

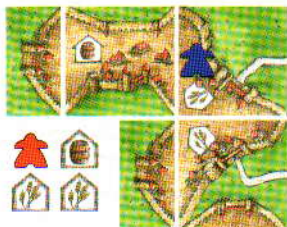
Inhoud

- 24 Landtegels (9 met wijn, 6 met graan, 5 met laken, 4 zonder handelswaren)
- 20 Handelswarenfiches (9 x wijn, 6 x graan, 5 x laken) worden naast de waardetabel gelegd
- 12 Nieuwe horigen in 6 kleuren (1 varken en 1 bouwmeester voor iedere speler)
- 1 buidel

Om "Kooplieden en Bouwmeesters" te kunnen spelen, is een basisset "Carcassonne" (999-CAR01) nodig. Daarnaast kunnen bovengenoemde producten ook met "De uitbreiding" (999-CAR02) van Carcassonne gecombineerd worden. **Alle spelregels van Carcassonne blijven onvervuld van kracht. Belangrijk:** De auteur heeft de volgende **aanbeveling**: voor iedere stad, die een boer verzorgt, krijgt hij bij de eindtelling voortaan **3 punten in plaats van 4** (Zie de basisregels, blz. 4, derde bullet).

Een stad met handelswaren wordt afgebouwd

Als een stad wordt afgebouwd, waarbinnen zich handelswaren bevinden, geldt het volgende. De stad wordt op de normale wijze geteld. De speler, die de stad heeft afgebouwd, krijgt voor elk handelswarensymbool in die stad een handelswarenfiche van dezelfde soort uitgereikt. Hij is als het ware de rijkste koopman van de stad. De aanwezigheid van ridders in de stad speelt in dezen geen rol.



Rood heeft de stad afgebouwd.

Blauw krijgt 10 punten en **Rood** ontvangt 2 graanfiches en 1 wijnfiche.

Handelswarenfiches leveren extra punten op

De speler, die aan het einde van het spel de meeste wijnfiches bezit, krijgt 10 punten. Dat geldt ook voor de spelers met de meeste graan- en lakenfiches. Als meerdere spelers de meeste fiches van een soort bezitten, krijgen zij elk de volle 10 punten.

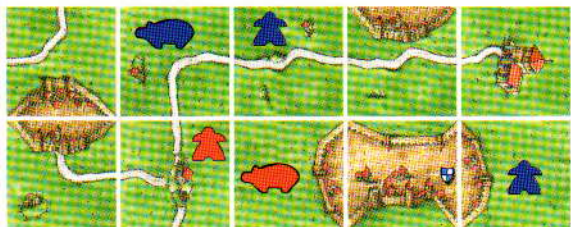
Voorbeeld bij een spel met 2 spelers: **Blauw** krijgt 20 punten, **Rood** 30.



Het **varken** en de **bouwmeester** worden behandeld als de overige horigen. Ze worden op een zojuist gelegde landtegel geplaatst. Er mogen geen andere horigen op die tegel geplaatst worden.

Het **varken** wordt op een weide geplaatst en kan de waarde van steden voor boeren verhogen. **Een speler mag zijn varken alleen op een weiland zetten, als hij daar al minstens een boer heeft staan.** Het varken mag tot het einde van het spel niet meer verplaatst worden. Bij de eindtelling krijgt de speler voor elke afgebouwde stad aan deze weide 4 in plaats van 3 punten ^{*)}, als hij deze weide bezit. Daarvoor wordt naar het aantal boeren gekeken, zie het basisspel, blz. 4.

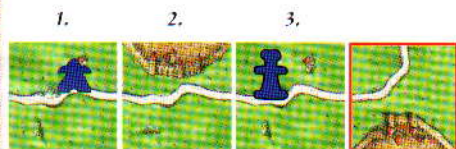
^{*)} Let op de nieuwe telling, zie bovenaan.



Blauw bezit de weide. Omdat zijn varken erin staat, krijgt hij bij de eindtelling voor elke afgebouwde stad, die eraan grenst, 4 punten. **Blauw** krijgt dus 8 punten. **Rood** heeft er minder boeren, en bezit de weide dus niet. Hij krijgt 0 punten.

Een speler kan zijn **bouwmeester** op een weg of in een stad plaatsen. Daardoor krijgt hij een extra beurt. Hoe werkt dat?

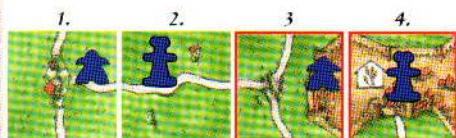
1. De speler zet een struikrover op een weg.
2. Hij legt in de volgende of in een latere beurt een landtegel aan, waardoor de weg langer wordt. Hij zet zijn bouwmeester op het nieuwe stuk weg.
3. Hij verlengt de weg in een latere beurt nogmaals (bouwt hem **eventueel** af). Dan mag de speler een tweede landtegel trekken en ergens plaatsen (deze hoeft niet aan de weg te passen).



- a) Zet een struikrover in.
- b) Zet de bouwmeester in.
- c) Verleng de weg. Trek een tweede landtegel en plaats die naar believen.

Verdere bijzonderheden:

- Er is geen kettingreactie. Als de speler met zijn tweede tegel de weg nogmaals verlengt, mag hij geen derde tegel trekken.
- Als de weg in de loop van de dubbele beurt open blijft, dan blijft de bouwmeester staan. Zolang de weg open is, kan de speler op de beschreven manier dubbele beurten afdwingen. Als de weg wordt afgebouwd, komen de struikrover(s) en de bouwmeester in de voorraad van de speler terug.
- De speler mag zowel op de eerste als op de tweede landtegel een horige plaatsen. Als de weg met de eerste landtegel wordt afgebouwd, dan mag de in de voorraad teruggekomen bouwmeester direct op de tweede landtegel geplaatst worden.
- Op een weg kunnen bouwmeesters van meerdere spelers staan.
- Mits de weg hen zonder onderbrekingen verbindt, kunnen tussen een struikrover en een bouwmeester een onbepaald aantal landtegels liggen.
- Alles wat hiervoor is uitgelegd, is ook van toepassing op steden. Men vervangt het begrip "weg" door "stad" en "struikrover" door "ridder".
- Bouwmeesters mogen op wegen en in steden staan, maar nooit op weiden of in de rivier.



Een speler mag bijvoorbeeld:

1. Een struikrover plaatsen.
2. Zijn bouwmeester plaatsen.
3. De weg afbouwen en een ridder in de stad op deze landtegel plaatsen. De weg wordt nu geteld; de struikrover en de bouwmeester gaan terug in de voorraad van de speler.
4. Een tweede landtegel trekken en aanleggen en zijn bouwmeester daar plaatsen.

De buidel

Deze is bedoeld om de landtegels uit te trekken. Dit kan handig zijn als er kleurverschillen zouden zijn tussen verschillende sets.

Tweede landtegel

Nieuwe landtegels



De brug is **geen kruispunt**. De ene weg loopt ononderbroken van links naar rechts, de andere van boven naar beneden. De **4 weiden** zijn van elkaar gescheiden.



De ene weg eindigt in de stad, de andere bij het huisje. De **3 weiden** zijn van elkaar gescheiden.



Uitgever en distributie:
999 Games B.V.
Eemmeerlaan 11
NL 1382 KA Weesp
Klantenservice: 0900 - 9990000
www.999games.nl
www.spellenspektakel.nl
© Hans Im Glück 2003



Het **klooster** onderbreekt 3 wegen.



3 Gescheiden **stadsdelen**.