



Klaus-Jürgen Wrede

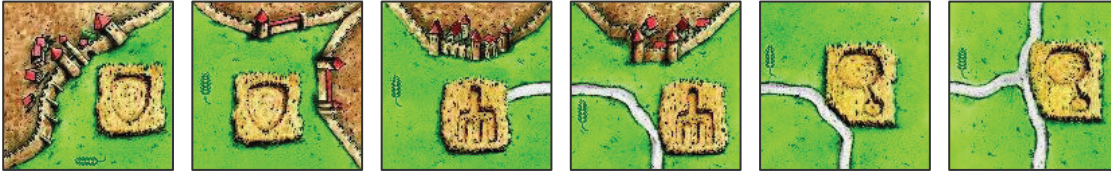
CARCASSONNE



Die Kornkreise (De graancirkels)

Spelmateriaal

➡ 6 nieuwe landschapstegels 'graancirkels'



Spelvoorbereidingen

De 6 landschapstegels 'graancirkels' (te herkennen aan het korenaartje) worden onder de andere tegels gemixt.

Spelregels

De speler die een landschapstegel 'graancirkel' trekt, legt de tegel aan, zoals bij de normale basisspel geldt, en voert een gewone speelbeurt uit.

Aansluitend bepaalt hij dat alle spelers, te beginnen met zijn linkerbuurman, ofwel ...

A. ... een volgeling uit zijn voorraad bij een eigen, reeds op een landschapstegel geplaatste volgeling **erbij mag zetten**.

OF

B. ... een eigen volgeling van een landschapstegel **verwijdert** en terug in zijn voorraad moet leggen.

HIERBIJ MOET REKENING GEHOUDEN WORDEN MET DE VOLGENDE ZAKEN:

- De actieve speler moet **A** of **B** kiezen.
- Welke soort van volgeling wordt getroffen, hangt af van de getrokken tegel.



Graancirkel 'mestvork'

Hier zijn de boeren op de weides getroffen.



Graancirkel 'knots'

Hier zijn de struikrovers op de straat getroffen.

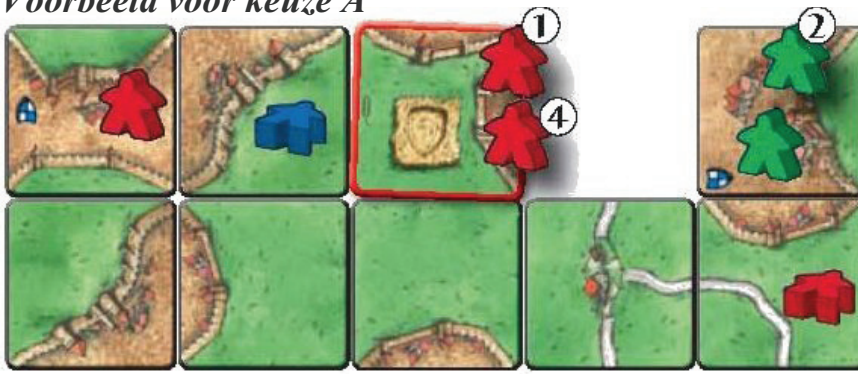


Graancirkel 'schild'

Hier zijn de ridders in de stad getroffen.

- Voert een speler **keuze A** uit, moet hij de volgeling in hetzelfde gebied zetten waarop zich reeds een volgeling van deze soort bevindt (boer bij boer, struikrover bij struikrover, ridder bij ridder).
- Als een speler de **aanwijzing niet kan uitvoeren** omdat hij geen volgeling van die bepaalde soort heeft, wordt deze speler bij deze actie overgeslagen en de speler links van hem gaat verder.
- De **actieve speler doet deze actie als laatste** en daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, opnieuw aan de beurt voor een normale speelbeurt.

Voorbeeld voor keuze A



- ① **Rood** legt de tegel met de graancirkel 'schild' aan en zet een volgeling op deze tegel. **Rood** kiest mogelijkheid **A**. Iedere speler mag één ridder (symbool schild) bij een al geplaatste ridder bijzetten.
- ② **Groen** zet een ridder bij zijn aanwezige ridder.
- ③ **Blauw** heeft geen ridder en kan daarom geen actie uitvoeren.
- ④ **Rood** zet een ridder bij de ridder die hij op de zonet gelegde tegel heeft gezet. Op het bovenste stadsdeel van dezelfde tegel mag hij geen ridder zetten omdat daar nog geen ridder staat. Hij had zijn extra ridder wel kunnen inzetten bij de ridder in de stad op de tegel linksboven.

Voorbeeld voor keuze B



- ① **Groen** legt de tegel met de graancirkel 'mestvork' aan en zet hierop een volgeling. De stad wordt gewaardeerd, **Groen** ontvangt 6 punten en verwijdert zijn ridder. Aansluitend kiest hij voor mogelijkheid **B**. Iedere speler moet een eigen boer verwijderen (het symbool 'mestvork' betekent dat de boeren zijn getroffen).
- ② **Blauw** verwijdert zijn boer.
- ③ **Rood** verwijdert zijn boer.
- ④ **Groen** heeft geen boer en moet dus geen volgeling verwijderen.