

Carcassonne

Een listig, tactisch legspel van Klaus-Jürgen Wrede voor 2 – 5 spelers vanaf 10 jaar.

De Zuidfranse stad Carcassonne is beroemd om haar prachtige vesting, die dateert uit de tijd van de Romeinen en de ridders. De spelers bereiden zich voor om met hun gevolg op de wegen, in de steden, in de kloosters en op het boerenland fortuin te maken. De ontginning van het land ligt in hun handen, en de juiste en tijdige inzet van hun horigen als struikrovers, ridders, boeren of monniken zal de weg naar het succes plaveien.

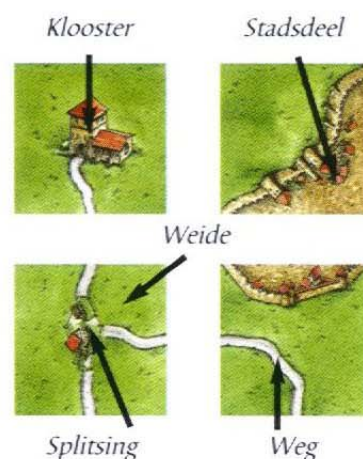
Spelmateriaal

- 72 Landtegels (waaronder 1 startkaart met donkere achterkant) tonen delen van steden, wegen, weiden en kloosters.

- 40 Horigen in 5 kleuren  Iedere horige kan als ridder, struikrover, boer of monnik worden ingezet. Eén horige per kleur wordt als telsteen gebruikt.

- 1 Waardetabel  Deze dient om de puntentelling bij te houden.

- De spelregels



Het doel van het spel

Het is de bedoeling, om na afloop zoveel mogelijk punten te hebben. De spelers leggen iedere beurt landtegels neer. Er ontstaan wegen, steden, weiden en kloosters, waarop de spelers hun horigen mogen zetten. Zo vergaren zij punten. Daar men zowel tijdens het spel als aan de hand van de eindtelling punten verdient, staat de winnaar pas na afloop vast.

De voorbereiding van het spel

De starttegel met donkere achterkant wordt open op het midden van de tafel gelegd. De overige landtegels worden geschud en in meerdere stapeltjes zo op tafel gelegd, dat iedereen erbij kan. De waardetabel wordt aan de rand van het speelgebied gelegd. Iedere speler krijgt de 8 horigen in een kleur naar keuze, en zet er één als telsteen links onder op het grote veld van de waardetabel. De overige 7 horigen blijven als voorraad bij de spelers. De jongste speler mag zeggen, wie er begint.

Het verloop van het spel

Men speelt met de klok mee. Wie aan de beurt is, voert de hierna genoemde acties in de aangegeven volgorde uit:

1. De speler **moet** een nieuwe **landtegel** trekken en aanleggen.
2. De speler **mag** daarna als hij dat wenst één van zijn **horigen** uit zijn voorraad op de juist geplaatste landtegel zetten.
3. Als door het plaatsen van een landtegel **wegen, steden of kloosters afgebouwd** worden, **moet** men die nu tellen.

Het leggen van landtegels

Als eerste actie trekt de speler, die aan de beurt is, een landtegel van één van de gedekte stapels. Deze toont hij vervolgens aan alle spelers. Daardoor kan men uitstekend "adviseren". Het volgende is daarbij van belang:

- De nieuwe tegel (in de voorbeelden rood omrand) moet met minstens één zijde aan een of meer eerder geplaatste landtegels gelegd worden. Tegels uitsluitend met de hoeken tegen elkaar aanleggen is niet toegestaan.
- Alle weiden, wegen en stadsdelen mogen niet onderbroken worden. Kloosters zijn op zichzelfstaand, maar leveren extra punten op, naarmate ze door meer landtegels omgeven zijn.



Een weg en weiden worden uitgebreid.



Een stad wordt uitgebreid.



Aan één kant wordt een stad, aan de andere kant een weide uitgebreid.



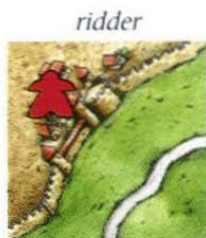
Zo mogen landtegels bijvoorbeeld niet geplaatst worden.

In het zeldzame geval, dat een landtegel niet passend gelegd kan worden, wordt deze in de doos gelegd, en trekt de speler direct een nieuwe.

Het plaatsen van horigen

Zodra de speler zijn landtegel heeft geplaatst, mag hij een horige in het spel brengen. Daarbij gelden de volgende regels:

- Hij mag maar 1 horige plaatsen.
- Hij moet de horige uit zijn voorraad nemen.
- Hij mag deze uitsluitend op de juist geplaatste landtegel zetten.
- Hij beslist, op welk deel van de landtegel hij de horige zet: als



ridder

in de stad

óf als



struikrover

op de weg

óf als



boer

in het weiland

óf als



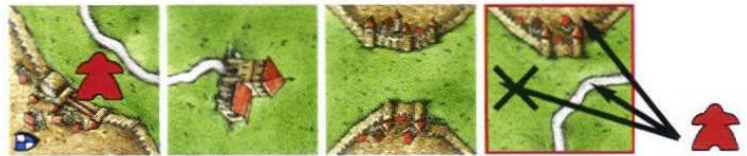
monnik

in het klooster.

- Als in of op een door een landtegel vergrote stad, weide of weg al een (evt. eigen) horige stond, mag er geen horige aan toegevoegd worden. Het speelt daarbij geen rol, hoe ver weg de andere horige staat. Wat hier bedoeld wordt, staat duidelijk in de volgende voorbeelden:



Blauw kan een horige uitsluitend als boer inzetten. Op de verbonden stadsdelen staat al een ridder.



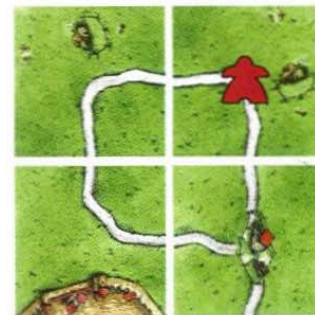
Rood kan zijn horige als ridder of als struikrover inzetten, maar niet als boer. Op de verbonden weiden staat al een boer (van welke kleur is om het even).

Als in de loop van het spel van een speler de horigen uitgeput raken, kan hij uitsluitend nog landtegels aanleggen. Maar geen paniek: er komen uit het spel regelmatig ook weer horigen in ieders voorraad terug. Nu is de beurt van de speler voorbij en is de speler links van hem aan de beurt. **Uitzondering:** als door het leggen van een landtegel een stad, weg of klooster afgebouwd wordt, volgt direct een telling.

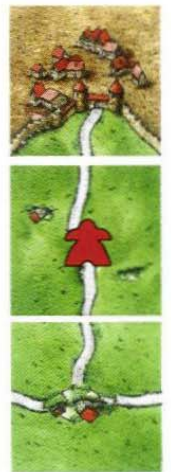
Afgebouwde wegen, steden en kloosters worden geteld.

Een afgebouwde weg

Een weg is af, als deze een doorlopende verbinding vormt tussen twee punten, die elk een splitsing, een stadspoort of een klooster met een weg zijn (er zijn ook kloosters zonder weg). Tussen beide punten mag een willekeurig aantal verbindingstukken liggen. Voor een afgebouwde weg krijgt de speler, die het met een struikrover bezet, net zoveel punten als de weg (uitgedrukt in landtegels) lang is. Splitsingen, stadspoorten en kloosters met een weg tellen mee. Deze en toekomstige punten worden direct op de waardetabel bijgeboekt.



Rood krijgt 4 punten.



Rood krijgt 3 punten.

Een afgebouwde stad

Een stad is af, als deze een sluitende stadsmuur heeft, en zich binnen de muren geen gaten meer bevinden. Een stad mag uit een onbeperkt aantal landtegels bestaan. **Voor een afgebouwde stad krijgt de speler, die er een ridder bezit, 2 punten voor elke tegel, waaruit deze stad bestaat. Elk wapen geeft bovendien een bonus van 2 punten.**



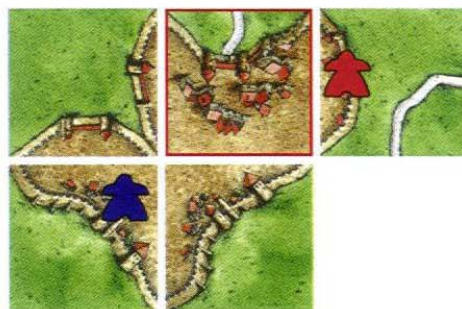
Rood krijgt 8 punten.



Enige uitzondering: een stad bestaat uit 2 tegels. In dit geval krijgt Rood maar 2 punten.

Wat gebeurt er, als meerdere horigen in een afgebouwde stad of op een afgebouwde weg staan? Door het slim plaatsen van landtegels kan men het voor elkaar krijgen, dat er meerdere struikrovers op een af te bouwen weg staan, of dat meerdere ridders zich in een af te bouwen stad bevinden. **De speler met de meeste horigen op de weg of in de stad krijgt als deze af is de punten. Bij een gelijke stand krijgen alle spelers met de meeste horigen het volle aantal punten.**

De juist gelegde landtegel verbindt de eerst gescheiden stadsdelen tot een afgebouwde stad.



Rood en Blauw krijgen beiden het volle aantal punten (10), omdat ze elk 1 ridder in de stad hebben en de stand dus gelijk is.

Een afgebouwd klooster

Een klooster is af, als het gebouw geheel door landschapkaartjes omgeven is (4 zijden en 4 hoeken). De speler, die een monnik in een afgebouwd klooster heeft, krijgt direct 9 punten.



Blauw krijgt 9 punten.

De terugkeer van horigen naar hun meesters

Nadat een weg, stad of klooster gewaardeerd is, en alleen dan, keren de zich daar bevindende horigen terug naar hun meester. De speler mag ze vanaf zijn volgende beurt weer in een rol naar keuze inzetten.

Het is mogelijk om in dezelfde beurt een horige in te zetten, tot waardering over te gaan en de horige weer terug te nemen. Men moet...



Rood krijgt 2 punten.

1. Met de nieuwe landtegel een stad of een weg afbouwen.
2. Een ridder of struikrover in het spel brengen.
3. De afgebouwde stad of weg waarderen.
4. De ridder of struikrover terugnemen.

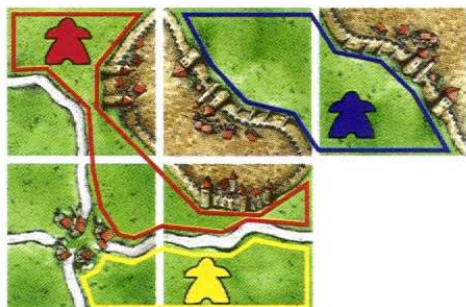


Rood krijgt 3 punten.

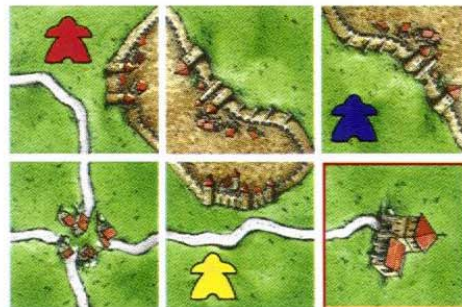
Weiden

Meerdere aan elkaar grenzende weidestukken worden als weiden aangeduid. Weiden worden niet geteld: ze dienen alleen om boeren te huisvesten. Boeren krijgen pas aan het einde van het spel punten. **Daarom blijven boeren het hele spel op hun weiden staan en keren ze tussentijds niet naar hun meesters terug!**

Weiden worden door wegen, steden en de rand van het bord van andere weiden gescheiden (dit is van belang bij de eindtelling!).



Weiden worden door wegen, steden en de rand van het bord van andere weiden gescheiden (dit is van belang bij de eindtelling!).



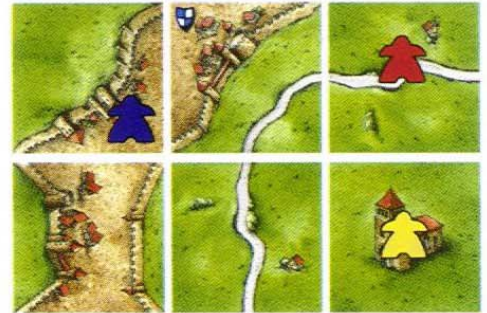
Na het aanleggen van een nieuwe landtegel zijn de weiden met elkaar verbonden. Let op: de speler, die deze landtegel plaatst, mag er geen boer op zetten, omdat op de nu verbonden weiden al boeren staan.

Het einde van het spel

Aan het einde van de beurt, waarin de laatste landtegel gelegd wordt, is het spel afgelopen. Nu volgt de laatste telling.

De eindtelling

Bij de eindtelling worden eerst alle onafgebouwde wegen, steden en kloosters geteld. Voor elke onafgebouwde weg, stad en klooster krijgen de meesters van de zich daar bevindende horigen 1 punt voor elke tegel waaruit het bouwsel bestaat. Ook een wapen in een stadsdeel telt maar als 1 punt.



Blauw krijgt voor de onafgebouwde stad 4 punten. Rood krijgt voor de onafgebouwde weg 3 punten. Geel krijgt voor het onafgebouwde klooster 4 punten: het klooster zelf en 3 omliggende landtegels, die elk een punt waard zijn.

Als laatste verzorgen de boeren de steden en krijgen de spelers daarvoor hun punten.

Daarbij geldt:

- Uitsluitend afgebouwde steden worden verzorgd. Alleen die brengen punten op.
- De weiden van de boeren moeten aan de afgebouwde stad grenzen. De afstand tussen boeren zelf en de stad maakt niet uit.
- Voor iedere stad, die een boer verzorgt, krijgt de meester van de boer 4 punten, ongeacht hoe groot de stad is.



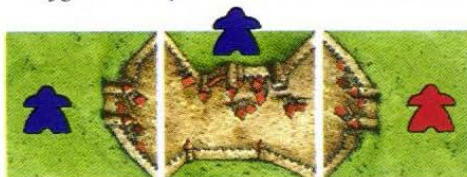
Blauw krijgt 4 punten. Voor de onafgebouwde stad op de tweede tegel van links krijgt Blauw geen punten.

- Een boer verzorgt meerdere steden, als die aan zijn weiden grenzen.



Blauw krijgt 8 punten.

- Een stad kan ook door meerdere boeren tegelijk verzorgd worden. In dat (vaak voorkomende) geval worden alle boeren geteld, wiens weiden aan de stad grenzen. De speler, die de meeste boeren aan deze stad heeft, krijgt 4 punten. Bij gelijke stand krijgen alle spelers, die de meeste boeren aan de stad hebben, 4 punten.



Blauw krijgt 4 punten, Rood niets. Blauw heeft de meeste boeren.



Voor de kleine stad krijgen Rood en Blauw elk 4 punten (gelijke stand). Voor de grote stad krijgt Blauw 4 punten. De weiden van de rode boer grenzen niet aan de grote stad.

Zo wordt stad na stad geteld.

Als alle steden geteld zijn, is het spel afgelopen.

De speler met de meeste punten wint het spel.

© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH



Vertaling: Michael Bruisma
Uitgever en distributie:
999 Games B.V.
Flevolaan 70
NL 1382 JZ Weesp
www.999games.nl en www.spellenspektakel.nl
Klantenservice: 0900 - 9990000

Dit spel bevat kleine onderdelen. Laat ze niet slingeren in de buurt van kleine kinderen.
Wij danken in het bijzonder Karen en Andreas Seyfarth, die wezenlijk hebben geholpen bij de opstelling van de spelregels, en met veel ideeën en positieve kritiek hebben geholpen bij het slagen van dit spel.



Klaus-Jürgen Wrede

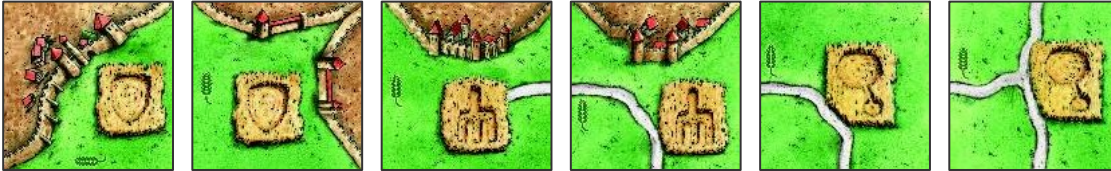
CARCASSONNE



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.