ook met andere Carcassonne-uitbreidingen worden gecombineerd.

### SPEELMATERIAAL

- 8 roze meeples en 1 roze abt

Hiermee kan nu met 6 spelers worden gespeeld.



- 18 landtegels (met  gemarkeerd om ze gemakkelijk in- en uit te sorteren). Onder de tegels bevinden zich 6 stuks met een herberg aan een meer en 2 stuks met een kathedraal.



- 6 grote meeples



- 6 puntenfiches 50/100

voorkant achterkant

### DE NIEUWE LANDTEGELS

Schud de nieuwe landtegels door die van het basisspel en vorm zoals gebruikelijk een aantal gedekte stapels.

#### 1. Landtegel leggen

De nieuwe landtegels worden op dezelfde manier aan het speelveld gelegd als die van het basisspel. Hun functies beschrijven we onder punt 3.

#### 2. Een meeple zetten

Ook op deze nieuwe tegels kan een speler zoals gebruikelijk een meeple zetten. Zie het volgende punt voor de functies van de tegels.

#### 3. Puntentelling afhandelen

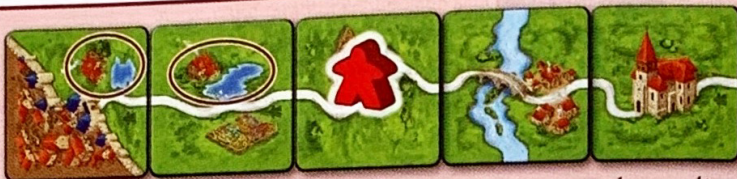
##### Puntentelling van een straat met herberg

Wordt een weg afgebouwd waaraan 1 of meer herbergen liggen, dan levert deze weg 2 punten (in plaats van 1) op per tegel waaruit de weg bestaat.



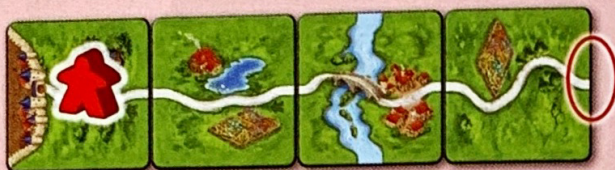
**Rood** krijgt 10 punten voor deze weg, die uit 5 landtegels bestaat en waaraan 1 herberg ligt.





Hier krijgt **Rood** ook 10 punten, hoewel er 2 herbergen aan de weg liggen.

**LET OP:** is een weg met 1 of meer herbergen aan het einde van het spel niet afgebouwd, dan levert deze weg **geen punten** op.



**Eindtelling weg:** de weg is niet afgebouwd. **Rood** krijgt geen punten voor deze weg met de herberg.

### Puntentelling van een stad met een kathedraal

Wordt een stad afgebouwd waarin 1 of beide kathedralen liggen, dan levert deze stad 3 punten (in plaats van 2) op per tegel waaruit de stad bestaat en per stadswapen in de stad.



**Rood** krijgt voor deze stad 27 punten (7 tegels + 2 wapens =  $9 \times 3 = 27$  punten).

**LET OP:** is een stad met 1 of beide kathedralen aan het einde van het spel niet afgebouwd, dan levert deze stad **geen punten** op.

**Eindtelling stad:** de stad is niet afgebouwd. **Rood** krijgt geen punten voor deze stad met de kathedraal.



Hieronder volgen een paar details met betrekking tot de nieuwe landtegels:



Deze tegel bevat 4 gescheiden stadsdelen en een tuin op de weide in het midden.



De herberg geldt voor de wegen die naar links en rechts leiden, maar niet voor de weg naar beneden.



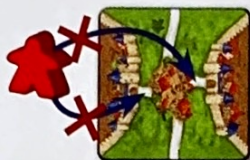


Het klooster sluit beide wegen af.



De weide eindigt in deze hoek.

Het is niet toegestaan om struikrovers op de korte wegen naar de stad te zetten. Deze wegen dienen uitsluitend om de weiden af te sluiten.



Het kruispunt sluit beide wegen af.

## DE GROTE MEEPLES

Iedere speler neemt aan het begin van het spel de grote meeples van zijn kleur in zijn voorraad.



### 1. Landtegel leggen

De grote meeples is hierbij niet van belang. Een speler legt zoals gebruikelijk een tegel. De functie van de grote meeples beschrijven we onder punten 2 en 3.

### 2. Een meeples zetten

Een speler mag nu **in plaats van** een gewone meeples zijn grote meeples zetten volgens de gebruikelijke spelregels.

### 3. Puntentelling afhandelen

Vindt er een puntentelling plaats en heeft een speler zijn grote meeples in of op het te tellen project, dan geldt deze als 2 gewone meeples (de grote meeples heeft dus kracht 2).

**Ter herinnering:** alle spelers die de meeste meeples in of op een project hebben, krijgen alle punten.

Heeft een speler meer meeples in of op een project dan alle andere spelers, dan krijgt hij alle punten en de andere spelers niets.

Na een puntentelling waarbij een grote meeples is betrokken, krijgt een speler ook deze zoals gebruikelijk in zijn voorraad terug. Hij kan deze vanaf zijn volgende beurt opnieuw inzetten.

**Rood** heeft een grote meeples in de stad en **Zwart** alleen een gewone. Dat betekent dat alleen **Rood** de meerderheid in de stad heeft. Hij krijgt 8 punten en **Zwart** niets.

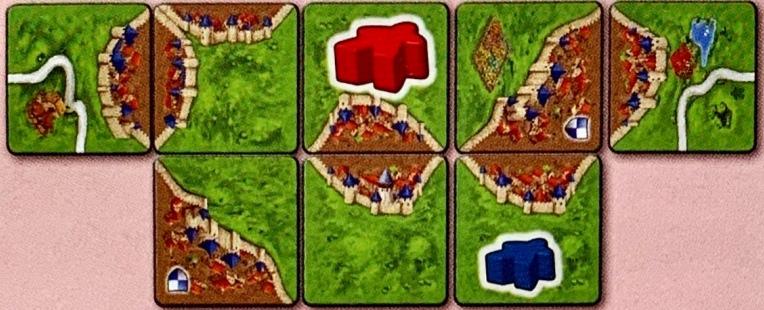


Met deze tegel wordt de stad afgebouwd.



Legt een speler zijn grote meeple als **boer** neer (zie de bijlage van het nieuwe basisspel), dan blijft deze zoals gebruikelijk tot het einde van het spel liggen. Bij de eindtelling geldt de grote meeple als 2 gewone boeren.

**Rood** heeft een grote meeple op de weide en **Blauw** een gewone. Daardoor krijgt alleen **Rood** de 9 punten voor de 3 afgebouwde steden.



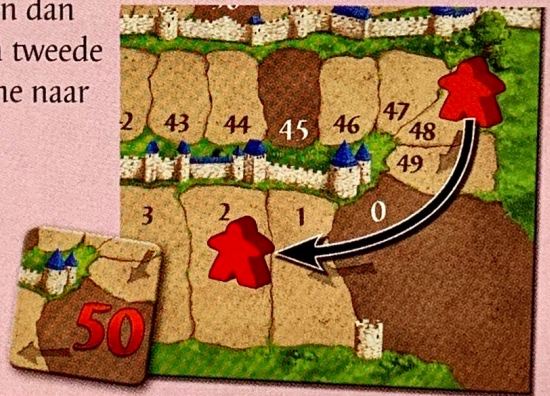
## DE PUNTENFICHES

De puntenfiches zijn uitsluitend van belang voor het bijhouden van de score.

### 3. Puntentelling afhandelen

Met de nieuwe puntenfiches kunnen de spelers de vele punten die ze nu scoren beter bijhouden. Heeft een speler een volledige ronde op het scorespoor gemaakt (= 50 punten), dan neemt hij een puntenfiche en legt het met de 50-kant voor zich neer. Hij kan daarna op het scorespoor verder tellen. Aan het einde van het spel telt hij de 50 punten dan bij zijn score op. Maakt een speler een tweede volledige ronde, dan draait hij zijn fiche naar de 100-kant.

**Rood** heeft 48 punten en krijgt er 4 punten bij. Hij zet zijn meeple op het scorespoor 4 velden vooruit en legt een puntenfiche met de 50-kant naar boven voor zich neer.



© 2002, 2015 Hans im Glück  
 Uitgever en distributeur:  
 999 Games b.v.  
 Postbus 60230  
 NL - 1320 AG Almere  
 www.999games.nl  
 Klantenservice:  
 0900 - 999 0000  
 999games.nl/klantenservice

Auteur: Klaus-Jürgen Wrede  
 Illustraties: Anne Pätzke  
 en Chris Quilliams  
 Vertaling en eindredactie:  
 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
 Made in EU

