



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Mini 7

De Graancirkels

Op de akkers buiten Carcassonne duiken mysterieuze tekens op, die het leven van ridders, boeren en struikrovers op zeldzame wijze beïnvloeden.

Spelmateriaal

- 6 landtegels met graansymbool, aangegeven met 



Vorbereiding Schud de tegels met graansymbool door de andere landtegels.

Spelverloop De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Trekt een speler een tegel met een graansymbool, dan past hij deze volgens de gebruikelijke spelregels aan en doet hij zijn beurt eveneens op de gebruikelijke manier. Daarna bepaalt hij dat iedere speler, te beginnen met de speler links van hem, of:

A) een horige uit zijn voorraad **bij** een eerder op een landtegel ingezette eigen horige **moet zetten**, indien mogelijk;

OF

B) een eerder op een landtegel ingezette eigen horige **moet verwijderen** en in zijn voorraad moet leggen, indien mogelijk.

Daarbij gelden de volgende spelregels:

- De actieve speler moet **A** of **B** kiezen.
- De getrokken tegel geeft aan om welk soort horigen het gaat.



Graancirkel "mestvork"

Hier zijn de boeren (op een weide) betroffen.



Graancirkel "knuppel"

Hier zijn de struikrovers (op een weg) betroffen.

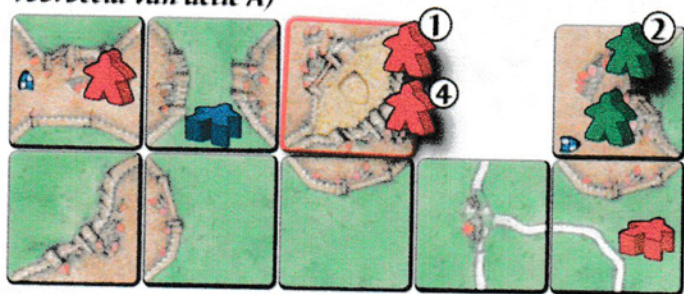


Graancirkel "schild"

Hier zijn de ridders (in een stad) betroffen.

- Voert een speler actie **A** uit, dan moet hij zijn nieuwe horige op hetzelfde gebied zetten als waar de eerder ingezette horige van de betreffende soort zich bevindt (boer bij boer, struikrover bij struikrover, ridder bij ridder), indien mogelijk.
- Kan een speler de aanwijzing niet uitvoeren omdat hij geen horige van de betreffende soort heeft, dan wordt hij eenvoudigweg overgeslagen.
- De actieve speler voert deze extra actie als laatste uit. Daarna gaat het spel op de gebruikelijke manier verder.

Voorbeeld van actie A)



- ① **Rood** past de tegel met graancirkel "schild" aan en zet er een horige op. Hij kiest mogelijkheid A. Iedere speler moet een ridder (vanwege het "schild"-symbool) bij een eerder ingezette eigen ridder zetten, indien mogelijk.
- ② **Groen** heeft een ingezette ridder op het speelveld en zet er één bij.
- ③ **Blauw** heeft geen ingezette ridder en kan er dus geen bijzetten.
- ④ **Rood** zet een ridder bij zijn ridder op de zojuist gelegde tegel. Hij mag de ridder niet op het bovenste stadsdeel zetten, omdat daar geen ridder staat. (Hij had zijn ridder ook bij zijn ridder linksboven kunnen zetten.)

Voorbeeld van actie B)



- ① **Groen** past de tegel met graancirkel "mestvork" aan en zet er een horige op. De stad wordt geteld, Groen krijgt 6 punten en verwijdert zijn ridder. Daarna kiest hij mogelijkheid B. Iedere speler moet een van zijn eigen boeren verwijderen (vanwege het "mestvork"-symbool), indien mogelijk.
- ② **Blauw** verwijdert zijn boer.
- ③ **Rood** verwijdert zijn boer.
- ④ **Groen** heeft geen boer en verwijdert er geen.

© 2012 Hans im Glück
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice: 0900 - 999 0000
 klantenservice@999games.nl

Auteur: Klaus-Jürgen Wrede
 Illustraties: Doris Matthäus
 Layout: Christof Tisch
 Vertaling: Daniël Hogetoorn
 Eindredactie: Michael Bruinsma
 Alle rechten voorbehouden
 Made in Germany

