



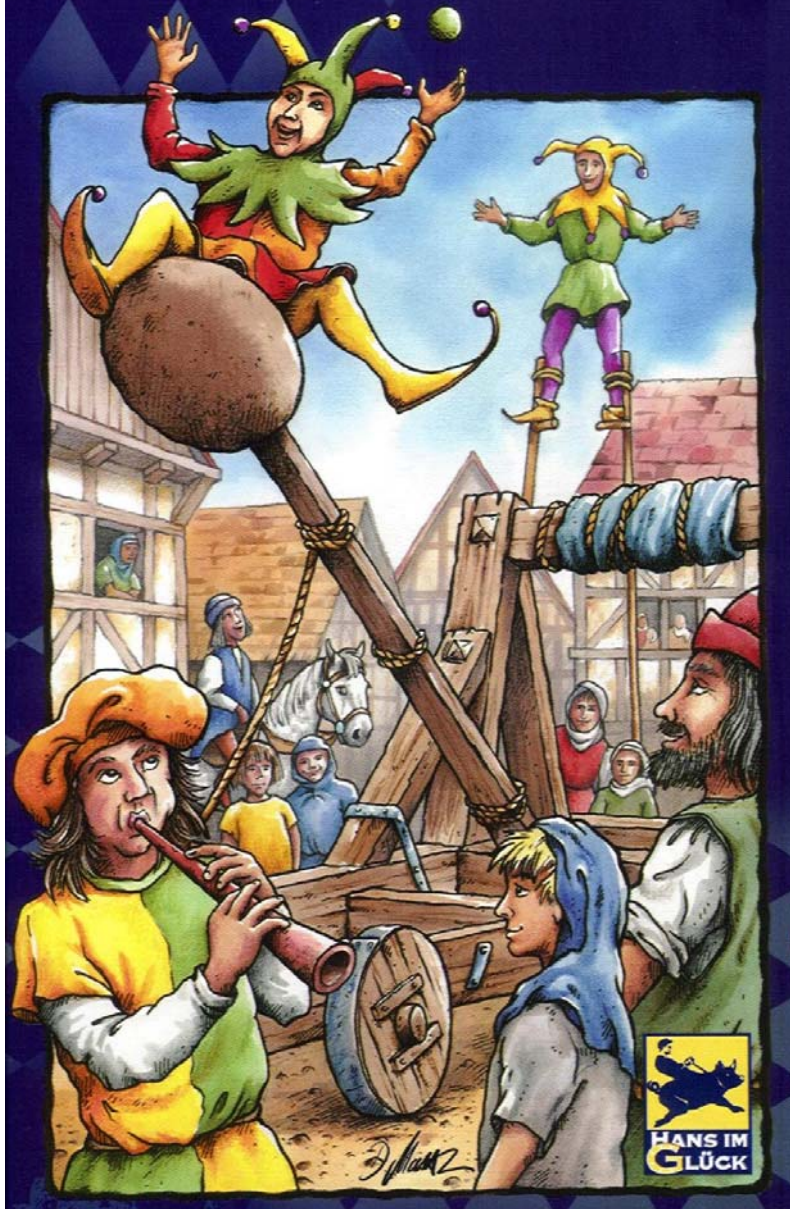
Klaus-Jürgen Wrede



# Carcassonne

7. Erweiterung  
- nur zusammen mit  
Carcassonne spielbar

## Das Katapult



Carcassonne

Das Katapult

Hans im Glück, 2008

Klaus-Jürgen WREDE

2 - 6 spelers vanaf 8 jaar

± 60 minuten

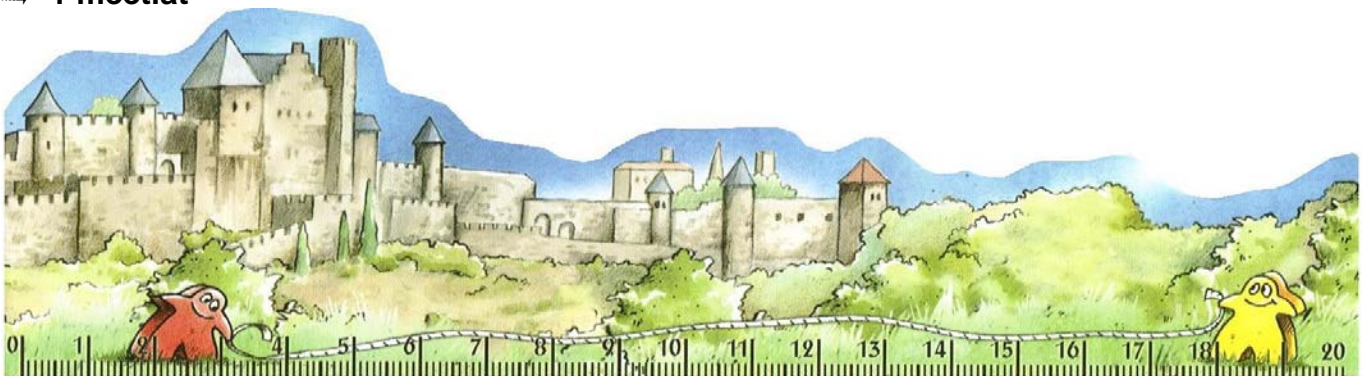
## Het is jaarmarkt in Carcassonne !

Rondtrekkende goochelaars komen in de streek en brengen hun nieuwste aanwinst mee: een katapult waarmee ze allerhande waaghalzerij verrichten en iedereen met verstomming slaan.

Dat hierbij niet alles verloopt, zoals gepland, spreekt voor zich ...

## Spelmateriaal

- ➡ 12 landschapstegels met een jaarmarkt
- ➡ 24 katapultfiches
- ➡ 1 houten katapult
- ➡ 1 meetlat



'Carcassonne - Das Katapult' kan alleen gespeeld worden met het basisspel CARCASSONNE. Uiteraard kunnen de andere uitbreidingen ook worden toegevoegd.

### Alle spelregels van Carcassonne blijven gelden !

Hierna volgen de specifieke regels van deze uitbreiding.

## Spelvoorbereiding

De 12 nieuwe landschapstegels worden onder de andere tegels gemixt.

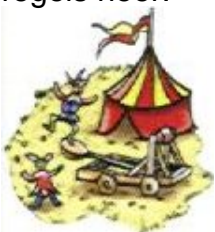
De katapult wordt aan de rand van de tafel klaargezet en de meetlat wordt ernaast gelegd.

Iedere speler ontvangt telkens 1 katapultfiche van iedere soort (dus deze 4):



## Spelverloop

De spelers trekken (zoals gewoonlijk) landschapstegels en leggen die volgens de overbekende regels neer.



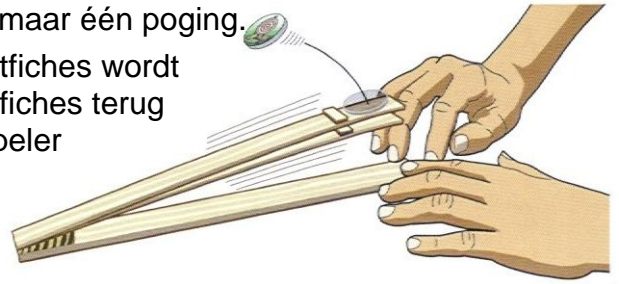
Zodra een landschapstegel met een **jaarmarkt** wordt blootgelegd, legt de speler deze tegel aan en voert vervolgens zijn volledige speelbeurt uit.

Daarna wordt het spel onderbroken voor een **katapultronde**.



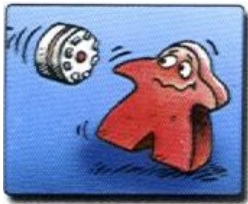
De speler die zonet zijn speelbeurt heeft uitgevoerd, kiest één van zijn katapultfiches. Met de katapult slingert hij deze fiche weg. Daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee. Iedere speler moet **de identieke fiche** uit zijn voorraad nemen en de fiche met behulp van de katapult wegslingeren. Iedere speler heeft maar één poging.

De gevolgen en het resultaat van de afzonderlijke katapultfiches wordt hierna beschreven. Na de katapultronde gaan de katapultfiches terug naar de spelers en het spel gaat verder bij de volgende speler (met de wijzers van de klok mee).



## De katapultfiches

### Taartenslag: volgelingen treffen



De bedoeling is om volgelingen **van andere spelers** (die zich op tegels bevinden) te treffen. Als een volgeling door een katapultfiche wordt getroffen (hij moet daarom niet omvallen!), moet de bezitter van deze volgeling zijn volgeling onmiddellijk terugnemen. Als er meerdere volgelingen worden getroffen, moeten al deze volgelingen terug naar zijn bezitter.

Als volgelingen van de speler, die de katapult heeft bediend, worden getroffen, moeten deze volgelingen ook terugkeren naar de voorraad van de eigenaar. Als door de botsing van de fiche een volgeling wordt verschoven die daardoor een andere volgeling raakt, moet ook deze volgeling van de tegel worden weggenomen. Kettingreacties zijn dus steeds mogelijk.

### Verleiding: volgelingen ruilen



Deze fiches hebben enkel effect als een speltegel wordt getroffen. De fiche moet dus minstens één landschapstegel beroeren. Als dit niet het geval is, wordt de fiche onmiddellijk teruggegeven aan de eigenaar. Als de fiche toch geland is zoals hierboven is beschreven, wordt bepaald welke volgeling het dichtst bij deze fiche ligt. Bij twijfel kan met de meetlat worden nagemeten.

Deze **volgeling** mag de speler, die de fiche heeft weggeslingerd, **ruilen** met een eigen volgeling. Hij mag hierbij ofwel een volgeling uit de eigen voorraad nemen of een volgeling die zich al op een tegel bevindt. De geruilde volgeling gaat terug naar de voorraad van de eigenaar.

### Schuttersfeest: de jaarmarktfiche treffen



Bij deze fiche proberen alle spelers de landschapstegel met de jaarmarkt te treffen die vóór deze katapultronde werd aangelegd. Diegene die de tegel van de jaarmarkt het dichtst benadert, ontvangt onmiddellijk **5 punten**. Bij twijfel kan met de meetlat worden nagemeten. Bij meerdere identieke meetresultaten ontvangen alle spelers die even ver liggen de begeerde 5 punten.

## Vangen: de ene slingert weg, de andere tracht te vangen



De slingeraar legt de meetlat in het midden tussen hem en zijn linkerbuurman. Dan probeert hij de fiche minstens tot aan de meetlat weg te slingeren en zijn buurman probeert de fiche te vangen.

De volgende situaties kunnen zich voordoen:



Daarna wordt de linkerbuurman de nieuwe slingeraar en **zijn linkerbuurman** wordt de nieuwe vanger.

26 oktober 2008