



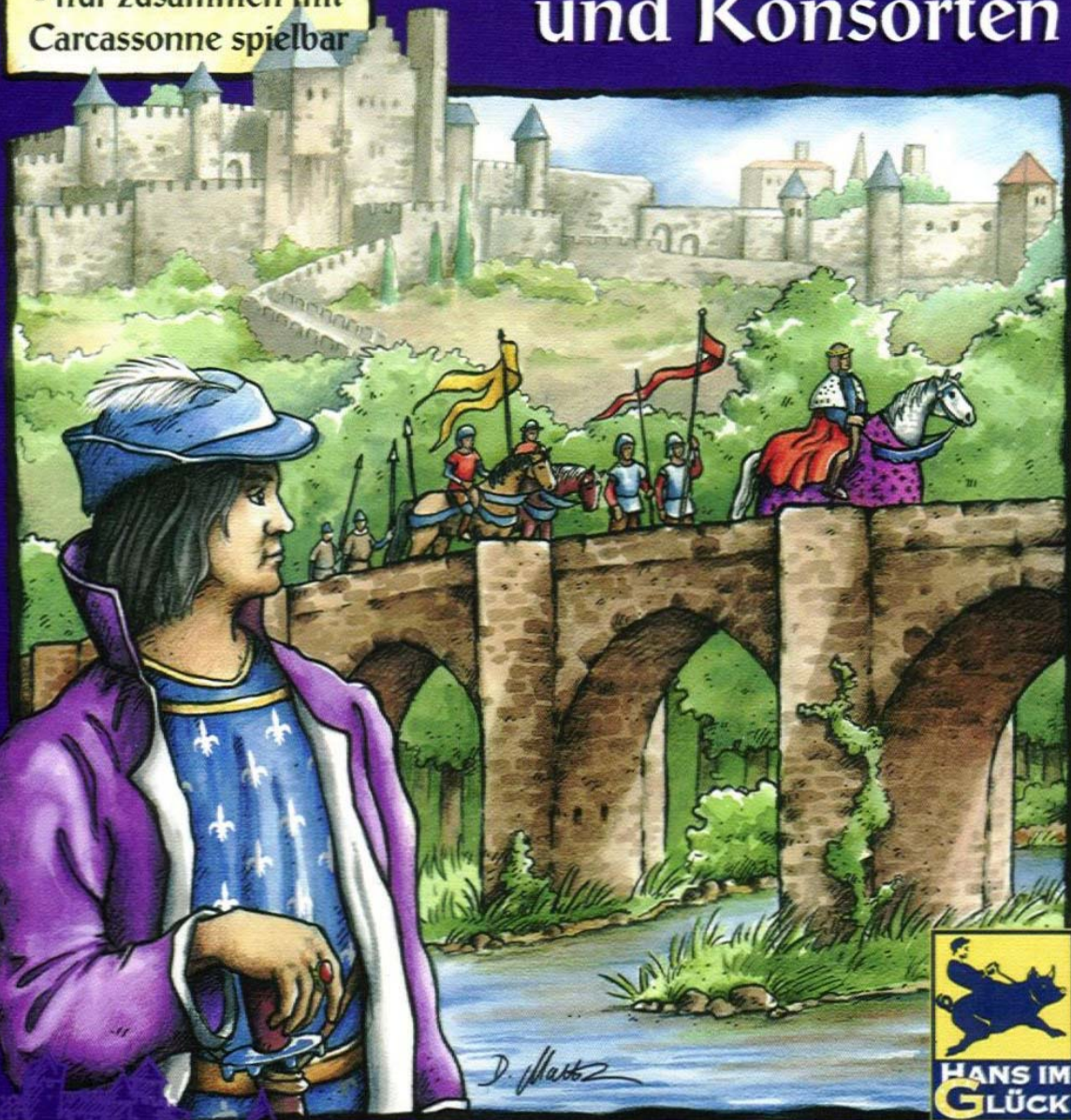
Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE

6. Erweiterung
- nur zusammen mit
Carcassonne spielbar

Graf, König und Konsorten



Carcassonne
Graf, König und Konsorten
Hans im Glück, 2007
Klaus-Jürgen WREDE
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Graaf, Koning en Konsoorten



Uitbreiding 6

Alleen speelbaar samen met het basisspel van Carcassonne !

Deze uitbreiding bestaat uit 4 mini uitbreidingen die afzonderlijk of samen in het basisspel kunnen worden geïntegreerd.

Wij bevelen aan om de 'De Graaf van Carcassonne' en 'Rivier 2' niet in één spel te integreren omdat er dan een situatie kan ontstaan dat er niet meer zinvol kan worden aangelegd..

Spelmateriaal

➡ 36 nieuwe landschapstegels

➡ 1 houten figuur Graaf

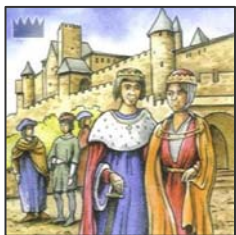


Koning en roofridder (7 tegels)

De 5 landschapstegels worden vóór het spel onder de andere tegels gemixt.



Deze tegel toont 2 gescheiden stadsdelen. Zij kunnen echter in de loop van het spel door andere tegels met elkaar worden verbonden.



De **koning** wordt aan het begin van het spel terzijde gelegd. Zodra een speler de eerste stad afwerkt, neemt hij de koning bij zich. Als een andere speler in de loop van het spel een **grotere stad** afwerkt (dit betekent dat hij de laatste tegel van deze stad neerlegt), ontvangt hij de koning.

Aan het einde van het spel ontvangt de speler die in het bezit van de koning is, voor elke afgewerkte stad in het spel 1 punt.



De **roofridder** functioneert zoals de koning. De speler die de **langste straat** heeft afgewerkt, ontvangt de roofridder.

Aan het einde van het spel ontvangt de speler die in het bezit van de roofridder is, voor elke afgewerkte straat in het spel 1 punt.

De offerplaatsen en de ketter (5 tegels)

De nieuwe tegels



De 5 landschapstegels '**offerplaats**' worden vóór het spel onder de andere tegels gemixt. De offerplaatsen worden net zoals een klooster ingezet en gewaardeerd.

Als een speler een volgeling op een offerplaats zet, wordt deze volgeling een ketter genoemd.

Inzetten van de offerplaatsen

Een offerplaats mag niet direct grenzend aan meerdere kloosters worden aangelegd.

Een klooster mag niet direct grenzend aan meerdere offerplaatsen worden aangelegd.

Als een speler een offerplaats direct grenzend (horizontaal, verticaal of diagonaal) naast een klooster van een medespeler legt en daarop een ketter plaatst, daagt de ketter de monnik uit. Hetzelfde geldt als een monnik direct grenzend aan een offerplaats van een medespeler wordt geplaatst. Het is ook toegelaten een eigen monnik respectievelijk een eigen ketter uit te dagen.

De uitdaging

Bij een uitdaging gaat het erom wie zijn gebouw als eerste afwerkt. De speler die zijn gebouw als eerste afwerkt, ontvangt 9 punten, de andere speler ontvangt niets. De beide volgelingen worden aan de bezitter teruggegeven.

Als een uitdaging niet is beslecht aan het einde van het spel ontvangen de beide spelers de normale punten zoals bij een klooster.

De speler die een tegel met een offerplaats aanlegt, mag zoals gewoonlijk ook een volgeling inzetten op de weide, de straat of in de stad in plaats van op de offerplaats.

De graaf van Carcassonne (12 tegels en een houten spelfiguur)



1. Het kasteel
2. De markt
3. De smidse
4. De kathedraal

De 12 stadstegels worden, vóór het begin van het spel, passend aaneengelegd (zie vorige pagina). De zo gecreëerde stad, het gaat hier om Carcassonne zelf, dient als uitgangspunt voor het spel. De normale starttegels worden dus in deze uitbreiding niet gebruikt.

In de stad zijn er **vier stadswijken**:

1. Het kasteel
2. De markt
3. De smidse
4. De kathedraal

De houten spelfiguur, de graaf van Carcassonne, wordt op het kasteel in de stad geplaatst. Daarna begint het spel, zoals gewoonlijk.

Volgelingen in de stad plaatsen

Telkens een speler een waardering uitlokt, waarbij minstens 1 medespeler punten ontvangt, **maar zichzelf niet**, mag deze speler aan het einde van zijn speelbeurt 1 volgeling uit zijn voorraad op een stadswijk naar keuze plaatsen.

Als de speler tegelijkertijd meerdere waarderingen uitlokt, mag hij in geen enkele van deze waarderingen punten ontvangen, wil hij van deze mogelijkheid gebruik maken. Per speelbeurt mag een speler echter hoogstens één volgeling naar Carcassonne verplaatsen.

Als er in de loop van het spel een nieuw gebied (stad, straat, klooster) wordt afgewerkt, mogen alle spelers, nog vóór de waardering, hun volgelingen vanuit een stadswijk van Carcassonne in dit gebied inzetten.

UITZONDERING

De graaf bevindt zich in de desbetreffende stadswijk (zie verder).

Op deze manier mogen dus volgelingen worden ingezet op bezette gebieden.

Daarna volgt de waardering.

De volgelingen worden op de volgende manier ingezet:

- Vanuit het **kasteel** in een te waarden **stad**.
 - Vanuit de **smidse** in een te waarden **straat**.
 - Vanuit de **kathedraal** in een te waarden **klooster**.
 - Vanuit de **markt** in een te waarden **weide**.
- Volgelingen vanuit de markt kunnen dus enkel aan het einde van het spel worden ingezet.

Hoe verloopt het in detail

De speler links van de uitlokker van de waardering begint. Daarna volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, de andere spelers. De uitlokker van de waardering mag dus als laatste zijn volgelingen vanuit Carcassonne inzetten. Iedere speler mag 0 tot alle volgelingen vanuit de desbetreffende stadswijk in het te waarden gebied inzetten. Daarna volgt de waardering zoals gewoonlijk.

Volgelingen die niet worden ingezet, blijven voorlopig in Carcassonne. Volgelingen in Carcassonne mogen alleen op de hierboven beschreven manier worden ingezet. Zij mogen nooit zomaar uit Carcassonne worden weggenomen naar de eigen voorraad.

De graaf



Steeds als een speler een volgeling in de stad Carcassonne plaatst, mag hij ook de graaf in één van de vier stadswijken naar keuze plaatsen.

Vanuit de stadswijk, waarin de graaf zich ophoudt, mogen geen volgelingen vertrekken.

Voorbeeld

Een stad wordt gewaardeerd. De graaf staat op het kasteel (vanuit het kasteel kan men naar een stad). Geen enkele speler mag een volgeling vanuit het kasteel in de te waarden stad plaatsen.

De volgelingen in deze wijk blijven geblokkeerd tot de graaf in een andere stadswijk wordt geplaatst.

De graaf moet dus altijd ondubbelzinnig in één van de vier stadswijken staan. De graaf verlaat Carcassonne nooit.

Bijzonderheden in combinatie met de andere uitbreidingen

Uitbreiding: grote volgeling

Ook de grote volgeling mag in Carcassonne worden geplaatst. Als hij bij een waardering wordt ingezet, telt hij, zoals gewoonlijk, voor twee volgelingen.

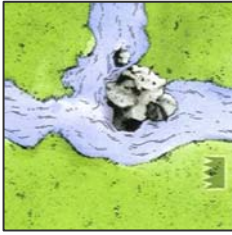
Uitbreiding: Handelaar en bouwmeester

Als de speler dankzij de bouwmeester een dubbele beurt uitvoert en hij in elke deelbeurt de voorwaarde vervult, mag hij ook in de beide deelbeurten een volgeling in Carcassonne plaatsen.

De rivier II (12 tegels)



de bron



de splitsing

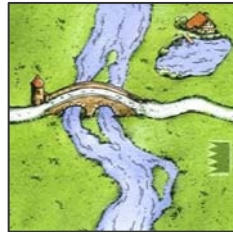
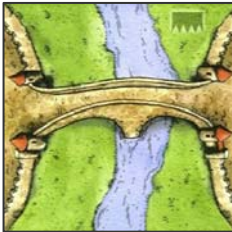
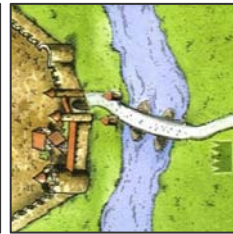


de vulkaan

De tegels van de rivier worden aan het begin van het spel uitgestald.

De starttegel uit het basisspel wordt niet gebruikt. De **bron**, de **splitsing** en het **meer** met de vulkaan worden opzij gelegd.

De andere rivierteigels worden verdekt zeer grondig gemixt.



De bron wordt in het midden van de tafel gelegd. De jongste speler legt de splitsing aan.

Daarna trekken de spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, een rivierteigel en leggen deze tegel links of rechts aan één van de beide rivierarmen aan. Als laatste tegel wordt de vulkaan gelegd.

De rivierteigels mogen, afgezien van twee uitzonderingen, naar believen worden aangelegd: geen totale ommekeer en geen verbinding van de rivierarmen.

Iedere speler mag, zoals in het normale basisspel, een spelfiguur inzetten als hij dit wil. Op de rivier zelf mag geen spelfiguur worden geplaatst.

De speler die de vulkaan aanlegt, mag op deze tegel geen spelfiguur inzetten en mag daarom nog een volgende speelbeurt uitvoeren. Dit betekent dat hij met het normale spel begint.

Als men zonder de desbetreffende uitbreidingen speelt, hebben de herberg, de vulkaan en de varkenskudden geen enkele betekenis.



De varkenskudden levert de boeren, aan wie de weide toebehoort, 1 extra punt per stad. Deze bonus geldt aanvullend aan het varken uit de uitbreiding Handelaar en Bouwmeester.



De herberg aan het meer
Herbergen en kathedralen, zie uitbreiding 1, pagina 1.



Vulkaan

Zie uitbreiding Burgfräulein und Drache, pagina 1. De speler die deze tegels aanlegt, mag onmiddellijk een volgende speelbeurt uitvoeren.

20 maart 2008