



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Graaf, Koning en Consorten



Deze uitbreiding bestaat uit 4 mini-uitbreidingen, die afzonderlijk en gezamenlijk in het spel geïntegreerd kunnen worden. We raden aan om "De Graaf van Carcassonne" en "De Rivier II" niet samen in 1 spel te gebruiken, omdat dit problemen bij het aanleggen van tegels zou kunnen veroorzaken.

Speelmateriaal

• 1 houten speelstuk "Graaf" • 36 landtegels • De spelregels

Koning & Roofridder (7 tegels)



De vijf landtegels worden voor het spel door de overige landtegels geschud.

Deze landtegel toont twee gescheiden stadsdelen. Tijdens het spel kunnen de stadsdelen met elkaar verbonden worden, waardoor ze één worden.



De **koning** wordt aan het begin van het spel opzij gelegd. Zodra een speler de eerste stad voltooit, neemt hij de koning. Als een **andere** speler later een **grotere** stad (wapens tellen niet) voltooit, krijgt hij de koning. Aan het einde van het spel krijgt de speler met de koning **voor elke afgebouwde stad** in het spel **één punt** extra.



De **roofridder** werkt als de koning. Wie de **langste weg** voltooit, krijgt de roofridder. Aan het einde van het spel krijgt de speler met de roofridder **voor elke afgebouwde weg** in het spel **één punt** extra.

Cultusplaatsen & Ketteren (5 tegels)



De 5 landtegels "Cultusplaatsen" worden door de overige landtegels geschud.

Cultusplaatsen werken als kloosters en worden op dezelfde manier geteld. Zet een speler een horige op een cultusplaats, dan noemen we deze horige "ketter".

Aanleggen van cultusplaatsen

Een cultusplaats mag nooit aan meer dan 1 klooster grenzen. Een klooster mag nooit aan meer dan 1 cultusplaats grenzen. Legt een speler een cultusplaats direct grenzend (horizontaal, verticaal of diagonaal) aan een klooster en zet hij er een ketter op, dan daagt de ketter de monnik op het klooster uit.

Hetzelfde geldt als een speler een monnik direct grenzend aan een ketter zet. Het is toegestaan om een eigen monnik of ketter uit te dagen.

Uitdagen

Bij een uitdaging gaat het erom wie als eerste zijn gebouw voltooit. De speler die dat als eerste doet, krijgt 9 punten, de ander niets. Beide spelers krijgen dan hun horige terug. Zijn beide gebouwen aan het einde van het spel niet voltooid, dan ontvangen beide spelers zoals gebruikelijk de punten zoals bij een klooster.

Wie een cultusplaats aanlegt, mag zijn horige ook zoals gebruikelijk op een weide, weg of stad zetten in plaats van op de cultusplaats.

De Graaf van Carcassonne (12 tegels en een houten speelstuk)



Pas de 12 stadstegels aan elkaar en leg ze midden op tafel. De stad die ontstaat, Carcassonne zelf, is het startpunt van het spel. De starttegel uit het basisspel is niet nodig. De stad bestaat uit 4 wijken:

1. Het kasteel **2. De markt** **3. De smederij** **4. De kathedraal**

Zet het houten speelstuk, de Graaf van Carcassonne, op het kasteel in de stad. Daarna begint het spel zoals gebruikelijk.

Horigen in de stad

Als een speler een stad, klooster, weg of een ander gebouw afbouwt **waarvoor hij zelf geen punten ontvangt**, maar minimaal 1 andere speler wel, dan 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 1 horige per beurt in Carcassonne zetten. Als een van de spelers in de loop van

het spel een stad, klooster, weg of iets anders afbouwt, mogen alle spelers die horigen in de corresponderende stadswijk bezitten, **deze nog voor het bepalen van de meerderheid** uit Carcassonne in het juist afgebouwde project (stad, klooster, weg of iets anders) zetten. **Uitzondering:** de Graaf bevindt zich in de betreffende stadswijk, zie verderop.

Horigen kunnen als volgt worden ingezet:

- Van het **kasteel** naar een te tellen **stad**.
- Van de **smederij** naar een te tellen **weg**.
- 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 stadswijk inzetten als hij wil (minimaal 0, maximaal zoveel als hij er heeft). 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 manier worden ingezet en niet vrijwillig in de voorraad worden teruggenomen.

De Graaf



Een speler die een horige in de stad Carcassonne zet, mag daarnaast de Graaf in een stadswijk naar keuze zetten. Uit de stadswijk waar de Graaf zich bevindt, mogen nooit horigen worden genomen.

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.

De Rivier II (12 tegels)



Het spel begint met het spelen van de 12 tegels uit deze uitbreiding in plaats van het leggen van de starttegels uit het basisspel. Leg de bron, de splitsing en de vulkaan opzij en schud de overige tegels

uit deze uitbreiding. Leg de bron midden op tafel. De jongste speler begint en legt de splitsing aan. Daarna trekken de spelers steeds een riviertegel en leggen deze aan een van beide armen van de rivier. De vulkaan wordt als laatste aangelegd. Riviertegels mogen op 2 uitzonderingen na (de armen mogen niet verbonden worden, geen U-bochten in de rivier) naar eigen inzicht worden aangelegd.

De spelers kunnen zoals gebruikelijk een horige op de zojuist gelegde tegel zetten. Horigen kunnen niet op de rivier worden gezet. De speler die de vulkaan neerlegt, mag daar geen horige op zetten, maar mag direct zijn volgende beurt uitvoeren. Hij begint dus in feite met het gebruikelijke spel.

Als je zonder de desbetreffende uitbreidingen speelt, hebben de herberg aan het meer, de vulkaan en de kudde varkens geen gevolgen.



Kudde varkens

Elke stad aan deze weide levert 1 punt meer op voor de boeren die deze weide bezitten. Deze bonus komt bovenop het voordeel van het varken uit de uitbreiding Kooplieden & Bouwmeesters.



Herberg aan het meer

Carcassonne: de Uitbreiding, spelregels blz. 1.



Vulkaan

De Draak, de Fee en de Jonkvrouw, spelregels blz. 1.
De speler die deze kaart aanlegt, mag direct nog een beurt uitvoeren.



Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

klantenservice@999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

© 2012 Hans im Glück

Auteur: Klaus-Jürgen Wrede

Illustraties: Doris Matthäus

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Made in Germany

Alle rechten voorbehouden