



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE


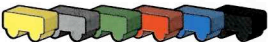




Burgemeesters en Abdijen

Met deze uitbreiding kunnen de spelers hun invloed op de omgeving van Carcassonne uitbreiden. Handelsreizigers brengen hun waren naar omliggende steden en kloosters. Zo ontwikkelen kleine steden zich tot indrukwekkende handelscentra. De inwoners kiezen zelfs hun eigen burgemeesters. Boeren profiteren mee van de toenemende welvaart en bouwen heuse herenboerderijen.

De kerk probeert door de bouw van abdijen haar invloed te vergroten.

Spelmateriaal

- 12 nieuwe landschapstegels • 6 herenboerderijen 
- 6 landschapstegels "Abdij" • 6 transportwagens 
-  • 6 burgemeesters 

Vorbereiding

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel 1 landschapstegel "Abdij". Verder krijgt hij 1 burgemeester, 1 transportwagen en 1 herenboerderij in zijn kleur, die hij bij zijn horigen legt.

Spelverloop

Met uitzondering van de volgende aanpassingen zijn de spelregels van het basisspel Carcassonne van kracht.

Abdij

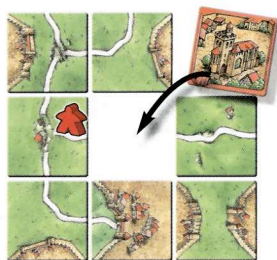


Een speler die zijn abdij wil inzetten, trekt aan het begin van zijn beurt geen landschapstegel. In plaats daarvan legt hij zijn landschapstegel "Abdij" zodanig neer, dat deze aan alle zijden aan andere landschapstegels grenst (zie afbeelding hiernaast). Als er niet zo'n plek is, mag hij de abdij niet neerleggen.

Als hij dat wil, mag de speler een horige als monnik op de abdij zetten.

Alle zijden van landschapstegels die aan de abdij grenzen, gelden als afgesloten. Door de abdij afgebouwde wegen, steden en kloosters worden nu geteld.

Een monnik op een abdij wordt op dezelfde manier behandeld en geteld als een monnik op een klooster.



Blauw legt de abdij op de lege plek en bouwt daarmee de weg met de rode horige af. De weg aan de rechterkant en de stad aan de onderkant van de abdij zijn aan de kant van de abdij afgesloten, maar nog niet afgebouwd.

Burgemeester

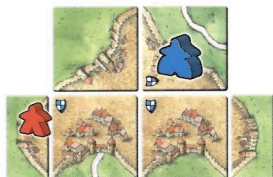


Een speler mag in plaats van het inzetten van een horige zijn burgemeester in een stad zetten waar zich geen ridder of andere burgemeester bevindt. Daarbij gelden alle spelregels die ook voor het inzetten van een horige van toepassing zijn.

Voor het tellen van de stad gelden de volgende spelregels: een horige heeft waarde 1, een hoofdman (uit Carcassonne: de Uitbreiding) waarde 2.

De waarde van een burgemeester is gelijk aan het aantal wapens in de stad.

Als een stad geen wapens heeft, heeft de burgemeester waarde 0. De burgemeester heeft geen invloed op de waarde van de stad. Na het tellen van de stad krijgt de speler de burgemeester weer terug in zijn voorraad.



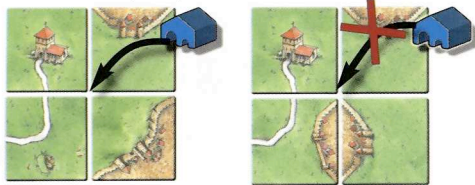
*De burgemeester heeft waarde 3 (3 wapens). **Blauw** krijgt 18 punten voor de afgebouwde stad.*

Herenboerderij

HERENBOERDERIJ INZETTEN



Een speler mag in plaats van het inzetten van een horige zijn herenboerderij op de viersprong tussen vier landschapstegels zetten. Een van deze landschapstegels moet hij zojuist hebben neergelegd. Verder moeten de vier hoeken van de landschapstegels aan de viersprong uitsluitend weiden laten zien. Het is toegestaan om een herenboerderij in een weide met boeren te zetten. Er mag zich echter geen andere herenboerderij op de weide bevinden. De herenboerderij blijft de rest van het spel op deze locatie staan.

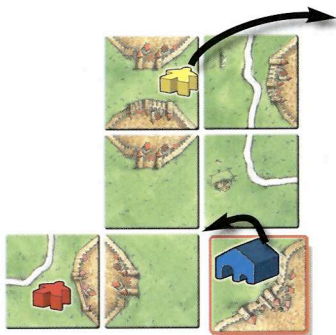


Op de rechterafbeelding kan de herenboerderij niet worden ingezet, omdat er een stad aan de viersprong ligt.

HERENBOERDERIJ TELLEN

Als er boeren in de weide met de herenboerderij zijn, worden deze direct geteld. Dit gaat op dezelfde manier als aan het einde van het spel. Dat betekent dat de speler(s) met de meeste boeren in die weide **3 punten*** krijgen voor elke afgebouwde stad aan deze weide. Het is daarbij niet van belang wie de herenboerderij heeft neergezet. Alle boeren in deze weide gaan terug naar de voorraad van hun eigenaars.

* Als met "Kooplieden & Bouwmeesters" wordt gespeeld, krijgt een boer met een varken 4 punten per afgebouwde stad. Ook het varken gaat terug naar de voorraad van zijn eigenaar.

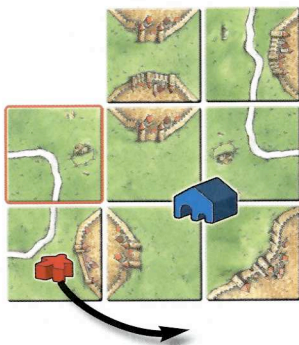


*Er wordt een **herenboerderij** ingezet. **Geel** krijgt 6 punten voor de 2 afgebouwde steden en legt zijn boer terug in zijn voorraad.*

HERENBOERDERIJ TELLEN NA VERBINDING VAN WEIDEN

Het is niet toegestaan om een boer in een weide met een herenboerderij te zetten. Als een of meer boeren met een herenboerderij worden verbonden, worden ze direct geteld. De speler(s) met de meeste boeren krijgen in dit geval 1 punt** per afgebouwde stad. Ook deze boeren gaan terug naar de voorraad van hun eigenaars.

**met varken: 2 punten.



De nieuwe tegel zorgt ervoor dat de **rode boer** met de weide met de herenboerderij wordt verbonden. **Rood** krijgt 2 punten voor de 2 afgebouwde steden en legt zijn boer in zijn voorraad.

HERENBOERDERIJ TELLEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL

Aan het **einde** van het spel krijgt de eigenaar van een herenboerderij **4 punten** per afgebouwde stad aan de weide waar de herenboerderij staat. Als er meerdere herenboerderijen op een weide staan, krijgen de eigenaars ervan allemaal het volle puntenaantal.

Het is niet mogelijk om met de Draak (uit "Carcassonne: De Draak, de Fee en de Jonkvrouw") of een Toren (uit "Carcassonne: De Toren") een herenboerderij te verwijderen of gevangen te nemen.

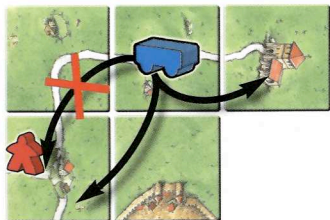
Transportwagen



Een speler mag in plaats van het inzetten van een horige zijn transportwagen op een weg, een stad of een klooster zetten, waar nog geen ander speelstuk staat. Een transportwagen mag **nooit** op een weide staan.

Bij het tellen van een weg, stad of klooster met een transportwagen, wordt de transportwagen als een gewone horige beschouwd. Na de telling mag de speler de transportwagen in zijn voorraad terugleggen of naar een aangrenzende stad, weg of klooster verplaatsen. Deze stad, deze weg of dit klooster moet onafgebouwd en onbezet zijn. Als de speler zijn transportwagen niet naar zo'n weg, stad of klooster kan verplaatsen, moet hij de transportwagen in zijn voorraad terugleggen.

Als er meerdere transportwagens op een stad of weg staan, bepalen de spelers met de klok mee, te beginnen met de speler die aan de beurt is, of ze hun transportwagen terugnemen of verplaatsen.



Blauw krijgt 4 punten voor de weg en mag daarna zijn transportwagen naar het klooster of het onderste wegdeel verplaatsen. Hij mag zijn transportwagen niet naar het wegdeel met de rode horige of naar de weide verplaatsen.



Blauw krijgt 2 punten voor de weg en mag daarna zijn transportwagen naar de onafgebouwde stad

verplaatsen. Hij mag de transportwagen niet naar het wegdeel met de **rode** horige, naar de weide of naar de afgebouwde weg verplaatsen.



Blauw krijgt 14 punten voor de stad en mag daarna zijn transportwagen naar het wegdeel rechts verplaatsen. Hij mag de transportwagen niet naar de afgebouwde weg verplaatsen.

Verduidelijking van de nieuwe landschapstegels



Deze tegel bevat twee gescheiden stadsdelen. De brug hoort bij het stadsdeel met het wapen, waardoor deze in de onderste weide eindigt.

Dit is met name belangrijk bij de puntentelling voor boeren. Het stadsdeel onder de brug staat los van de brug en het daarmee verbonden stadsdeel met het wapen.



Deze tegel bevat twee gescheiden stadsdelen. De met een brug verbonden delen vormen samen één stadsdeel.

Het deel onder de brug staat los van de brug en de daarmee verbonden delen.



De weg geldt niet als onderboken. Aan de ene kant scheidt de weg twee weiden, aan de andere kant niet.



De weg eindigt in de weide.



De weg raakt de stad, waardoor deze tegel 3 gescheiden weidedelen bevat.



De weg eindigt hier niet en gaat verder in alle 3 de richtingen.



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Alle rechten voorbehouden

© 2008 Hans im Glück
Auteur: Klaus-Jürgen Wrede
Grafische vormgeving: Doris Matthäus
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
Made in Germany
Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.