

De Graaf van Carcassonne



Pas de 12 stadstegels aan elkaar en leg ze op het midden van de tafel. De stad die ontstaat, Carcassonne zelf, is het startpunt van dit spel. De starttegels uit het basisspel is dus niet nodig. Leg deze terug in de doos. Zet de houten pion, de Graaf van Carcassonne, op

het kasteel in de stad. Daarna begint het spel zoals gebruikelijk.

Als een speler een stad, klooster of straat afbouwt, **waarvoor hij zelf geen punten ontvangt**, maar minimaal 1 medespeler wel, mag hij aan het einde van zijn beurt een **horige uit zijn voorraad** op een stadswijk naar keuze zetten. Als een speler verschillende tellingen tegelijk veroorzaakt, mag hij in geen van deze tellingen punten verdienen om van deze mogelijkheid gebruik te maken. Hij mag maximaal één horige per beurt in Carcassonne plaatsen. Als een van de spelers in het verloop van het spel een stad, klooster of straat afbouwt, mogen alle spelers, die horigen in de corresponderende stadswijk bezitten, deze nog **voor het bepalen van de meerderheid** uit Carcassonne in de juist afgebouwde stad, klooster of straat zetten. (Uitzondering: De Graaf bevindt zich in de betreffende stadswijk, zie ommezijde)

Horigen kunnen als volgt worden ingezet:

Van het **kasteel** naar een te tellen **stad**.

Van de **smederij** naar een te tellen **straat**.

Van de **kathedraal** naar een te tellen **klooster**.

Van de **markt** naar een te tellen **weide**.

Horigen, die zich op de markt bevinden, mogen pas aan het einde van het spel worden ingezet.

Hoe gaat dit in zijn werk?

De speler links van de speler, die de telling veroorzaakte, begint. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. De **speler, die de telling veroorzaakte, mag dus als laatste** inzetten. Iedere speler mag zoveel eigen horigen van de betreffende stadswijk in het te tellen gebied zetten als hij wil (minimaal 0, maximaal het aantal dat hij bezit). Daarna volgt de telling op de gebruikelijke manier. Horigen, die niet zijn ingezet, blijven voorlopig in Carcassonne. Deze horigen mogen uitsluitend op de hierboven beschreven wijze worden ingezet en niet vrijwillig in de voorraad worden teruggenomen.

De Graaf



Een speler, die een horige in de stad Carcassonne plaatst, **mag** daarnaast de Graaf in een stadswijk naar keuze zetten. Er mogen geen horigen worden gehaald uit een stadswijk, waarin de Graaf zich op dat moment bevindt. *Voorbeeld: er vindt een telling van een stad plaats. De Graaf staat op het kasteel. De spelers mogen geen horigen van het kasteel in de stad zetten.*

De horigen in deze stadswijk staan daar vast totdat de Graaf naar een andere stadswijk wordt verplaatst. De Graaf staat altijd in één van de stadswijken en verlaat Carcassonne nooit.

Bijzonderheden met betrekking tot andere uitbreidingen

Uitbreiding: ook de grote horige mag in Carcassonne worden gezet. Als hij bij een telling wordt ingezet, telt hij zoals gebruikelijk voor twee.

Kooplieden & Bouwmeesters: als een speler tweemaal na elkaar een beurt uitvoert en in elk van die beurten aan de genoemde voorwaarden voldoet, mag hij in beide beurten een horige in Carcassonne zetten.

De Rivier: leg eerst de stad neer. Pas daarna de bron zo aan, dat de rivier van Carcassonne wegvoert. Deze variant zou kunnen leiden tot problemen bij het aanleggen van tegels.

Meer informatie en varianten zijn te vinden op: www.carcassonne.de