



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Mini 5

Tovenaar en Heks



Magiërs bezoeken de streek van Carcassonne. Terwijl de macht van de tovenaars wegen en steden tot bloei laat komen, staan de inwoners van Carcassonne wantrouwend tegenover de vaardigheden van de heks.

Spelmateriaal

- 1 houten tovenaar (lila)
- 1 houten heks (oranje)
- 8 landtegels met magiërssymbool, aangegeven met



- De spelregels



Voorbereiding Schud de tegels met magiërssymbool door de andere landtegels. Zet de tovenaar en de heks klaar voor gebruik.

Spelverloop De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Trekt een speler een tegel met een magiërssymbool, dan past hij deze volgens de gebruikelijke spelregels aan. Voordat hij zoals gebruikelijk zijn horige inzet, moet hij echter de tovenaar of de heks in het spel brengen of verplaatsen. Hij zet een van beide speelstukken op een wegdeel naar keuze van een niet afgebouwde weg of op een stadsdeel naar keuze van een niet afgebouwde stad. De heks en de tovenaar mogen daarbij nooit op dezelfde weg of dezelfde stad staan. Is het gekozen speelstuk al in het spel, dan verplaatst hij het eenvoudigweg naar een andere locatie naar keuze. Daarna zet de speler zijn horige in.



Het is niet toegestaan om van het zetten of verplaatsen van de tovenaar of de heks af te zien. Kan een speler geen magisch speelstuk inzetten of verplaatsen (omdat er geen weg of stad kan worden bezet), dan moet hij een magisch speelstuk van het speelveld afnemen en weer naast het speelveld zetten.

Speciale situatie: komen de tovenaar en de heks door het leggen van een tegel op dezelfde weg of stad terecht, dan moet de speler die aan de beurt is één van beide speelstukken verplaatsen. Veroorzaakt het leggen van de tegel een telling, dan vindt de verplaatsing van de tovenaar of de heks plaats vóór de telling.

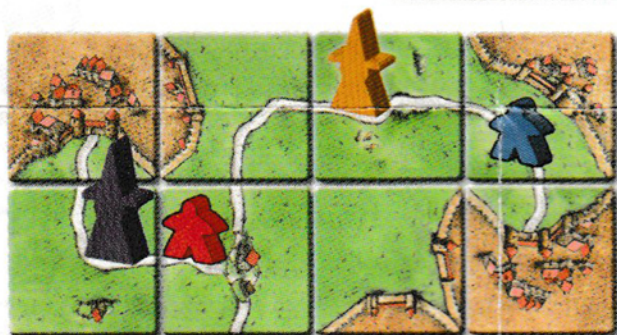
Wordt een weg of een stad met een magisch speelstuk afgebouwd, dan wordt de telling als volgt beïnvloed:

- De **tovenaar** levert 1 extra punt op voor elke tegel waaruit het afgebouwde project bestaat.
- De **heks** halveert de punten (naar boven afgerond) voor het afgebouwde project.

Zet een magisch speelstuk dat bij een telling was betrokken naast het speelveld. Het kan later weer op de gebruikelijke manier in het spel gebracht worden.

De invloed van de tovenaar en de heks op de eindtelling is gelijk aan die tijdens het spel.

*De stad wordt geteld.
Normaal gesproken levert deze 20 punten op (8 tegels + 2 schilden x 2 punten). De tovenaar levert 8 extra punten op (de stad bestaat uit 8 tegels). **Rood** en **Blauw** krijgen 28 punten.*



*Er zijn 2 wegen afgebouwd. De weg van **Blauw** bestaat uit 5 tegels. **Blauw** krijgt echter 3 punten vanwege de heks. De straat van **Rood** bestaat uit 3 tegels. **Rood** krijgt 6 punten vanwege de tovenaar.*



© 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.

