



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne




3

## De Draak, de Fee & de Jonkvrouw

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

- 30 landtegels (met  gemarkeerd om de tegels eenvoudig te kunnen sorteren)
- 1 houten speelstuk "Draak"
- 1 houten speelstuk "Fee"
- De spelregels



### VOORBEREIDING

Schud de nieuwe landtegels door de tegels van het basisspel. Zet de **draak** en de **fee** klaar voor gebruik. Deze horen niet bij een speler.

### DE NIEUWE LANDTEGELS

Leg een nieuwe landtegel net als in het basisspel passend aan het speelveld. Eerst verduidelijken we de 2 speciale tegels in deze uitbreiding:



**Klooster in de stad:** als een speler een meeple op deze tegel zet, moet hij hem óf op de stad óf op het klooster zetten. Als de meeple op het klooster staat, wordt hij geteld als het klooster omringd is door 8 tegels, ook als de stad zelf nog niet is afgebouwd. Een meeple mag als monnik op het klooster worden gezet als zich in de stad al een ridder bevindt en omgekeerd.



**Tunnel:** de weg is niet onderbroken. De weiden aan beide kanten van de weg lopen ook door.

Verder worden op de nieuwe landtegels 4 nieuwe symbolen geïntroduceerd (zie ook blz. 2-4):



**Vulkaan**  
(hier duikt de draak op)



**Draak**  
(de draak zwerft rond)



**Jonkvrouw**  
(verwijdert ridders uit steden)



**Magische poort**  
(meeples verschijnen op andere plekken)





## 1. Landtegel leggen



De **vulkaan** (6 tegels): als een speler een tegel met een **vulkaan** trekt, legt hij deze volgens de gebruikelijke regels aan. Hij mag er echter geen **meeple** op zetten. Hij mag de fee wel verplaatsen (zie blz. 5). Vervolgens verplaatst hij de **draak direct naar deze tegel**. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



De **draak** (12 tegels): als een speler een tegel met een **draak** trekt, legt hij deze volgens de gebruikelijke regels aan. Hij mag er een meeple op zetten. Het spel wordt vervolgens kort onderbroken: **de draak gaat op jacht!**

## 1b. De draak gaat op jacht

Te beginnen met de speler die aan de beurt is en dan met de klok mee, verplaatst iedere speler de draak **één tegel in horizontale of verticale richting**. De draak wordt zo ongeacht het aantal spelers zesmaal verplaatst (**uitzondering**: doodlopend spoor, zie onder).

Hij mag niet tweemaal dezelfde tegel betreden en de tegel met de fee is verboden terrein (zie blz. 5). Als de draak een tegel met 1 of meer meeple (of andere speelstukken) betreedt, gaan deze allemaal terug naar de voorraad van hun eigenaar/eigenaren. Nadat de draak 6 keer is verplaatst, wordt het spel vervolgd. Zie blz. 3 voor een overzicht van de speelstukken die al dan niet door de draak worden verwijderd.

**Doodlopend spoor**: als de draak naar een tegel wordt verplaatst waarvandaan hij niet verder kan, is zijn beweging voortijdig beëindigd.



### Voorbeeld met 4 spelers:

De draak start rechtsonder.

1. Speler A verplaatst hem naar **boven**,
2. speler B naar **links**,
3. speler C naar **beneden**,
4. speler D naar **links** (hij mag niet naar rechts omdat de draak daar al is geweest).
5. Daarna is speler A weer aan de beurt. Hij verplaatst de draak naar **boven**.
6. Speler B verplaatst hem nogmaals naar **boven**. Na deze zesde verplaatsing is de beweging van de draak beëindigd.

De **blauwe** en de **rode** meeple gaan terug naar de voorraad van hun eigenaren.








**Let op:** zolang er geen vulkaan getrokken is en de draak zich nog naast het speelveld bevindt, wordt hij niet verplaatst. Leg een getrokken tegel met een draak even opzij en trek een nieuwe tegel. Op het moment dat de draak in het spel wordt gebracht (na het trekken van de eerste tegel met een vulkaan), worden alle opzij gelegde tegels met een draak weer door de gedekte tegels geschud, waarna het spel wordt vervolgd.

De volgende overzichten dienen ter verduidelijking en hoeven niet direct te worden gelezen. De spelregels gaan op blz. 4 verder.

### 1b. VOEDSEL voor de draak (alles wat de draak vreet)

De basisregel luidt: **de draak vreet alles van vlees en bloed.**

Uitbreiding	Speelstuk
Basisspel	Meeple 
Basisspel	Abt 
Uitbreiding 1	Grote meeple 
Uitbreiding 2	Bouwmeester 
Uitbreiding 2	Varken 
Uitbreiding 4	Meeple op toren 
Uitbreiding 5	Burgemeester 
Uitbreiding 5	Transportwagen (de wagen  heeft een smakelijke bemanning)
Uitbreiding 9	Herder (inclusief de <b>schapen</b> bij de herder) 

### 1b. DIEET van de draak (alles wat de draak niet vreet)

De draak is bang voor de fee (zie blz. 5). Meeples in de burcht en in de (graaf)stad Carcassonne zijn ook beschermd.

Uitbreiding	Speelstuk/Tegel
Basisspel	Landtegel 
Uitbreiding 3	De fee 
Uitbreiding 4	Torendelen 
Uitbreiding 5	Herenboerderij 
Uitbreiding 8	Brug 
Uitbreiding 8	Burcht 

*Dit geldt natuurlijk ook voor alle andere landtegels.*



## DE JONKVROUW (6 tegels)



### 1. Landtegel leggen

Als een speler een tegel met een jonkvrouw trekt, legt hij deze volgens de gebruikelijke regels aan. Als hij de tegel aan een stad legt waarin zich één of meer ridders bevinden, **mag hij één van deze ridders** aan zijn eigenaar teruggeven (dat mag er ook één van hemzelf zijn).

### 2. Een meeple zetten

Heeft de speler op deze manier een ridder uit een stad verwijderd, dan mag hij deze beurt **geen** meeple zetten, ook niet op een weide of een weg van de gelegde tegel. Heeft hij geen ridder verwijderd, dan mag hij zoals gebruikelijk een meeple zetten.



*Rood* legt de tegel met de jonkvrouw aan en verwijderd zo de blauwe ridder.

*Rood* mag deze beurt geen meeple zetten.

## DE MAGISCHE POORT (6 tegels)



### 2. Een meeple zetten

Nadat een speler een tegel met een magische poort heeft aangelegd, mag hij deze beurt één van zijn meeples **op de zojuist gelegde óf op een openliggende tegel naar keuze** zetten. Hij moet daarbij de gebruikelijke zetregels in acht nemen. Hij mag zijn meeple bijvoorbeeld niet in afgebouwde gebieden of in gebieden met andere meeples zetten.

*Rood* legt de tegel met de magische poort links aan en zet zijn meeple op de tot nog toe onbezette stad aan de rechterkant van het speelveld.



Spelstukken die op dezelfde manier functioneren als een meeple (abt, grote meeple, burgemeester of transportwagen) mogen ook van een magische poort gebruik maken.



## DE FEE (houten speelstuk)



De fee is een speciaal speelstuk, dat niet bij een speler hoort. Zij staat aan het begin van het spel naast het speelveld.

### 2. Een meeples zetten

#### De fee bewegen

Elke keer dat een speler in zijn beurt **geen** meeples zet (of verplaatst), mag hij de fee bij een eigen meeples naar keuze zetten. Zet de fee er dichtbij, zodat altijd duidelijk is bij welke meeples de fee hoort.

Staat de fee op een tegel met een meeples van een speler, dan helpt zij hem. Dat kan op 3 verschillende manieren:

#### 1. Landtegel leggen

##### • 1 punt aan het begin van de beurt

Staat de fee aan het begin van de beurt van een speler bij één van zijn meeples, dan krijgt de speler direct 1 punt.

#### 1b. De draak gaat op jacht

##### • Bescherming tegen de draak

De draak mag niet naar de tegel met de fee worden verplaatst. Alle speelstukken op die tegel zijn zo dus beschermd.

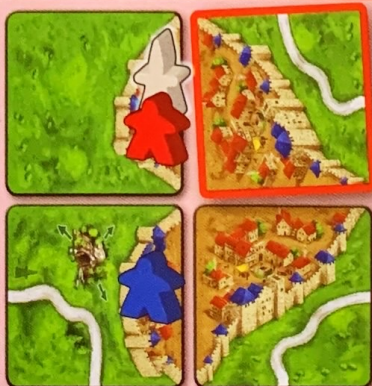


*De draak gaat op jacht. Omdat de fee links staat, moet de draak naar boven worden verplaatst.*

#### 3. Puntentelling afhandelen

##### • 3 punten bij een telling

Bij een telling van een project (stad, weg, klooster, weide, ...) waar een fee staat, gebeurt het volgende: de speler wiens meeples bij de fee staat, krijgt 3 punten extra, ongeacht het aantal punten dat hij daarnaast bij deze telling krijgt. Verder verloopt de telling op de gebruikelijke manier. De speler krijgt zijn meeples terug. De fee blijft na de telling staan.



***Blauw** legt een tegel aan en bouwt de stad af. **Blauw** krijgt 8 punten. **Rood** krijgt vanwege de fee 3 punten extra, in totaal dus 11 punten.*



## SPELREGELS BIJ GEBRUIK MET ANDERE UITBREIDINGEN

Deze bladzijde is uitsluitend nodig als er spelregelvragen zijn over het combineren van uitbreidingen.

### VULKAAN



**Uitbr. 5** | Een speler die met een vulkaantegel een bouwplaats voor zijn **herenboerderij** creëert, mag deze ook zetten.

### DRAAK



**Uitbr. 2** | Vreet de draak de laatste ridder van een speler uit een stad waar ook zijn **bouwmeester** staat, dan moet deze speler ook zijn bouwmeester terugnemen.

**Uitbr. 6** | De draak mag niet in de **graafstad** komen.

**Uitbr. 8** | De draak vreet geen meeples die op een burcht staan.

### JONKVROUW



**Uitbr. 2** | Verwijdert de speler de laatste ridder van een speler uit een stad waar ook diens **bouwmeester** staat, dan gaat ook de bouwmeester terug naar die speler.

**Uitbr. 2 en 5** | Verwijdert de speler een ridder uit de stad, dan mag hij ook geen andere speelstukken zoals **abt** (basisspel), **bouwmeester** en **varken** (uitbr. 2), **burgemeester**, **herenboerderij** en **transportwagen** (uitbr. 5), **herder** (uitbr. 9) of **fee** zetten.

### MAGISCHE POORT



**Uitbr. 2** | De **bouwmeester** en het **varken** mogen de magische poort niet gebruiken.

### FEE



**Uitbr. 3** | Voert een speler met de **bouwmeester** een dubbele beurt uit, dan krijgt hij het eventuele punt van de fee aan het begin van zijn beurt maar één keer.

**Uitbr. 4** | De fee beschermt niet tegen het gevangen nemen vanuit een toren.

**Uitbr. 2 en 5** | Verplaatst een speler de fee, dan mag hij ook geen andere speelstukken zoals **abt** (basisspel), **bouwmeester** en **varken** (uitbr. 2), **burgemeester**, **herenboerderij** en **transportwagen** (uitbr. 5) of **herder** (uitbr. 9) zetten.



© 2005, 2016 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

