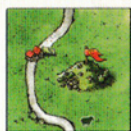




De 2 weiden op deze tegel zijn niet met elkaar verbonden.



Het gehucht geldt als een splitsing (verdeelt de weg in 2 stukken).



De 2 stadsdelen op deze tegel zijn niet met elkaar verbonden, maar de rechterzijde van de tegel geldt wel als een "stadszijde". Wordt er een stadsdeel aangepast, dan is het met beide stadsdelen op deze tegel verbonden.



Voorbeeld: de rechtteregel verbindt de hiervoor gescheiden stadsdelen met elkaar.



De 2 weidedelen op deze tegel zijn niet met elkaar verbonden, maar de rechterzijde van de tegel geldt wel als een "weidezijde". Wordt er een weidedeel aangepast, dan is het met beide weidedelen op deze tegel verbonden.



Voorbeeld: de rechtteregel verbindt de hiervoor gescheiden weidedelen met elkaar.



Speciale situatie: worden deze 2 tegels zo aan elkaar gepast, dan zijn alle stadsdelen op deze tegels met elkaar verbonden (deze tegels zijn bewust asymmetrisch ontworpen).



Speciale situatie: worden deze 2 tegels zo aan elkaar gepast, dan zijn de 2 stadsdelen niet met elkaar verbonden. Ook de bovenste en onderste weide zijn niet met elkaar verbonden.

Spelregeltoevoeging voor de uitbreiding "De Draak, de Fee en de Jonkvrouw": betreedt de draak een tegel met een herder (en zijn schaapsfiches), dan eet de draak zowel de herder als diens schapen op. De eigenaar van de herder neemt deze terug in zijn voorraad. Doe de schaapsfiches terug in de buidel.



© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH
Uitgever en distributie:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
klantenservice@999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Auteurs: Klaus-Jürgen Wrede & Manfred Keller
Illustraties: Doris Matthäus
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.



De herders op de weiden rondom Carcassonne aanschouwen in alle rust hoe hun schapen zich één voor één bij hun kudde voegen. Maar pas op! Drukt er een wolf op voordat de schapen naar de stal zijn geleid, dan krijgen de spelers hun beloning niet. Met de nieuwe heuvels kan een speler een verloren telling toch nog in zijn voordeel beslissen. En welke monnik heeft niet over een wijngaard in zijn directe omgeving gedroomd?

Speelmateriaal

- 18 nieuwe landschapstegels (gemarkeerd met )
- 18 schaaps- en wolfsfiches (4x 1 schaap, 5x 2 schapen, 5x 3 schapen, 2x 4 schapen, 2x wolf)



- 1 buidel



- 6 herders in 6 kleuren



Vorbereitung

Doe alle schaaps- en wolfsfiches in de buidel. Iedere speler krijgt aan het begin van het spel 1 herder in zijn kleur, die hij bij zijn horigen zet. Schud de nieuwe landschapstegels door die van het basisspel (en/of andere gebruikte uitbreidingen). Alle spelregels van het basisspel (en/of andere gebruikte uitbreidingen) zijn van kracht. Hieronder beschrijven we uitsluitend de aanpassingen voor deze uitbreiding.

Herders en schapen

Herder inzetten: past een speler een tegel met een weidedeel aan, dan mag hij kiezen of hij een horige op de tegel (zoals gebruikelijk) of een herder op de weide zet. Zet hij zijn herder in, dan trekt hij direct 1 fiche uit de buidel. Is dit een schaapsfiche, dan legt hij het bij zijn herder op de weide. Is het een wolfsfiche, dan heeft de speler pech gehad. Hij doet het fiche terug in de buidel en neemt zijn herder terug. Een speler mag zijn herder in een weide met 1 of meer boeren zetten, maar niet in een weide met een andere herder.

Kudde uitbreiden: elke keer dat een speler een landschapstegel aanpast waardoor de weide met **zijn** herder wordt **vergroot**, mag hij uit 2 acties kiezen (daarvoor mag hij zoals gebruikelijk een horige zetten):

- **Kudde uitbreiden** (fiche uit de buidel trekken) **OF**
- **Kudde naar de stal drijven** (schapen tellen).

Kudde uitbreiden

De speler trekt 1 fiche uit de buidel. Er zijn dan 2 mogelijkheden:

1. Hij trekt een schaapsfiche. De kudde wordt groter. De speler legt het schaapsfiche bij de andere.
2. Hij trekt een wolfsfiche. De wolf verjaagt de schapen. De speler moet alle schapen bij zijn herder en de wolf in de buidel terugdoen. Hij neemt ook zijn herder terug in zijn voorraad.

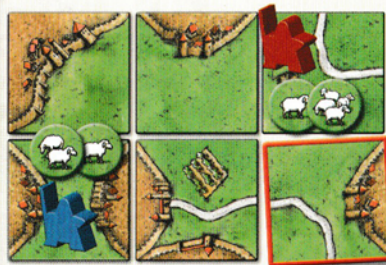
Kudde naar de stal drijven

De speler trekt geen schaapsfiche, maar telt in plaats daarvan zijn schapen. Voor elk schaap op zijn weide krijgt hij 1 punt (de schaapsfiches zijn dus 1, 2, 3 of 4 punten waard). Daarna doet hij de getelde schaapsfiches terug in de buidel en neemt hij zijn herder terug in zijn voorraad.

Meer herders op een weide

Het is door het handig verbinden van weiden mogelijk dat er meer herders op een weide staan. De schapen op een weide (ook die er later bijkomen) gelden altijd voor alle herders in die weide. Telt één van de herders de schapen op een weide, dan krijgt iedere herder de betreffende punten. Alle betrokken spelers moeten dan hun herder terugnemen. Trekt een speler een wolf, dan gaan alle schapen op de weide verloren en moeten alle herders van de betreffende weide teruggenomen worden.

Een herder is geen horige. Een speler die zijn schapen wil tellen, moet dat met de actie "Kudde naar de stal drijven" doen. De herder heeft geen gevolgen voor andere tellingen en wordt zelf ook niet door andere tellingen beïnvloed.



Voorbeeld: de **rode** en de **blauwe** herder staan op 1 weide. Daar liggen 4 schaapsfiches met in totaal 8 schapen. **Rood** en **blauw** krijgen beiden 8 punten. Ze doen de schaapsfiches terug in de buidel en nemen hun herders terug.

Had **rood** in plaats daarvan een fiche getrokken en was dat een wolf geweest, dan zouden beide spelers geen punten hebben gekregen.

Herders en schapen die aan het einde van het spel nog op het speelveld staan, zijn niets meer waard.



Heuvels

(Idee: Manfred Keller)



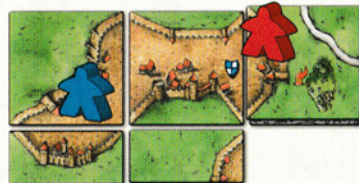
Aanpassen en bezetten: trekt een speler een landschapstegel met een heuvel, dan trekt hij direct nog een tegel en schuift deze gedekt (niet bekijken!) onder de heuveltegel. De speler past de tegel met de heuvel volgens de gebruikelijke spelregels aan en



hij mag er een horige op zetten. De heuvel geldt voor alle op de betreffende tegel afgebeelde projecten (stad, weg en weide).

Puntentelling: een horige op een tegel met een heuvel beslist een gelijke stand in het betreffende project in zijn voordeel. Dat betekent dat bij een telling van een project met horigen van meerdere spelers waar een gelijke stand is, uitsluitend de speler met een horige op de tegel met een heuvel de punten ontvangt (mits hij natuurlijk één van de spelers met de meeste horigen is). Is er geen gelijke stand, dan heeft een horige op de tegel met een heuvel geen bijzondere functie. Een speler neemt na een telling zoals gebruikelijk ook de horige op een tegel met een heuvel terug in zijn voorraad.

Bovenstaande spelregels gelden ook bij de eindtelling.



Voorbeeld: **rood** en **blauw** hebben beiden 1 ridder in de stad als deze wordt afgebouwd. De **rode** ridder staat op een tegel met een heuvel. **Rood** wint daardoor de telling en krijgt 10 punten. **Blauw** krijgt geen punten.

Wijngaarde



Aanpassen: pas een tegel met een wijngaarde volgens de gebruikelijke spelregels aan. Bij de telling van een afgebouwd klooster krijgt de eigenaar van de monnik daar 3 punten extra voor elke wijngaarde die zich op de 8 omringende tegels bevindt. Een wijngaarde kan extra punten voor meer dan 1 klooster geven.

Bij tellingen van onafgebouwde kloosters aan het einde van het spel leveren wijngaarden geen extra punten op.

Voorbeeld: **rood** heeft een monnik op het klooster dat nu wordt geteld. Er liggen 2 wijngaarden om het klooster. **Rood** krijgt $9 + 3 + 3 = 15$ punten. Wordt het klooster van **blauw** in de loop van het spel ook geteld, dan zou hij ook 3 punten extra voor de wijngaarde aan het klooster krijgen.

