



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Maps

Groot-Brittannië

Met deze mini-uitbreiding kunnen de spelers een meeples op Isle of Man zetten om een extra beurt te krijgen. Ze krijgen meeples die daar staan pas terug als ze een geschikt schip vinden en ondanks de wisselende weersomstandigheden succesvol de oversteek maken.

SPEELMATERIAAL

- 30 kaartfiches (10x paars, 10x lichtblauw, 10x oranje).
- We raden aan om met 90–100 tegels te spelen.

VOORBEREIDING

Gebruik alle 3 startvelden (Kilkenny, Carlisle en Bristol).

1 **1** **1** Op de kaart zijn 3 x 10 velden met een symbool van een gekleurde fiche gemarkeerd. Sorteert alle 30 fiches op kleur en schud deze dan gedekt. Leg op elk veld met een symbool van een fiche 1 gedekt fiche van de betreffende kleur. De 10 **blauwe** fiches komen dus in het noorden (Schotland), de 10 **oranje** in het westen (Ierland) en de 10 paarse in het zuiden (Engeland en Wales). Leg de fiches zo op de velden dat de gekleurde symbolen nog zichtbaar zijn en de spelers op elk moment kunnen zien welke kleur de gedekte fiches hebben.

De spelers leggen de fiches zo neer dat ze de kleur ervan zien, maar niet weten welke cijfers erop staan.



SPELVERLOOP

1. Landtegel leggen

Fiches verzamelen

Legt een speler een tegel op een veld met een fiche, dan neemt hij het fiche, draait hij het om en krijgt hij direct zoveel punten als erop aangegeven zijn (1 of 2). Daarna legt hij het open voor zich neer.



De speler legt een tegel op een veld met een fiche en neemt het. Hij krijgt er 2 punten voor.

Een dubbele beurt krijgen

Heeft de speler zijn (gewone) beurt beëindigd, dan heeft hij de mogelijkheid om een extra beurt te “kopen”. Hij zet dan een van de meeples uit zijn voorraad op Isle of Man en voert daarvoor direct nog een beurt uit. Hij trekt dus weer een landtegel, legt deze aan, enzovoort. Hij kan per beurt niet meer dan 1 extra beurt kopen. Hij kan de meeples die op Isle of Man staan vooralsnog niet meer gebruiken.



De speler zet een meeples op Isle of Man en voert direct nog een beurt uit.

Meeples van Isle of Man terughalen

Om zijn meeples van Isle of Man naar zijn voorraad terug te halen, heeft de speler geld, goed weer en een schip nodig. Dat betekent dat hij een set van precies 3 fiches nodig heeft, die hij daarvoor afgeeft. Deze 3 fiches moeten...

- 1) alle hetzelfde cijfer tonen (de kleuren zijn dan niet van belang),
of
- 2) alle drie kleuren tonen (de cijfers zijn dan niet van belang).



Voorbeeld van set 1



Voorbeeld van set 2

Belangrijk! Als de speler een fiche omdraait waarmee hij een set van 3 fiches compleet maakt, moet hij die set direct afgeven (de fiches gaan uit het spel) en al zijn meeples van Isle of Man naar zijn voorraad terughalen. Hij mag fiches niet voor later bewaren.

Einde van het spel

Aan het einde van het spel zijn overgebleven fiches niets meer waard.

2. Een meeple zetten

Nadat de speler de tegel heeft gelegd, mag hij er zoals gebruikelijk een meeple op zetten.

3. Een puntentelling afhandelen

Tel afgebouwde projecten zoals gebruikelijk.



© 2019 **Hans im Glück Verlags-GmbH**

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Lay-out kaarten en spelregels: Christof Tisch

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

