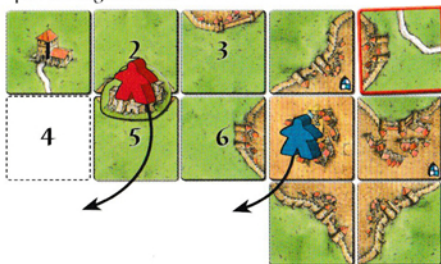


De eigenaar van een burcht krijgt hier punten voor op het moment dat één van de projecten in de directe omgeving van de burcht wordt afgebouwd. Hij krijgt (net als de eigenaar van het afgebouwde project) het aantal punten dat het afgebouwde project waard is. Daarna neemt hij zijn horige van de burcht terug. De burcht geldt nu pas als afgebouwd.



De stad van **Blauw** is afgebouwd en levert hem 20 punten op. Omdat een deel ervan in de directe omgeving (tegel 6) van de **rode burcht** ligt en de stad het eerste project is dat in de directe omgeving is afgebouwd, krijgt **Rood** ook 20 punten. Beide horigen gaan terug naar hun eigenaars.

Verder gelden de volgende spelregels:

- Een **klooster** bevindt zich uitsluitend in de directe omgeving van een burcht als het klooster zelf op een van de 6 tegels te zien is. Alleen de tegels eromheen zijn niet voldoende.
- De eigenaar van de burcht ontvangt altijd de punten van het **eerstvolgende afgebouwde project** in de directe omgeving. Hij mag er niet voor kiezen om zijn horige te laten staan om de punten van een later af te bouwen project te ontvangen.
- Het is niet van belang of een andere speler **punten** krijgt voor het afgebouwde project. De eigenaar van een burcht krijgt dus ook punten voor een afgebouwd project zonder horige.
- Als door het leggen van een landtegel **meer dan één** project tegelijk wordt afgebouwd in de directe omgeving van de burcht, beslist de eigenaar van de burcht voor welk project hij punten krijgt. Hij kan maar voor **één** afgebouwd project punten krijgen.
- Als er **twee burchten naast elkaar** liggen, geldt het ontvangen van punten voor de ene burcht als het afbouwen van een project in de directe omgeving van de andere burcht. De eigenaar daarvan krijgt dus hetzelfde aantal punten.
- Een speler krijgt aan het **einde van het spel** geen punten voor een burcht met een horige. Hij levert ook geen punten voor een weide op.
- Het maakt bij het bouwen van een burcht niet uit of de horige op de zojuist aangelegde tegel wordt gezet of dat deze zich al op het speelveld bevond.
- Een burcht **scheidt** weiden op dezelfde manier als de stad dat gedaan zou hebben.

Een afgebouwde burcht die aan het einde van het spel aan een weide grenst, levert de eigenaar van die weide 4 punten (in plaats van 3 punten voor een gewone stad) op. Eventuele bonussen uit andere uitbreidingen zijn cumulatief.



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000

© 2010 Hans im Glück
Auteur: Klaus-Jürgen Wrede
Grafische vormgeving: Christof Tisch
Vertaling: Daniel Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Bruggen, Burchten en Bazaars



**Reizende marktkooplieden geven de spelers meer mogelijkheden.
Er worden bruggen gebouwd om wegen nog langer te kunnen
maken en burchten verdedigen de omgeving.**

Alle spelregels van het basisspel Carcassonne zijn van kracht. In deze handleiding worden uitsluitend de extra spelregels beschreven die van toepassing zijn op de combinatie van het basisspel en deze uitbreiding.

Speelmateriaal

- 12 nieuwe landtegels
- 12 bruggen
- 12 burchten
- De spelregels



Voorbereiding

Schud de **12 nieuwe landtegels** door de landtegels van het basisspel. Deze worden in de loop van het spel op de gebruikelijke manier aan het landschap gelegd.

Als er **2, 3 of 4 spelers** meedoen, krijgt iedere speler **3 burchten** en **3 bruggen**.

Doen er **5 of 6 spelers** mee, dan krijgt iedere speler **2 burchten** en **2 bruggen**.

Nieuwe landtegels en hun functie

Markt (12 tegels)



Als een speler een tegel met een afbeelding van een markt trekt, legt hij deze eerst zoals gebruikelijk aan en zet er eventueel een horige op. Daarna volgt direct een **marktdag**, waarbij landtegels worden "geveild":

de speler die aan de beurt is trekt zoveel landtegels als er spelers meedoen en legt deze open op tafel. De **volgende** speler kiest één van deze landtegels en doet daar een openingsbod in punten op (hij mag ook 0 punten bieden). Daarna mag de speler links van hem een hoger bod doen of passen, enzovoort, totdat de speler rechts van de speler die het openingsbod deed een hoger bod heeft gedaan of heeft gepast. In een biedronde komt iedere speler dus maar **één keer** aan de beurt.

De speler die de landtegel heeft uitgekozen, moet nu uit twee mogelijkheden kiezen:

- hij koopt de tegel van de speler die het hoogst heeft geboden en geeft hem het geboden aantal punten; **of**
- hij verkoopt de tegel aan de speler die het hoogst heeft geboden en ontvangt van hem het geboden aantal punten.

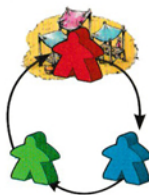
Verwerk deze punten op het scorespoor, waarbij de punten van de ene speler worden verminderd en die van de andere speler worden verhoogd. Biedt de speler die de tegel aanbood zelf het hoogst, dan vermindert hij zijn totaal met het geboden aantal punten zonder dat een andere speler deze krijgt.

Nu biedt de volgende speler die bij deze marktdag nog geen landtegel heeft gekregen, een landtegel aan. Een speler die bij deze marktdag al een landtegel heeft gekocht, mag niet meebieden. De laatste landtegel van een marktdag is kosteloos voor de speler die dan nog geen landtegel heeft gekocht. Het is mogelijk dat een speler minder dan 0 punten heeft als gevolg van biedingen op landtegels. Nadat alle landtegels zijn vergeven, voeren de spelers een normale beurt uit, waarbij ze in plaats van het trekken van een landtegel, de zojuist gekochte landtegel aanleggen. De speler links van de speler die de tegel met de afbeelding van de markt had aangelegd, begint.

Voorbeeld met 3 spelers:

Rood trekt een tegel met een afbeelding van een markt. Hij legt deze aan en zet er een horige op. Daarna trekt hij 3 nieuwe landtegels en legt deze open neer.

- **Blauw** is de volgende speler. Hij kiest één van de open tegels en biedt daar 2 punten voor. **Groen** past. **Rood** biedt 3 punten. **Blauw** wil de tegel graag zelf houden. Hij betaalt **Rood** 3 punten (**Blauw's** horige op het scorespoor gaat 3 velden achteruit, die van **Rood** 3 velden vooruit).
- **Groen** kiest nu een kaart en biedt 2 punten. **Rood** biedt 3 punten. **Groen** besluit om de tegel aan **Rood** te laten en 3 punten te nemen (**Rood** verliest er 3).
- **Groen** ontvangt nu kosteloos de overgebleven tegel.



Meerdere marktkarten na elkaar: Worden er als gevolg van een marktdag landtegels met een afbeelding van een markt open gelegd, dan vindt er geen kettingreactie plaats. De tegel wordt op de gebruikelijke manier aangelegd. Er kan pas weer een nieuwe marktdag plaatsvinden nadat een oude marktdag volledig is afgerond.

Variant: De speler die aan de beurt is trekt zoveel landtegels als er spelers meedoen en legt deze open op tafel. Nu is de volgende speler aan de beurt. Hij kiest één van de open tegels en legt deze zoals gebruikelijk aan het landschap en zet er eventueel een horige op. Dit gaat zo verder totdat ook de speler die de markttegel een open landtegel heeft aangelegd en er eventueel een horige op heeft gezet. Daarna gaat het spel zoals gebruikelijk verder.

Bruggen



Een speler mag in zijn beurt naast het aanleggen van een landtegel en het zetten van een horige **één brug** bouwen. Een brug verlengt een weg en geldt daarna als een tegel met een weg.

Voor het bouwen van een brug gelden de volgende voorwaarden:

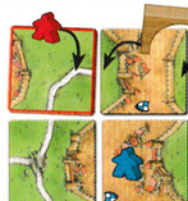
- De speler moet de brug op de **aangelegde landtegel** bouwen of de brug **op een aangrenzende tegel** bouwen en daarmee de weg op de aangelegde landtegel verlengen.
- Beide **brugpilaren** moeten op **weiden** gezet worden (niet op steden, rivieren of wegen).

Het is in dit geval toegestaan om een landtegel zo te leggen dat een weg tijdelijk aan een weide grenst, mits de speler de weg direct met een brug op deze weide verlengt. De speler kan in zijn beurt (volgens de gebruikelijke spelregels) zijn horige op de gespeelde tegel of op de brug zetten. Een brug scheidt geen steden of weiden. Het is toegestaan om meerdere bruggen naast elkaar te bouwen.

Voorbeeld:



Rood breidt zijn stad uit. Omdat de aangelegde landtegel geen wegdeel bevat, zet hij een brug op deze tegel om de weg van **Blauw** te verlengen.



Rood legt een landtegel aan en zet een horige op de weg. Omdat de aangrenzende tegel niet op de weg aansluit, zet hij een brug op deze tegel en verlengt daarmee de weg.



Zo mag een brug niet gebouwd worden (één van de brugpilaren staat op een weg).



Blauw bouwt in zijn beurt zijn weg af en krijgt 3 punten (de brug geldt ook als een tegel met een wegdeel).



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

Burchten



Als een speler een stad afbouwt die uit slechts twee delen bestaat en er een horige op wil zetten, kan hij uit twee opties kiezen:

- Hij krijgt op de gebruikelijke manier 4 punten en neemt zijn horige weer terug.
- Hij bouwt deze stad uit tot een burcht. Hij legt één van zijn burchten op de stad en zet vervolgens zijn horige erop.

Voor het bouwen van een burcht krijgt een speler geen punten. Hij krijgt pas punten als er in de directe omgeving van de burcht een project wordt afgebouwd. Tot de directe omgeving van een burcht behoren de twee tegels waar de burcht op ligt, de twee tegels links ervan en de twee tegels rechts ervan. Om de punten te ontvangen is het voldoende als ten minste een deel van een afgebouwd project zich in de directe omgeving bevindt.



Rood bouwt met zijn tegel een stad die uit twee delen bestaat en legt er een burcht op. Landtegels 1 tot en met 6 vormen de directe omgeving van de rode burcht.

- Het **klooster** op tegel 1
 - De **weg** op tegel 1
 - De **stad** op tegel 3 boven
 - De **stad** op tegel 6 rechts
- (De stad op tegels 3 en 6 was al afgebouwd voordat de burcht wordt gebouwd. Daardoor kan deze stad geen punten meer voor de burcht opleveren.)



Rood bouwt met zijn tegel een stad die uit twee delen bestaat af en legt er een burcht op.