



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne Mini 3

## De Veerboten

*Sommige wegen rondom Carcassonne leiden naar kleine meren. Daar varen veerponten, die de wegen steeds op een andere manier verbinden. Nieuwe uitdagingen voor wegenbouwers.*

**Speelmateriaal** • 8 houten veerboten

• 8 landtegels met meren, aangegeven met

• De spelregels



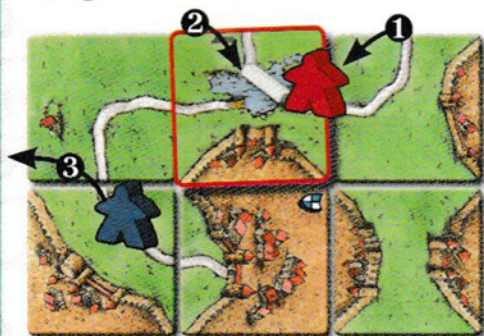
**Voorbereiding** Schud de tegels met meren door de andere landtegels.

Leg de veerboten klaar voor gebruik.

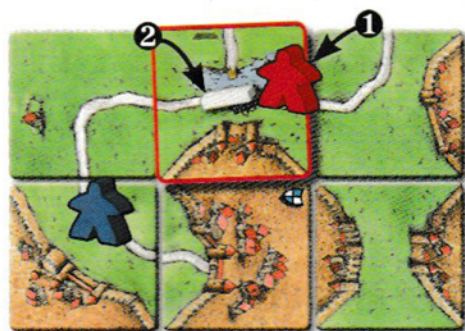
**Spelverloop** De spelregels van het basisspel zijn van kracht.

**Tegel met meer aanpassen** – Trekt een speler een tegel met een meer, dan past hij deze volgens de gebruikelijke spelregels aan. Daarna mag hij een horige op de tegel zetten. Kiest hij een weg, dan moet hij één van de drie of vier wegdelen kiezen. Vervolgens neemt hij een veerboot uit de voorraad en verbindt hij 2 wegdelen met elkaar. Met een veerboot verbonden wegdelen vormen een doorgaande weg. Wegdelen zonder veerboot sluiten een weg af. Worden door het aanpassen van een tegel met een meer projecten afgebouwd, dan worden deze zoals gebruikelijk geteld.

**Voorbeeld 1:** **Rood** past een tegel met een meer aan. Hij zet een horige ① en een veerboot ② in. De weg van **Blauw** is nu afgebouwd. **Blauw** krijgt 4 punten ③.



**Voorbeeld 2:** **Rood** past de tegel aan. Hij zet zijn horige in ① en legt de veerboot nu op een andere manier op het meer ②. **Rood** en **Blauw** staan nu op dezelfde weg.



## Wegen met veerboten verlengen en veerpontroutes veranderen

– Past een speler een landtegel aan een weg waarin een veerboot ligt, dan mag hij de veerboot anders op het betreffende meer leggen. Dit is niet verplicht. Hij moet met de veerboot 2 wegdelen verbinden. Het is toegestaan om de veerboot zo te verleggen dat deze geen verbinding meer heeft met de verlengde weg. Liggen er meer veerboten in de weg, dan mag de speler uitsluitend de eerste veerboot vanaf de gelegde tegel veranderen.

**Speciale situatie:** worden door het leggen van 1 tegel meer wegen met veerboten verlengd, dan mag de speler op elk van deze wegen de eerste veerboot veranderen.

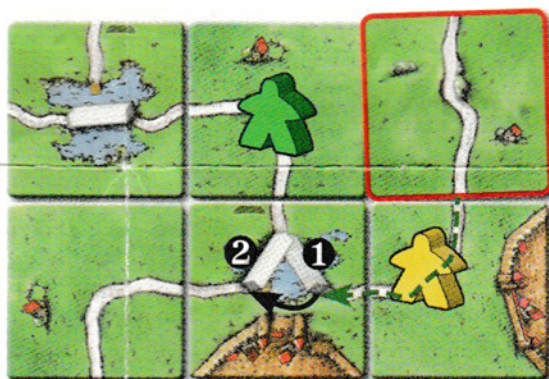
**Extra spelregels:** een veerboot mag niet meer dan één keer per beurt veranderd worden. Past een speler **een tegel met een meer** aan een weg met een veerboot aan, dan zet hij eerst de nieuwe veerboot in en daarna verandert hij de andere veerboot (of eventueel meerdere).

De **volgorde** bij het leggen van een tegel met een meer is:

1. Tegel (met een meer) aanpassen
2. Horige inzetten
3. Veerboot inzetten (bij een tegel met een meer)
4. Veerboot verleggen (als de betreffende weg wordt verlengd)
5. Tellen (indien van toepassing)

**Voorbeeld 3:** *Groen* past de tegel aan. Hij mag de eerste veerboot vanaf de gelegde tegel (zie gestippelde pijl) verleggen.

Hij draait deze van positie ① naar positie ②. *Groen* en *Geel* staan nu niet meer op dezelfde weg.



© 2012 Hans im Glück  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
[klantenservice@999games.nl](mailto:klantenservice@999games.nl)

**Extra, De graancirkels:** in elke mini-uitbreiding bevindt zich 1 tegel van de 7<sup>e</sup> mini-uitbreiding "De graancirkels". Deze uitbreiding is ook met 1 tegel te spelen, maar is nog leuker met alle 6 tegels. De spelregels zijn te vinden op [www.999games.nl](http://www.999games.nl).

