



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Mini 6

De Rovers



Roverbendes zijn onderweg en eisen uw geld. Als horigen punten incasseren, houden de "edele volgelingen" hun hand op.

Speelmateriaal



- 6 houten rovers
- 8 landtegels met roversymbool, aangegeven met 
- De spelregels

Vorbereiding Schud de tegels met roversymbool door de andere landtegels. Iedere speler krijgt de rover in zijn kleur en zet deze voor zich.

Spelverloop De spelregels van het basisspel zijn van kracht.

Rover inzetten: trekt een speler een tegel met een roversymbool, dan past hij deze volgens de gebruikelijke spelregels aan. Nu mag hij zijn rover op het scorespoor zetten. Hij moet een veld kiezen waarop ten minste 1 scoresteen van een andere speler staat. De volgende speler met de klok mee die zijn rover nog niet op het scorespoor heeft, mag deze nu ook op dezelfde manier op het scorespoor zetten. Heeft de actieve speler zijn rover al ingezet, dan mag hij deze verplaatsen.



Voorbeeld: **Blauw**, **Rood**, **Geel** en **Groen** spelen in deze volgorde. **Blauw** trekt een rovertegel. Hij zet zijn rover op het scorespoor naast de scoresteen van de **rode speler**. Omdat de rovers van **Rood** en **Geel** al op het scorespoor staan, mag **Groen** zijn rover nu ook inzetten.



Punten "roven": als een scoresteen van een andere speler vooruit wordt gezet vanaf een veld waar een rover staat, ontvangt de eigenaar van de rover de helft van de punten (naar boven afgerond) van de scoresteen van de andere speler. De andere speler krijgt al zijn punten. De geroofde punten worden met de scoresteen van de eigenaar van de rover op het scorespoor verwerkt. Deze neemt daarna de rover van het scorespoor en zet deze weer voor zich.

Extra spelregels

- Staat een rover naast een scoresteen die als gevolg van "geroofde" punten vooruit wordt gezet, dan ontvangt hij geen punten. In plaats daarvan verplaatst hij met de scoresteen mee, zodat hij deze later kan "beroven" (rovers bestelen nooit andere rovers).
- Een rover moet altijd de punten nemen die als eerste door de scoresteen worden behaald (met uitzondering natuurlijk van geroofde punten). Hij mag niet wachten op een latere telling, ook al zou hij dan meer punten hebben behaald.
- Staan er meer scorestenen bij een rover en behalen ze tegelijkertijd punten, dan kiest de rover wie hij "berooft".
- Staan er meer rovers bij een scoresteen, dan ontvangen al deze rovers de helft van de punten.
- Het is niet toegestaan om een eigen scoresteen te beroven.

Rood krijgt 5 punten.

De blauwe rover "rooft" 3 punten. Daardoor wordt de blauwe scoresteen 3 velden vooruit gezet. De blauwe rover wordt van het scorespoor verwijderd. Omdat de gele

rover geen punten voor "geroofde punten" krijgt, wordt deze met de blauwe scoresteen mee verplaatst. De gele rover "berooft" later **Rood** of **Blauw**, afhankelijk van wie als eerste punten verdient.



Blauw krijgt 4 punten. **Rood** en **Groen** ontvangen er ieder 2 voor hun rovers. Ze verwijderen hun rovers van het scorespoor.



© 2012 Hans im Glück
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
klantenservice@999games.nl

Extra, De graancirkels: in elke mini-uitbreiding bevindt zich 1 tegel van de 7^e 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.

