



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## De Katapult



Het jaarlijkse festival in Carcassonne is begonnen! Verschillende goochelaars zijn in de stad aangekomen en hebben hun nieuwste attractie meegenomen: een katapult, waarmee ze gewaagde trucs uithalen en iedereen versteld doen staan. Het spreekt voor zich dat daarbij niet alles altijd volgens plan verloopt ...

### Speelmateriaal

- 12 nieuwe landtegels met festival
- 24 katapultfiches
- 1 lineaal
- 1 houten katapult
- De spelregels

Deze uitbreiding kan uitsluitend gespeeld worden in combinatie met het basisspel Carcassonne. Natuurlijk kunnen ook andere uitbreidingen op het basisspel erbij gevoegd worden.

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.

### 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. Leg de katapult en de lineaal even opzij. Deze zijn later in het spel nodig. Geef iedere speler één katapultfiche van elke soort:

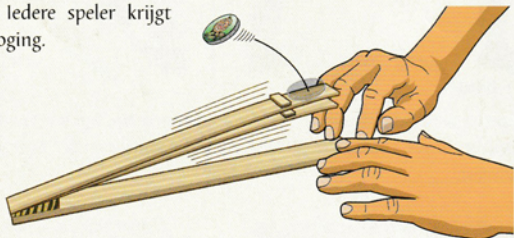


Leg de overgebleven katapultfiches in de doos. Deze worden niet gebruikt.

### Spelverloop

De spelers trekken tegels en leggen deze zoals gebruikelijk aan het landschap.

Een speler die een landtegel met een **festivalsymbool** trekt, legt deze eerst aan het landschap en zet er eventueel een horige op. Vervolgens wordt het spel onderbroken voor een katapultronde. De speler die zojuist zijn beurt heeft afgerond, begint. Hij kiest één van zijn katapultfiches en schiet deze met de katapult weg. Daarna doen de andere spelers met de klok mee hetzelfde. Iedere speler moet **hetzelfde katapultfiche** uit zijn voorraad nemen en wegschieten als de speler die begonnen is. Iedere speler krijgt maar één poging.



Hij mag zelf bepalen waarvandaan hij schiet (uitzondering: Vangen; zie pagina 2) Op pagina 2 worden de eigenschappen van de verschillende katapultfiches beschreven. Na de katapultronde krijgt iedere speler zijn katapultfiche weer terug. De speler links van de speler die de katapultronde begon, vervolgt op gebruikelijke wijze het spel.

## De katapultfiches



### Taartgevecht

Probeer zoveel mogelijk horigen van **andere spelers** op het landschap te raken. Een **horige** die door het fiche geraakt wordt (hij hoeft niet om te vallen), moet door de eigenaar ervan in zijn voorraad worden **teruggenomen**.

Als meerdere horigen worden getroffen, gaan deze allemaal naar hun eigenaars terug. Het is niet van belang van wie de horigen zijn (ook per abuis getroffen eigen horigen moeten teruggenomen worden). Als een geraakte horige bij het omvallen of verschuiven een andere horige raakt, moet ook deze worden teruggenomen. Kettingreacties zijn daardoor mogelijk.



### Verliefd

Dit fiche geldt uitsluitend als het ten minste één landtegel van het landschap raakt. Als het fiche na het wegschieten stil ligt en geen landtegel raakt, krijgt de eigenaar het fiche terug en gebeurt er verder niets. Is het fiche echter wel op of tegen een landtegel geland, wordt bepaald welke horige het dichtstbij dit fiche staat (gebruik bij twijfelgevallen de lineaal). De speler die het fiche weggeschoten heeft, mag deze **horige vervangen** door een eigen horige (uit zijn voorraad of één die op het landschap staat). De vervangen horige gaat naar zijn eigenaar terug. Zijn er meer horigen die op gelijke afstand het dichtstbij liggen, dan kiest de speler die aan de beurt is welke hij vervangt.



### Schietwedstrijd

Iedere speler probeert zijn katapultfiche zo dicht mogelijk bij de zojuist aangelegde tegel met het festivalsymbool te schieten. Wie het dichtstbij ligt (gebruik bij twijfelgevallen de lineaal), krijgt direct **5 punten**. Als meer spelers het dichtstbij liggen, krijgen deze allemaal 5 punten.

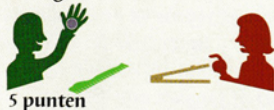


### Vangen

De schutter legt de lineaal midden tussen hem en zijn linkerbuurman in. Vervolgens probeert hij het fiche op of voorbij de lineaal te schieten. De andere speler probeert het fiche te vangen.

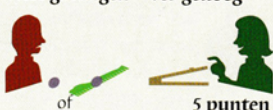
De volgende vier situaties kunnen voorkomen:

#### Gevangen



5 punten

#### Niet gevangen – ver genoeg



of

5 punten

#### Niet gevangen – niet ver genoeg



5 punten

#### Aangeraakt, maar niet gevangen



5 punten

Daarna wordt de vanger de nieuwe schutter en zijn linkerbuurman de nieuwe vanger, totdat alle spelers één keer schutter en één keer vanger zijn geweest.



Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
Alle rechten voorbehouden  
Made in Germany

© 2008 Hans im Glück  
Auteur: Klaus Jürgen Wrede  
Grafische vormgeving: Christof Tisch  
Vertaling: Daniël Hogetoorn  
Eindredactie: Michael Bruinsma