

Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Spelregels

Inclusief de
mini-uitbreidingen



De rivier

+



De abt

Met deze nieuwe,
overzichtelijke spel-
regels kunt u nog
sneller beginnen!





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

De Zuid-Franse stad Carcassonne is beroemd vanwege zijn unieke vestingen uit de tijd van de Romeinen en Franken. De spelers sturen hun onderdanen eropuit om op de wegen, in de steden, in de kloosters en op de weiden rondom Carcassonne hun geluk te beproeven. De ontwikkeling van het landschap ligt in hun handen, en het handig inzetten van hun meeples als struikrover, ridder, monnik of boer eefft de weg naar succes.

SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

Welkom bij Carcassonne! In deze handleiding leiden we u door de eenvoudige spelregels van deze moderne klassieker. Direct na dit korte leeswerk kunt u het spel aan de andere spelers laten zien en uitleggen. Dan staat niets het Carcassonne-plezier meer in de weg.

Allereerst dient u het spel voor te bereiden, maar dat is niet veel werk. Tijdens deze voorbereiding vertellen we u een paar zaken over het speelmateriaal:

DE LANDTEGELS

De 84 landtegels tonen wegen, steden en kloosters, die allemaal in een weide liggen.



Tegel met een stad



... met een weg



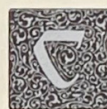
... met een klooster

12 landtegels tonen een rivier. De andere symbolen op de landtegels zijn nu nog niet van belang. Die leggen we later uit.

De achterkanten van de landtegels zijn gelijk, met uitzondering van de starttegel en de riviertegels. Die hebben een donkere achterkant, zodat ze gemakkelijk uit te sorteren zijn. Gebruik de riviertegels uitsluitend als met de mini-uitbreiding "De rivier" wordt gespeeld (zie blz. 2 van de bijlage).



Tegel met gewone achterkant



Tegel met donkere achterkant



Leg de **starttegel** met de donkere achterkant (zie afbeelding hiernaast) open midden op tafel. Schud de resterende landtegels en leg deze als gedekte stapels zo op tafel dat iedereen er gemakkelijk bij kan.



Starttegel



Meerdere stapels gedekte landtegels

Leg het scoretableau opzij van het speelveld.

Het spel bevat 40 meeples* en 5 abten: 8 meeples en 1 abt per spelerskleur (**geel, rood, groen, blauw en zwart**). Gebruik de abten uitsluitend als met de mini-uitbreiding "De abt" wordt gespeeld (zie blz. 2 van de bijlage).

Iedere speler neemt 7 meeples in 1 kleur en zet de achtste meeple van zijn kleur op veld "0" van het scorespoor op het scoretableau. Doe meeples en abten van niet gekozen kleuren terug in de doos.

*Een meeple is het spelersjargon voor een houten mannetje, de vroegere "horige".



Meeples



Abten

KORT SPELOVERZICHT




De spelers leggen om beurten landtegels aan elkaar. Ze bouwen zo lange wegen, grote steden en belangrijke kloosters, en ze bewerken het vruchtbare land.

Daarbij zetten de spelers hun meeples in als struikrover, ridder, monnik of boer. Dit levert hen niet alleen tijdens, maar ook aan het einde van het spel punten op. De speler die na de eindtelling de meeste punten heeft wint het spel.

SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint. De speler die aan de beurt is voert onderstaande acties in de aangegeven volgorde uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt, enzovoort. We laten eerst de acties zien. Daarna leggen we ze één voor één uit aan de hand van de op de tegels afgebeelde wegen, steden en kloosters.

Dit zijn de 3 acties:

| | | |
|--|---|---|
| 1 Landtegel leggen: De speler moet 1 landtegel van één van de gedekte stapels trekken en met ten minste 1 zijde aan het speelveld leggen.  | 2 Een meeples zetten: De speler mag daarna 1 eigen meeples uit zijn voorraad op de zojuist gelegde tegel zetten.  | 3 Puntentellingen afhandelen: De speler moet alle puntentellingen afhandelen die door het leggen van zijn tegel zijn ontstaan.  |
|--|---|---|

■ Wegen

1. Landtegel leggen

De speler heeft de rood omrande tegel met 3 uit een dorp lopende wegen getrokken. Hij legt deze aan het landschap. Daarbij moet hij erop letten dat de tegel past.

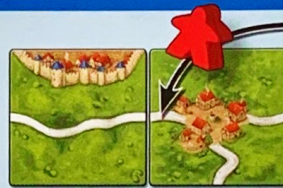


De speler heeft deze tegel gelegd. De weg past aan de weg en de weide aan de weide.

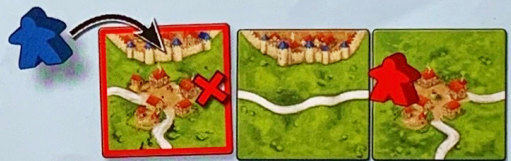
2. Een meeples als struikrover op een weg zetten

Nadat de speler de tegel heeft gelegd, mag hij één van zijn meeples **als struikrover op één van de wegen van de zojuist gelegde tegel** zetten. Dat mag uitsluitend als er nog geen struikrover op de betreffende weg staat.

De weg in het voorbeeld is nog niet afgebouwd. Er volgt daarom nog geen puntentelling (zie actie 3). De volgende speler is nu direct aan de beurt. Hij trekt een landtegel en legt deze aan het speelveld. Omdat er op de weg rechts van het dorp al een meeples staat (die van de startspeler), mag hij zijn meeples niet op deze weg zetten. In plaats daarvan zet hij zijn meeples als ridder in de stad op de zojuist gelegde tegel (hij had er ook voor mogen kiezen om zijn meeples op één van de 2 andere wegen op deze tegel te zetten).



Rood heeft een meeples als struikrover op de zojuist gelegde tegel gezet. Omdat er nog geen andere meeples op de weg staat, is dit toegestaan.



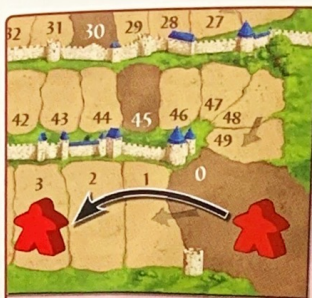
Omdat de weg rechts van het dorp al bezet is, besluit Blauw om zijn meeples als ridder in de stad te zetten.

3. Puntentellingen afhandelen

Een weg is afgebouwd als deze aan beide uiteinden is afgesloten. Dat betekent dat de weg in een dorp, een stad, een klooster of op een kruispunt moet eindigen. Een weg kan ook als circuit worden voltooid.

Door de zojuist gelegde tegel is een weg afgebouwd. Er volgt dus een puntentelling. Hoewel Blauw de tegel legde, is de weg van Rood afgebouwd. Rood krijgt daarom zoveel punten als het **aantal tegels** waaruit de weg bestaat, in dit geval dus **3 punten**.





Rood zet nu zijn meeple op het scoretableau 3 velden naar voren om aan te geven dat hij 3 punten heeft gewonnen.

Na elke puntentelling krijgen de spelers de meeple die bij de puntentelling betrokken waren in hun eigen voorraad terug.



Rood neemt de struikrover die hem net 3 punten heeft opgeleverd terug in zijn voorraad. De **blauwe** meeple blijft op het speelveld, omdat deze niet bij de puntentelling betrokken was.

We hebben de belangrijkste stappen van het spel uitgelegd. We kijken nu even naar de andere projecten:

■ Steden

1. Landtegel leggen

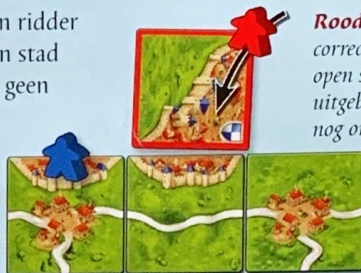
Zoals gebruikelijk trekt de speler die aan de beurt is een landtegel.



Ook een tegel met een stad moet aan een andere tegel passen. Aan een zijde met een stad moet dus een andere zijde met een stad worden gelegd.

2. Een meeple als ridder in een stad zetten

De speler kan een ridder uitsluitend in een stad zetten als er nog geen andere ridder staat. In dit geval staat er geen ridder in de stad die zojuist is uitgebreid, dus Rood mag zijn ridder erin zetten.



Rood heeft de tegel correct gelegd en de open stad met 1 tegel uitgebreid. Deze stad is nog onbezet, dus hij mag zijn meeple erin zetten.

3. Puntentellingen afhandelen

We spoelen het spel een beetje door en nemen aan dat Rood in zijn volgende ronde deze tegel heeft getrokken. Hij kan deze aan zijn stad leggen. Daardoor is de stad afgebouwd. Een stad geldt als afgebouwd als deze volledig door muren is omsloten en er geen "gaten" in zitten. Omdat er een meeple in de afgebouwde stad staat, wordt deze nu geteld.

Elke tegel waaruit de afgebouwde stad bestaat, is 2 punten waard. Daarnaast is ook elk stadswapen (verder in deze spelregels kortweg "wapen" genoemd) in de afgebouwde stad 2 punten waard.

Rood krijgt dus 8 punten, die hij op het scorespoor verwerkt. Net als bij elke andere puntentelling krijgt hij zijn bij de puntentelling betrokken meeple terug in zijn voorraad.



■ Kloosters

1. Landtegel leggen

Zoals gebruikelijk trekt de speler die aan de beurt is een landtegel. Ook een tegel met een klooster moet aan een andere tegel passen.



Een klooster bevindt zich altijd in het midden van een tegel. De speler moet bij het aanleggen (zoals gebruikelijk) op de landschappen aan de zijden van de tegel letten.

2. Een meeple als monnik op een klooster zetten

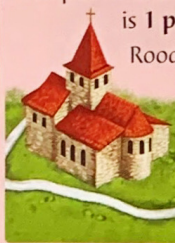
De speler die een tegel met een klooster legt, mag een meeple uit zijn voorraad als monnik op het klooster zetten (of op één van de andere projecten op de tegel).



Het klooster staat altijd in het midden van een tegel. **Rood** mag de tegel hier leggen, omdat de weide aan de weide past.

3. Puntentellingen afhandelen

Een klooster is afgebouwd als het volledig door tegels is omgeven. Er volgt dan een puntentelling. Elk van de betreffende tegels (inclusief die met het klooster) is **1 punt** waard.



Rood heeft het klooster afgebouwd en krijgt 9 punten. Hij neemt zijn meeples in zijn voorraad terug.



U kent nu de belangrijkste spelregels en kunt Carcassonne gaan spelen. Er zijn nog een paar kleine, maar belangrijke details, die we hieronder samenvatten:

■ Samenvatting

1. Landtegel leggen

- Een getrokken landtegel moet altijd zo aan het speelveld worden gelegd dat deze aan alle rakende zijden aan het landschap past.
- Past een getrokken tegel nergens (zeer zeldzaam), leg deze dan in de doos en trek een nieuwe.

2. Een meeples zetten

- Een meeples mag uitsluitend op de zojuist getrokken tegel worden gezet.
- Een meeples mag niet op een weg, in een stad of op een klooster worden gezet waar zich al een andere meeples bevindt.

3. Puntentellingen afhandelen

- Een **weg** is afgebouwd als de uiteinden in een dorp, een stad, een klooster of op een kruispunt eindigen. Elke tegel waaruit de weg bestaat, levert 1 punt op. Een weg is ook afgebouwd als hij een circuit vormt.
- Een **stad** is afgebouwd als hij compleet door muren is omgeven en er geen "gaten" in liggen. Elke tegel waaruit de stad bestaat en elk wapen in de stad leveren 2 punten op.
- Een **klooster** is afgebouwd als het volledig door (8) tegels is omsloten. Het levert dan 9 punten op.
- Puntentellingen worden altijd aan het einde van een beurt afgehandeld. Iedere speler die een of meer meeples op een afgebouwde weg, in een afgebouwde stad of in een afgebouwd klooster heeft, krijgt punten.
- Na elke puntentelling krijgen de spelers de bij de puntentelling betrokken meeples terug.
- Zijn **meerdere spelers** bij een puntentelling betrokken, dan krijgt de speler met de meeste meeples op de afgebouwde weg of in de afgebouwde stad het volledige aantal punten. Bij een gelijke stand krijgen alle spelers met de meeste meeples alle punten. Spelers met minder meeples krijgen dan geen punten.
Opmerking: hieronder volgt een voorbeeld van een situatie waarin meerdere meeples op een weg of in een stad terecht kunnen komen.

■ Meerdere meeples op of in een project

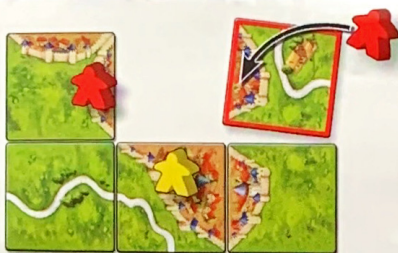
Rood zou met de getrokken tegel de weg kunnen verlengen, maar omdat er al een meeples van een andere speler (**Geel**) op staat, mag hij er geen eigen meeples op zetten. Daarom besluit hij om de tegel zo te leggen dat de wegen niet op elkaar aansluiten.



In één van de volgende rondes trekt **Rood** deze tegel en legt hem aan de open wegen, waardoor deze nu met elkaar verbonden zijn en 1 weg vormen. Op deze weg staan nu 2 struikrovers. Omdat de weg ook meteen afgebouwd is, volgt er een puntentelling. Zowel **Rood** als **Geel** krijgt 4 punten.

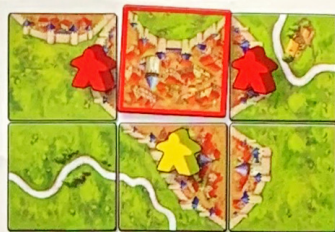


Rood hoopt de stad voor **Geel** weg te kunnen kapen. Hij legt de tegel aan en zet zijn ridder erop. Dat is toegestaan, omdat het stadsdeel niet met een andere stad met een ridder is verbonden.



Trekt **Rood** in een latere beurt de passende tegel, dan kan hij met zijn 2 ridders de stad van **Geel** overnemen.

Rood heeft geluk en trekt de passende landtegel om alle stadsdelen tot 1 grote stad samen te voegen. Omdat hij nu meer ridders in de stad heeft dan **Geel**, krijgt alleen **Rood** 10 punten voor de afgebouwde stad. Beide spelers krijgen hun meeple uit de getelde stad terug.



EINDE VAN HET SPEL EN EINDTELLING

Het spel is afgelopen zodra een speler geen landtegel meer kan trekken. Dan volgt de **eindtelling**, waarna de winnaar vaststaat.

Zodra het spel is afgelopen, leveren alle niet afgebouwde projecten met meeple de volgende punten op (ook nu geldt dat uitsluitend de speler(s) met de meeste meeple de punten krijgt):

- Elke **weg** levert **1 punt op per tegel** waaruit de weg bestaat, net als tijdens het spel.
- Elke **stad** levert **1 punt op per tegel** waaruit de stad bestaat plus **1 punt per wapen** in de stad (de helft van het gebruikelijke aantal).
- Elk **klooster** levert **1 punt op** plus **1 punt per diagonaal, horizontaal of verticaal aangrenzende tegel**, net als tijdens het spel.
- Elke **weide** levert **3 punten op per aangrenzende, afgebouwde stad**.

Dit is de telling van de boeren, die we hier vast in het overzicht zetten. Negeer deze telling voor nu en speel eerst een paar spellen. De boeren worden in de bijlage uitgelegd.

Eindtelling stad:
Groen krijgt voor de niet afgebouwde, grote stad 8 punten (5 tegels, 3 wapens). **Zwart** krijgt niets, omdat **Groen** met 2 ridders de meerderheid in de stad heeft.



Eindtelling weg: **Rood** krijgt voor de niet afgebouwde weg 3 punten (3 tegels).

Eindtelling klooster:
Geel krijgt voor het niet afgebouwde klooster 4 punten (de kloostertegel plus 3 omliggende tegels).

Eindtelling stad: Blauw krijgt voor de niet afgebouwde stad 3 punten (2 tegels, 1 wapen).

De speler die de meeste punten heeft, wint het spel.

We raden aan om na 1 of 2 keer spelen de spelregels voor boeren en weiden toe te voegen. Zie daartoe de bijlage, die ook strategische tips en de spelregels voor de mini-uitbreidingen bevat.



© 2001, © 2014 Hans im Glück
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Klaus-Jürgen Wrede
Illustraties: Anne Pätzke
en Chris Quilliams
Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU



BIJLAGE CARCASSONNE

Heeft u Carcassonne inmiddels een paar keer gespeeld? Dan kunt u nu de spelregels voor boeren toevoegen. Zo wordt het spel nog spannender!

Boeren

1. Landtegel leggen

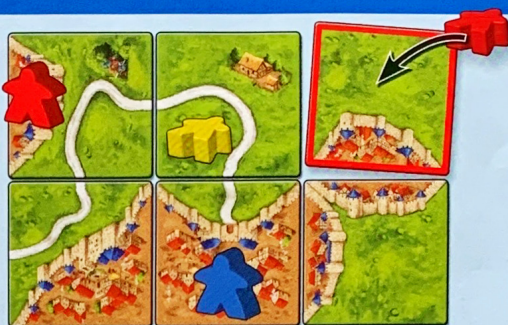
Zoals gebruikelijk trekt de speler die aan de beurt is een landtegel en legt deze passend aan het speelveld. Elk groen landschap in Carcassonne noemen we een weide.



2. Een meeple als boer op een weide zetten

Een meeple die als boer op een weide wordt gezet, moet, in tegenstelling tot struikrovers, ridders en monniken, horizontaal op zijn kant worden gelegd. Dit geeft aan dat de speler de meeple tijdens het spel niet meer terugkrijgt, omdat deze pas aan het einde van het spel punten verdient (zie de puntentelling met betrekking tot boeren verderop). Ook nu geldt dat een speler geen boer op een weide mag leggen waar al een andere boer ligt.

Weiden worden van elkaar gescheiden door wegen en steden. In het voorbeeld hiernaast zien we dus 3 gescheiden weiden.



De weide waaraan **Rood** zijn tegel heeft gelegd, is behoorlijk groot. De weide loopt van de aangelegde tegel langs de weg naar de stad waar **Rood** een ridder heeft.

3. Puntentelling van de boeren afhandelen

Tijdens het spel leveren boeren geen punten op. De spelers krijgen op weiden gelegde meeples dus niet terug in hun voorraad. Wees er zuinig op!

We nemen nu aan dat het spel is afgelopen en we bij de eindtelling zijn aangekomen. In tegenstelling tot de andere projecten gelden nu niet de tegels waaruit een weide bestaat als punten, maar tellen we afgebouwde steden. Elke afgebouwde stad die aan een weide grenst of erin ligt levert **3 punten** op.



Aan de grote weide van **Rood** en **Blauw** grenzen de 3 afgebouwde steden **A**, **B** en **C**. Beide spelers krijgen daarom aan het einde van het spel **9 punten** voor hun boeren. Stad **D** is helaas niet afgebouwd en telt dus niet mee. Ook **Geel** en **Zwart** liggen op een weide. Omdat **Geel** echter meer meeples op deze weide heeft, krijgt alleen hij de punten voor de 4 eraan grenzende afgebouwde steden: **12 punten**. **Zwart** ligt als enige op de kleine weide aan de rand van het speelveld. Hij krijgt voor de 2 eraan grenzende afgebouwde steden **6 punten**.

Samenvatting van de spelregels voor boeren

- Leg boeren horizontaal op het speelveld.
- Boeren leveren pas bij de eindtelling punten op.
- Elke afgebouwde stad die aan een weide grenst of erin ligt, is 3 punten waard.
- Net als bij andere projecten is het door handig aanleggen van tegels mogelijk dat meerdere boeren in 1 weide terechtkomen.
- Ook voor weiden geldt de spelregel dat de speler(s) met de meeste boeren op een weide alle punten krijgt/krijgen.



De rivier

De rivier is de eerste mini-uitbreiding die de spelers in Carcassonne tegenkomen. Deze breidt het speelveld uit en zorgt voor een variabele start van het spel.

Spelmateriaal

De rivier vervangt de gewone starttegel en bestaat uit 12 tegels met een donkere achterkant. Besluiten de spelers met deze mini-uitbreiding te spelen, dan leggen ze de starttegel in de doos terug.

Vorbereiding

Leg de tegels "Bron"  en "Meer"  even opzij. Schud de andere 10 riviertegels en vorm daarmee een gedekte stapel. Schuif de tegel "Meer" eronder en leg de tegel "Bron" als starttegel op tafel.

Spelverloop

Het spel verloopt op de gebruikelijke manier met dit verschil dat de spelers eerst tegels van de gedekte stapel riviertegels trekken. Zodra deze stapel uitgeput is, trekken ze tegels van de andere gedekte stapels.

Ook voor riviertegels geldt dat deze aan elkaar moeten passen, waarbij de rivier steeds moet "doorlopen". Het is daarom niet toegestaan om de rivier tweemaal achtereen in dezelfde richting te laten afbuigen, omdat deze dan door zichzelf geblokkeerd zou worden. Een speler mag zoals gebruikelijk een meeples op een zojuist gelegde riviertegel zetten/leggen.



De abt

De abt is de tweede mini-uitbreiding die u aan het spel kunt toevoegen. Hiermee krijgen ook de tuinen op sommige tegels, die u wellicht al waren opgevallen, een functie.

Spelmateriaal en voorbereiding

Deze mini-uitbreiding bestaat uit 5 abten in de spelerskleuren. Iedere speler krijgt 1 abt van zijn kleur.



Spelverloop

1. Landtegel leggen

Trekt een speler een tegel met een klooster of een tuin, dan moet hij deze net als andere tegels passend aan het speelveld leggen.

2. Een meeples OF een abt op het speelveld zetten

Heeft de speler een tegel met een klooster of een tuin aan het speelveld gelegd, dan mag hij kiezen of hij een abt of een gewone meeples op de zojuist gelegde tegel zet. Kiest hij voor de abt, dan moet hij deze op een klooster of een tuin zetten. Een gewone meeples mag hij op de gebruikelijke manier zetten/leggen.

Puntentelling

Is een klooster of een tuin met een abt door 8 tegels omgeven, dan krijgt de speler zoals gebruikelijk 9 punten. Een tuin wordt dus op dezelfde manier geteld als een klooster.

Daarnaast heeft de abt nog een speciale eigenschap: zet de speler tijdens actie 2 geen meeples op het speelveld, dan mag hij zijn abt van het speelveld in zijn voorraad terugnemen. Hij krijgt dan direct de punten die het klooster of de tuin op dat moment waard is.



Rood legt een tegel met een tuin aan het speelveld, maar zet er geen meeples op. In plaats daarvan neemt hij zijn eerder ingezette abt terug en ontvangt direct 5 punten.