

Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

Burgen, Brücken und Basare

Carcassonne
Burchten, bruggen en markten
Hans im Glück, 2010
Klaus-Jürgen WREDE
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 90 minuten

Enkel speelbaar met het basisspel CARCASSONNE !

Rondtrekkende handelaars komen in het land en organiseren markten waar het afdingen op de prijs, als kunst wordt bedreven. Tegelijkertijd bespoedigen de ingenieurs met de bouw van hun nieuwe bruggen in sterke mate de aanleg van wegen en overal worden kleine burchten gebouwd om de omgeving te beschermen.



Alle spelregels van CARCASSONNE blijven gelden !

In deze handleiding worden alleen de aanvullende spelregels beschreven.

Spelmateriaal

➡ 12 houten bruggen



➡ 12 nieuwe landschapstegels (gemarkeerd met een )

➡ 12 burchten (in stanskarton)



Spelvoorbereidingen

De **12 nieuwe landschapstegels** worden onder de tegels van het basisspel gemixt. Ze worden in de loop van het spel, volgens de normale regels, op het speelveld aangelegd.

Iedere speler ontvangt **bruggen** en **burchten**:

- in een spel met **2 tot 4 spelers** ontvangt iedere speler 3 bruggen en 3 burchten;
- in een spel met **5 en 6 spelers** ontvangt iedere speler 2 bruggen en 2 burchten.

De markt (8 tegels)

Als een tegel met een markt wordt blootgelegd, legt de speler eerst deze tegel aan. Daarna vindt de **markt** plaats waarbij landschapstegels worden geveild.



De speler legt zoveel landschapstegels bloot als het aantal medespelers.

Nu zoekt **de volgende speler** één van de tegels uit en zegt hoeveel punten hij biedt om deze tegel te verkrijgen (een speler kan ook 0 punten bieden). Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, komen nu alle andere spelers **éénmaal** aan de beurt. Ofwel verhoogt een speler het bestaande bod ofwel past hij.

Als alle spelers hebben geboden of gepast, moet de speler die de tegel heeft uitgezocht, bepalen:

- ➔ **Koopt** hij de tegel van de hoogstbiedende en geeft hem hiervoor de geboden punten **OF**
- ➔ **Verkoopt** hij de tegel aan de hoogstbiedende en ontvangt van hem de geboden punten.

Hierbij wordt het puntentotaal op de scoretabel voor de ene speler vermindert en voor de andere speler verhoogd. In het geval de speler, die de tegel heeft gekozen, ook de enige speler is die op de tegel heeft geboden, trekt hij het bod van zijn puntentotaal af zonder dat een andere speler dit puntenaantal ontvangt.

Daarna is de volgende speler aan de beurt die op de markt nog geen tegel heeft verkregen. Hij zoekt op zijn beurt een tegel uit en zegt hoeveel punten hij biedt op deze tegel. Een speler die al een tegel heeft gekocht op deze markt mag uiteraard niet meer mee bieden. De laatste tegel gaat gratis naar die speler die nog geen tegel heeft gekocht.

Aan het begin van het spel is het mogelijk dat de spelers door de markt mindere dan 0 punten hebben.

Nadat alle tegels zijn geveild, leggen alle spelers hun geveilde tegels om de beurt aan, zoals in een normale beurt. De linkerbuurman van de actieve speler begint.

Voorbeeld met 3 spelers

Rood trekt een tegel met een markt. Hij legt deze tegel aan en zet één van zijn volgelingen op deze tegel. Daarna legt hij drie landschapstegels bloot.

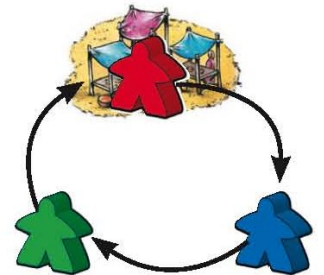
- **Blauw** is de volgende speler die aan de beurt is en hij kiest een tegel uit waarvoor hij 2 punten biedt. **Groen** past en **Rood** biedt 3 punten.

Blauw (de speler die de tegel heeft aangeboden) wil de tegel graag hebben en hij betaalt aan **Rood** (de meest biedende) 3 punten. Dit betekent dat **Blauw** zijn puntentotaal vermindert met 3 en **Rood** verhoogt zijn puntentotaal met 3.

- Nu zoekt **Groen** een tegel uit en hij biedt 2 punten. **Rood** biedt 3 punten. **Groen** geeft **Rood** de tegel en hij ontvangt de 3 punten.

- Nu is er nog maar één tegel over en **Groen** ontvangt deze tegel helemaal gratis.

Te beginnen met speler **Blauw** leggen alle spelers om de beurt hun geveilde kaart aan, zoals in een normale speelbeurt.



Geen kettingreactie

Als tijdens een markt (veiling) een nieuwe markttegel wordt blootgelegd, zorgt dit niet voor een nieuwe marktsituatie. Pas nadat alle tegels zijn geveild en aangelegd, kan door het blootleggen van een nieuwe markttegel een nieuwe markt plaatsvinden.

Marktvariant

Er worden zoveel tegels blootgelegd als het aantal deelnemers. Beginnend met de volgende speler zoekt iedere speler om de beurt een tegel uit en legt die aan zoals in een normale speelbeurt. Dat gaat zolang door tot alle open tegels zijn aangelegd. Daarna gaat het spel gewoon verder.

De bruggen



In zijn speelbeurt kan een speler, extra aan het aanleggen van een tegel en het plaatsen van een volgeling, **1 brug** bouwen. De brug zet een weg verder, dit betekent dat de weg verder gaat over de tegel heen en telt dus net zoals een wegstuk op een landschapstegel.

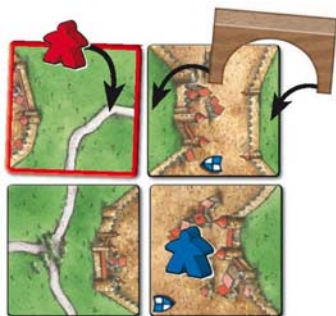
Om een brug te kunnen bouwen, moeten de volgende voorwaarden zijn vervuld:

- De brug kan worden gebouwd op de **zonet neergelegde tegel** of op een tegel die met een zijde **grenst aan de zonet neergelegde tegel**.
- De **beide brugeindes** moeten op een weide staan (niet op steden, wegen, rivieren ... enzovoort).

Een speler kan de tegel ook zo neerleggen dat een weg aan een weide eindigt en hij deze weg dan laat verder lopen met een brug. Op de tegel of op de brug kan (zoals bij de normale spelregels) een volgeling worden ingezet.

Weides of steden onder een brug worden niet gedeeld. Er kunnen ook meerdere bruggen naast elkaar worden gebouwd.

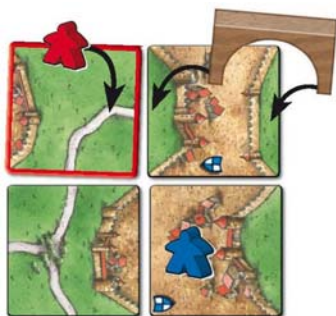
Voorbeelden



Een brug wordt gebouwd op de zonet neergelegde tegel.

Rood breidt zijn stad uit.

Aangezien de nieuwe tegel geen wegaansluiting heeft, laat hij de weg toch verder lopen met een brug over het nieuwe stadsdeel.



Een brug wordt aangrenzend gebouwd aan de zonet neergelegde tegel.

Rood legt een tegel aan en bezet de weg. Met de brug laat hij de weg verder lopen over de aangrenzende tegel van de stad.



Zo is de bouw van een brug niet toegelaten omdat een brugeinde op een weg staat.



*De volgende beurt **Blauw** werkt zijn weg af en ontvangt*

3 punten (de brug telt 1 punt zoals een normaal wegstuk).



Bruggen mogen ook achter elkaar en over (ook reeds bezette) kloosters worden gebouwd.

Burchten

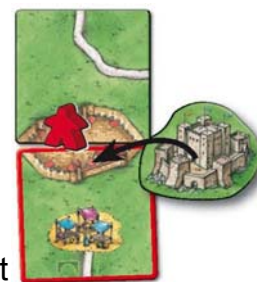


Als een speler een kleine stad bouwt, die maar bestaat uit slechts twee halfronde stadsdelen, kan de bezitter van deze kleine stad (vanaf nu provinciestad genoemd) beslissen of hij deze provinciestad afwerkt en normaal waardeert (4 punten) ofwel dat hij deze uitbouwt tot een burcht.

Als de bezitter een burcht bouwt, legt hij één van zijn burchtfiches op de stad en zet de volgeling die op de stad stond op de burcht. Een provinciestad die tot burcht wordt uitgebouwd geldt nog niet als afgewerkt.

Bij de bouw van een burcht worden er geen punten gegeven.

De speler ontvangt pas dan punten zodra **het eerste bouwwerk** (stad, straat of klooster) in de **omgeving** van de burcht in een latere speelbeurt wordt afgewerkt. Nog nauwkeuriger gezegd: Een deel van afgewerkte bouwwerk moet op één of meerdere omgevingstegels voorhanden zijn. De omgeving zijn de 2 tegels waarop de burcht ligt alsook de 2 tegels rechts en de 2 tegels links ervan; dus in totaal 6 tegels vormen de omgeving van de burcht.



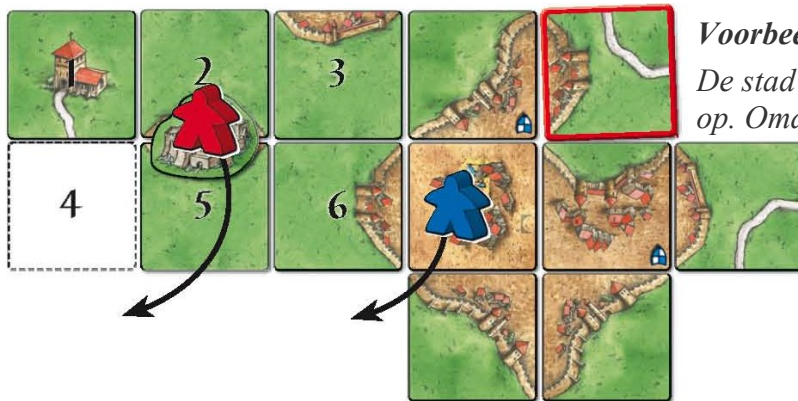
*Met zijn tegel vormt **Rood** een provinciestad en bouwt hierop een burcht.*



De tegels (genummerd van 1 tot 6) vormen de omgeving van de rode burcht. Bouwwerken waarvan de bezitter van de burcht mettertijd punten kan ontvangen zijn:

- het klooster op tegel 1;
- de weg op tegel 1;
- de stad op tegel 3 bovenaan;
- de stad op tegel 6 rechts.

De provinciestad op tegel 3 en 6 werd reeds voor de bouw van de burcht gewaardeerd en kan dus ook geen punten meer opleveren.



Voorbeeld van een burchtwaardering

De stad van **Blauw** wordt afgewerkt en levert 20 punten op. Omdat een deel van de stad in de omgeving (tegel 6) van de rode burcht ligt en de stad het eerste bouwwerk is dat in de omgeving van de burcht wordt afgewerkt, ontvangt **Rood** eveneens 20 punten. De beide volgelingen gaan terug naar de voorraad.

Pas wanneer een bouwwerk (klooster, weg, stad of een andere burcht) die minstens op één van de zes tegels vertegenwoordigd is, wordt afgewerkt, geldt ook de burcht als afgewerkt. De bezitter van dit bouwwerk en de bezitter van de burcht ontvangen het volledige puntentotaal van dit bouwwerk. Daarna wordt de volgeling van de burcht terug in de voorraad gelegd.

Bovendien gelden ook nog de volgende regels:

- Een **klooster** hoort pas tot de omgeving als het klooster zelf op één van de zes tegels te zien is (zie tegel 1 op de vorige pagina onderaan).
- De volgeling op de burcht ontvangt steeds de punten van **het eerste bouwwerk** dat wordt afgewerkt. De volgeling mag dus niet blijven staan tot een volgend bouwwerk van de omgeving wordt afgewerkt om zo nog punten te verdienen.
- Het is van **geen belang** of het afgewerkte bouwwerk **wordt gewaardeerd of niet**. De burcht ontvangt altijd de punten van het bouwwerk, ook al staat daar geen volgeling.
- Indien door het neerleggen van een tegel meerdere bouwwerken in de omgeving van de burcht worden afgewerkt, **bepaalt de bezitter van de burcht** voor welk bouwwerk hij punten wil ontvangen. Een burcht kan wel maar punten krijgen voor **één bouwwerk**.
- Omdat een provinciestad bij de bouw van een burcht niet wordt afgewerkt, kunnen ook **twee bezette burchten naast elkaar staan**. In dit geval telt een gewaardeerde burcht voor de burcht ernaast als afgewerkt bouwwerk en **de beide** ontvangen dezelfde punten.
- Aan het einde van het spel ontvangt de speler geen punten voor een burcht waarop zijn volgeling staat. Er worden geen punten gegeven voor een weide.
- Bij de bouw van een burcht speelt het geen rol of de provinciestad in bezit wordt genomen omdat op de aanwezige helft reeds een volgeling staat of omdat de actieve speler in zijn speelbeurt op de tweede helft een volgeling zet.

Een burcht op een weide telt voor de boerenwaardering aan het einde 4 punten (in plaats van 3 zoals bij een normale stad), respectievelijk 5 punten met een varken (uitbreiding 2) of met een herenboerderij (uitbreiding 5).