



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne


2

Kooplieden & Bouwmeesters



Deze uitbreidingsset kan uitsluitend gespeeld worden in combinatie met het basisspel CARCASSONNE. Andere uitbreidingssets van Carcassonne kunnen uitstekend samen met deze set gebruikt worden.

SPEELMATERIAAL

- 24 landtegels (met  gemarkeerd), waarvan 9 met **wijn**, 6 met **graan**, 5 met **laken**



- 20 handelswarenfiches (9x **wijn**, 6x **graan** en 5x **laken**)



- 6 bouwmeesters



- 6 varkens



- 1 buidel



VOORBEREIDING

Schud de nieuwe landtegels door de tegels van het basisspel. Leg de handelswarenfiches als voorraad naast het speelveld.

DE NIEUWE LANDTEGELS

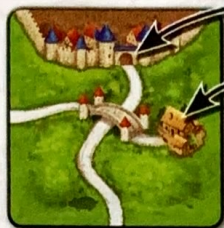
We verduidelijken eerst de speciale eigenschappen van de nieuwe landtegels.

In principe verandert er verder niets aan de spelregels van de punten

1. Landtegel leggen, **2. Een meeple zetten** en **3. Puntentelling afhandelen**.



De **brug** is geen kruispunt. De ene weg loopt **recht**door van links naar rechts, de andere van boven naar beneden. De **weiden** worden door de wegen gescheiden: de tegel bevat 4 gescheiden weiden.



De ene weg eindigt **in de stad**, de andere **bij het huis**. De **weiden** worden door de wegen gescheiden: de tegel bevat 3 gescheiden weiden.



Het klooster splitst de weg **in 3 wegdelen** en de wegen splitsen de weide in 3 delen.



Deze tegel bevat **3 gescheiden stadsdelen** en een weide, waar indien gewenst een boer op kan worden gezet.

DE HANDELSWARENFICHES



Handelswarenfiches spelen uitsluitend bij punt **3. Puntentelling afhandelen** een rol. Er verandert niets aan de spelregels van **1. Landtegel leggen** en **2. Een meeples zetten**.

3. Puntentelling afhandelen

Stad met handelswarenfiches tellen

Als een stad wordt afgebouwd waarbinnen zich handelswaren bevinden, geldt het volgende:

- 1) De stad wordt op de normale wijze geteld.
- 2) De speler **die de stad door het leggen van een tegel heeft afgebouwd**, krijgt voor elk handelswarensymbool in die stad een handelswarenfiche van dezelfde soort uit de algemene voorraad (hij is als het ware de rijkste koopman van de stad). De aanwezigheid van ridders in de stad is niet van belang.

Een speler legt ontvangen handelswarenfiches tot het einde van het spel **open** voor zich neer.

Rood bouwt de stad af.

Blauw krijgt **10** punten voor de stad. **Rood** krijgt als rijkste koopman 1 wijn- en 2 graanfiches.



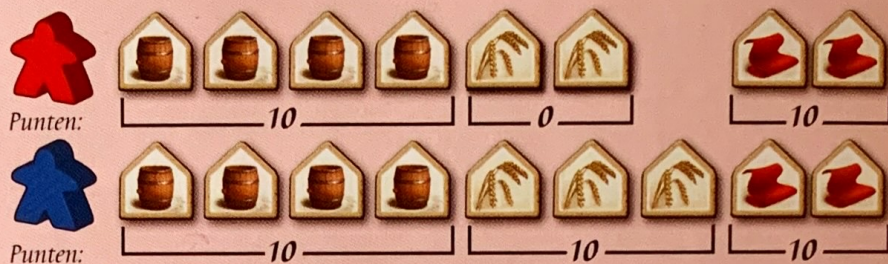
Puntentelling aan het einde van het spel

Telling van de handelswaren fiches aan het einde van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste fiches van een soort (wijn, graan of laken) bezit, krijgt 10 punten. Elke soort wordt apart geteld. Hebben meerdere spelers de meeste fiches van een soort, dan krijgen zij elk de volle 10 punten.

Voorbeeld bij een spel met 2 spelers:

Rood krijgt 20 punten, **Blauw** 30.



BOUWMEESTER EN VARKEN

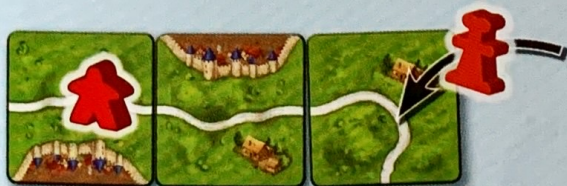
De bouwmeester en het varken zijn **speciale speelstukken**. Iedere speler neemt deze aan het begin van het spel in zijn voorraad. Deze speelstukken spelen nog geen rol bij punt **1. Landtegel leggen**.

DE BOUWMEESTER



2. Een bouwmeester zetten

Een speler mag in plaats van het zetten van een meeple zijn bouwmeester op de juist gelegde tegel zetten, maar uitsluitend op een weg of een stad. Op het betreffende project moet echter al **ten minste 1 eigen meeple** staan.



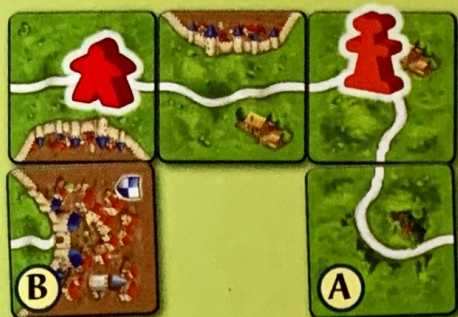
Rood mag zijn bouwmeester op deze weg zetten, omdat hij er al een struikrover heeft.

Een speler krijgt zijn bouwmeester weer in zijn voorraad terug zodra er geen eigen meeple meer op het project met zijn bouwmeester staat.

Dat gebeurt meestal na een puntentelling, maar kan met sommige uitbreidingen ook op andere manieren plaatsvinden.

1. Landtegel leggen en dubbele beurt uitvoeren

Legt een speler een tegel aan een weg of stad met zijn bouwmeester, dan mag hij direct daarna nog een landtegel trekken en volgens de gebruikelijke spelregels aan (een) landtegel(s) naar keuze leggen.



(A) **Rood** legt een tegel en verlengt daarmee de weg met zijn bouwmeester.

(B) Hij trekt daarna een nieuwe tegel en legt deze ook aan het speelveld.

Aanvullende spelregels voor de bouwmeester

(Het is niet nodig om deze spelregels nu al te lezen. Sla dit deel erop na als er vragen ontstaan. De verduidelijkingen hieronder gelden ook voor steden. Lees dan voor "weg" "stad" en voor "struikrover" "ridder".)

- Een speler mag zowel **op de eerste** als op de **tweede tegel een meeple zetten**. Bouwt een speler met zijn eerste tegel de weg af, dan mag hij ervoor kiezen om de juist teruggenomen bouwmeester op de tweede tegel te zetten (zie voorbeeld hieronder).
- **Er vinden geen kettingreacties plaats**. Legt een speler zijn tweede tegel ook aan de weg met zijn bouwmeester, dan mag hij geen derde tegel trekken.

Voorbeeld met meerdere beurten, waarin we laten zien hoe een speler met zijn bouwmeester een dubbele beurt uitvoert:



Beurt ①: **Rood** zet een struikrover.

Beurt ②: **Rood** zet zijn bouwmeester op de weg met zijn struikrover.



Beurt ③a: **Rood** bouwt de weg af (hij telt de weg en neemt zijn struikrover en bouwmeester terug). Daarna zet hij een ridder in de stad.

Beurt ③b: **Rood** legt de tweede tegel en zet zijn bouwmeester opnieuw in.

- **Blijft de weg onafgebouwd, dan blijft de bouwmeester staan.** Zolang de weg niet is afgebouwd, mag een speler in zijn beurt op de beschreven manier dubbele beurten uitvoeren.
- In een dubbele beurt mag een speler tweemaal de fasen **1. Landtegel leggen**, **2. Een meeples zetten** en **3. Puntentelling afhandelen** doorlopen.
- Het is mogelijk dat op een weg bouwmeesters van verschillende spelers staan.
- Tussen de struikrover en de bouwmeester van een speler kunnen een onbeperkt aantal weggedelen liggen.
- De bouwmeester van een speler blijft op de weg staan zolang hij er ten minste 1 meeples heeft. Heeft hij geen meeples meer op de weg met de bouwmeester, dan neemt hij deze terug in zijn voorraad.
- Een speler mag zijn bouwmeester de ene keer op een weg en een andere keer op een stad zetten, maar nooit op een weide of een klooster.
- Het is mogelijk dat zowel na het leggen van de eerste als na het leggen van de tweede tegel een puntentelling plaatsvindt.

3. Puntentelling afhandelen

De bouwmeester heeft geen functie met betrekking tot de spelregels van een puntentelling. Bij het bepalen van de meerderheid op een project telt een bouwmeester **niet** mee. Een speler neemt na een puntentelling echter zowel zijn meeples(s) als zijn bouwmeester van het getelde project terug in zijn voorraad.

HET VARKEN

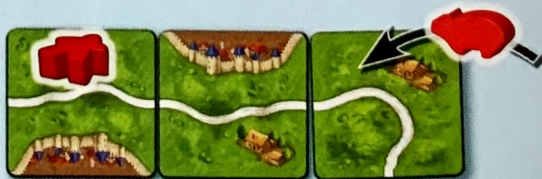
1. Landtegel leggen

Het varken speelt in deze fase geen rol. De speler legt zoals gebruikelijk een landtegel. De functie van het varken volgt in **2. Een meeples zetten** en **3. Puntentelling afhandelen**.

2. Een varken zetten

Een speler mag in plaats van het zetten van een meeples zijn varken op de juist gelegde tegel zetten, maar uitsluitend op een weide waar ten minste 1 eigen boer ligt.

*Omdat zich al een rode boer op de weide bevindt, mag **Rood** hier een varken zetten.*



3. Puntentelling van de weide aan het einde van het spel

Een eenmaal gezet varken kan gedurende het spel niet meer worden verplaatst. Aan het einde van het spel kan een speler voor een weide met zijn varken meer punten ontvangen. Hij moet daarvoor op de betreffende weide de meerderheid hebben. Het varken zelf telt bij de bepaling van de meerderheid niet mee.

Heeft de speler deze meerderheid, dan krijgt hij voor elke afgebouwde stad aan deze weide **4** (in plaats van 3) **punten**. Een varken van een andere speler levert geen extra punten op.



Rood heeft de meerderheid op de weide. Omdat zijn varken er staat, krijgt hij voor elke afgebouwde stad aan deze weide 4 punten.

Rood krijgt dus 8 punten voor de 2 steden.

Blauw heeft niet de meerderheid en krijgt geen punten.

Opmerking: een speler heeft zoals gebruikelijk ook de meerderheid als hij niet als enige de meeste boeren op de weide heeft.

DE BUIDEL

1. Landtegel leggen

De spelers kunnen ervoor kiezen om aan het begin van het spel alle landtegels in de buidel te doen in plaats van er meerdere stapels van te maken. Ze kunnen dan in hun beurt een tegel uit de buidel trekken.

De buidel is zeer geschikt om het speelmateriaal van Carcassonne mee te vervoeren (bijvoorbeeld op vakantie).



© 2003, 2016 Hans im Glück
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

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

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

