



# Carcassonne : De Draak, de Fee en de Jonkvrouw

## Spelmateriaal

• 30 nieuwe landtegels



• 1 houten draak



• 1 houten fee

De uitbreidingsset "De Draak, de Fee en de Jonkvrouw" kan uitsluitend gespeeld worden in combinatie met het basisspel CARCASSONNE. Andere uitbreidingssets van Carcassonne kunnen uitstekend samen met deze set gebruikt worden.

Alle spelregels van CARCASSONNE blijven in deze set van kracht. Hieronder worden uitsluitend de regels beschreven, die afwijken van die van het basisspel.

## Vorbereiding

Schud de 30 nieuwe landtegels door de tegels van het basisspel. Zet de draak en de fee klaar voor gebruik. Ze zijn algemeen en kunnen in de loop van het spel op elke tegel terecht komen.

## Nieuwe tegels

### Vulkaan (6 tegels)

Als een speler een vulkaan trekt, past hij de tegel volgens de gebruikelijke regels aan. Hij mag er echter **geen** horige op zetten. Vervolgens verplaatst hij de draak direct naar deze tegel.

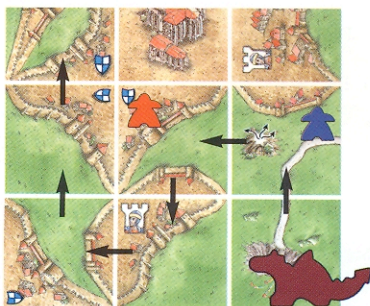
### Draak (12 tegels)

Als een speler een "Draak"-tegel trekt, past hij de tegel volgens de gebruikelijke regels aan. Hij mag er een horige op zetten. Het spel wordt vervolgens kort onderbroken: **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). Hij mag niet tweemaal dezelfde tegel betreden en de tegel met de fee is verboden terrein. Als de draak een tegel met een horige betreedt, moet de eigenaar ervan hem terug in zijn voorraad nemen. Nadat de draak zes keer is verplaatst, wordt het spel vervolgd.

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



Voorbeeld: de draak start rechtsonder.

Speler A verplaatst hem naar boven, speler B naar links, speler C naar beneden, speler D naar links (hij mag niet naar rechts). Daarna is speler A weer aan de beurt. Hij verplaatst de draak naar boven. Speler B verplaatst hem nogmaals naar boven. Na deze zesde verplaatsing is de beweging van de draak beëindigd. De blauwe en de rode horige gaan terug in de voorraad van hun eigenaars.

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



### Magische Poort (6 tegels)

Als een speler een Magische Poort trekt, mag hij deze beurt één van zijn horigen op de zojuist geplaatste tegel óf op een openliggende tegel naar keuze zetten. Hij moet daarbij de gebruikelijke plaatsingsregels in acht nemen. Hij mag zijn horige dus bijvoorbeeld niet in getelde gebieden of in gebieden met andere horigen zetten.



### Jonkvrouw (6 tegels)

Als een speler een jonkvrouw trekt, past hij de tegel volgens de gebruikelijke regels aan.

Als hij de tegel aan een stad past, waarin zich een of meer ridders bevinden, **moet** hij één ridder van zijn keuze uit deze stad aan zijn eigenaar teruggeven. Hij mag in dit geval zelf geen horige zetten, ook niet op een weide of een weg. Als hij de tegel aan een lege stad of een weide past, mag hij gewoon een horige zetten.



### Fee (niet op tegels afgebeeld)

Aan het begin van het spel staat de fee naast het speelveld. Als een speler in zijn beurt **geen horige** inzet, mag hij de fee naar believen op een tegel **met een eigen horige** zetten. De fee heeft drie eigenschappen:

- De tegel met de fee is verboden terrein voor de draak.
- Als de fee en een eigen horige aan het begin van een beurt op dezelfde tegel staan, krijgt de speler meteen één punt.
- Bij een telling van een gebied (stad, weg, klooster of weide) met een fee gebeurt het volgende: de telling verloopt op de gebruikelijke wijze. De speler, wiens horige op dezelfde tegel staat als de fee, krijgt drie extra punten. De fee blijft na de telling gewoon staan.

### Andere nieuwe landtegels



#### Tunnel

*De straat is niet onderbroken. De weiden aan beide kanten van de straat lopen ook door.*



#### Klooster in de stad

*Als een speler een horige op deze tegel zet, moet hij hem óf op de stad óf op het klooster zetten. Als de horige 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 horige mag als monnik op het klooster worden gezet als zich in de stad al een ridder bevindt en omgekeerd.*

Auteur: Klaus-Jürgen Wrede  
Vertaling: Daniël Hogetoorn  
Eindredactie: Michael Bruinsma

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Bezoek ieder najaar Het Spellenspektakel, het leukste dagje uit voor spellenliefhebbers. 10.000 m<sup>2</sup> kijken, spelen en kopen voor de hele familie. Beursgebouw Eindhoven, naast het CS. Ga voor informatie en hotelarrangementen naar [www.spellenspektakel.nl](http://www.spellenspektakel.nl).



© 2005 Hans im Glück  
Uitgever en distributie:  
999 Games B.V.  
Postbus 32  
NL 1380 AA Weesp  
Klantenservice: 0900 - 999 00 00  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
[www.spellenspektakel.nl](http://www.spellenspektakel.nl)