

Carcassonne De Toren

Speelmateriaal

18 nieuwe landtegels met op elk ervan een bouwplaats voor een toren
30 torendelen
1 tegelhouder
de spelregels



Om Carcassonne: De Toren te kunnen spelen is het basisspel Carcassonne vereist. Het is ook mogelijk om de uitbreidingen Carcassonne: De Uitbreiding, Kooplieden & Bouwmeesters en De Draak, De Fee & De Jonkvrouw, De Graaf, De Rivier II erbij te voegen.

Alle spelregels van het basisspel zijn van toepassing! Er worden enkele spelregels toegevoegd.

We raden aan om de tegelhouder niet uit elkaar te halen. De spelers mogen kiezen of ze de bovenste of de onderste tegel uit de tegelhouder trekken. Wij adviseren echter om steeds de bovenste te nemen om te voorkomen, dat tegels per abuis uit de houder vallen.

De voorbereiding

Schud de 18 nieuwe landtegels door alle te gebruiken tegels en doe daarna alle tegels gedekt in de tegelhouder. Het is niet van belang hoe de tegelhouder precies wordt gevuld. Zet de tegelhouder zodanig naast het speeloppervlak, dat alle spelers er makkelijk bij kunnen.

Iedere speler ontvangt torendelen, die hij naast zijn voorraad horigen legt:

2 spelers: 10 torendelen 3 spelers: 9 torendelen

4 spelers: 7 torendelen 5 spelers: 6 torendelen

6 spelers: 5 torendelen (uitsluitend mogelijk bij gebruik van Carcassonne: De Uitbreiding)

Spelverloop

Het spelverloop wordt nu als volgt: de speler die aan de beurt is, trekt een landtegel uit de tegelhouder en legt deze volgens de gebruikelijke spelregels aan. Dit geldt ook voor de nieuwe tegels. Daarna kiest de speler uit één van de volgende vier mogelijkheden:

- Hij zet een eigen horige volgens de spelregels op de zojuist gelegde tegel.
- Hij bouwt een eigen torendeel op een torenbouwplaats op een gespeelde landtegel naar keuze.
- Hij bouwt een eigen torendeel op een bestaande toren naar keuze.
- Hij zet een eigen horige op een bestaande toren naar keuze en sluit deze daarmee af.

Opmerking: Torens zijn algemeen bezit. Spelers mogen torendelen dus ook op torendelen van andere spelers bouwen.

Een torendeel bouwen

Als een speler een torendeel heeft gebouwd, mag hij direct een horige van één andere speler gevangen nemen. Hij legt de gevangen genomen horige bij de horigen in zijn eigen voorraad. De hoogte van de toren bepaalt waar de speler horigen gevangen mag nemen.

Als hij het eerste torendeel op een bouwplaats zet, kan hij hier horigen gevangen nemen of op landtegels die horizontaal of verticaal aan deze bouwplaats grenzen (Hij kan kiezen uit vijf landtegels).

Rood zet het eerste torendeel op de bouwplaats (tegel 1) en neemt de **blauwe horige** op tegel 4 gevangen.



Als hij het tweede torendeel bouwt, mag hij naast de hiervoor beschreven mogelijkheden ook kiezen voor horigen op landtegels die horizontaal of verticaal twee tegels van de toren vandaan liggen (negen mogelijkheden dus).

Rood zet het tweede torendeel op de bouwplaats (tegel 1) en mag nu kiezen of hij de **groene horige** op tegel 1, de **blauwe horige** op tegel 6 of de **gele horige** op tegel 9 gevangen neemt.



Voor iedere verdieping van de toren wordt op deze wijze het aantal mogelijkheden met vier verhoogd. "Gaten" in het speelveld of andere torens binnen de reikwijdte hebben hier geen invloed op. Een toren mag onbepaald hoog worden.

Een horige op een toren zetten

Als een speler een horige op een toren zet, wordt deze afgesloten en kan deze niet meer worden verhoogd.

De horige blijft tot het einde van het spel op de toren staan. Deze actie kan nuttig zijn als een speler daarmee een waardevolle horige kan beschermen.



De gevangenen

Op het moment dat twee spelers een horige van elkaar gevangen hebben genomen, ruilen ze deze direct met elkaar. De horigen zijn dan weer voor deze spelers beschikbaar. Een speler mag op elk moment tijdens het spel een gevangene terugkopen. Dat kost hem drie punten op het scorespoor, terwijl de andere speler (die de horige gevangen houdt) drie punten op het scorespoor vooruit gaat. Deze horige mag direct worden ingezet.



Nieuwe landtegels

Afgezien van de bouwplaatsen voor torens, bevatten de nieuwe landtegels geen nieuwe elementen.



Let op: op de tegel hiernaast splitst de weg beide weiden.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Uitgever en distributie:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 00 00
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Torenonwerp: Christof Tisch
Meer informatie en varianten zijn te vinden op: www.carcassonne.de

Spellenliefhebbers bezoeken in Nederland: Het Spellenspektakel, www.spellenspektakel.nl en in België: De Games & Toys Experience, www.games-toys.be