

Carcassonne

Een listig, tactisch legspel van Klaus-Jürgen Wrede voor 2-5 spelers vanaf 8 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.

Speelmateriaal

- 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 Stoffen buidel
Deze dient als waardetabel om de puntentelling op bij te houden en je kunt het speelmateriaal er in op bergen.

- De spelregels en een overzichtsblad.

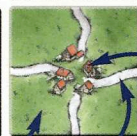
Achterzijde starttegel



Klooster



Stadsdeel



Weide

Weg

Spitsing



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

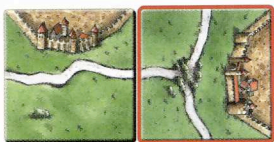
Men speelt met de klok mee. Wie aan de beurt is, voert de hierna genoemde acties in de **aangegeven volgorde** uit:

- 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**. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

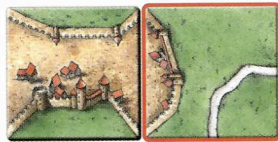
■ 1. Het leggen van landtegels

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:

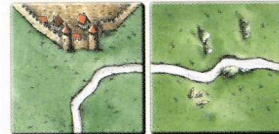
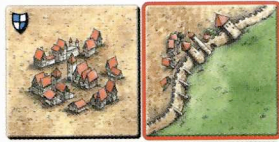
- De nieuwe tegel (in de voorbeelden rood omrand) moet met minstens één zijde aan een of meer eerder geplaatste landtegels gelegd worden. Tegels uitsluitend met de hoeken tegen elkaar aanleggen is niet toegestaan.
- Alle weiden, wegen en stadsdelen mogen niet onderbroken worden.



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** worden geplaatst.

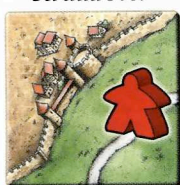
In het zeldzame geval, dat een landtegel niet passend gelegd kan worden, wordt deze in de doos gelegd, en trekt de speler direct een nieuwe en legt deze aan.

■ 2. Het plaatsen van horigen

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

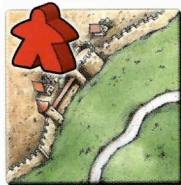
- Hij mag maar 1 horige plaatsen.
- Hij moet de horige uit zijn voorraad nemen.
- Hij mag deze uitsluitend op de juist geplaatste landtegel zetten.
- Hij beslist, op welk deel van de landtegel hij de horige zet: als

struikrover



op de weg

ridder



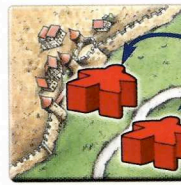
in de stad

monnik



in het klooster

boer



op het weiland.

Leg boeren horizontaal neer.

• 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 stad delen staat al een ridder.



Blauw kan zijn horige als ridder of als struikrover inzetten, als boer echter uitsluitend in de kleine weide, omdat in de grote weide al een boer staat (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.

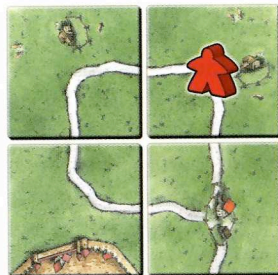
■ 3. Afgebouwde wegen, steden en kloosters worden geteld.

■ EEN AFGEBOUWDE WEG

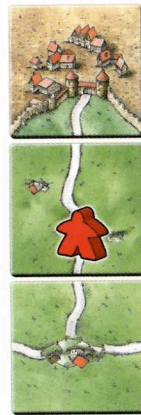
Een weg is af, als deze een doorlopende verbinding vormt tussen twee punten, die elk een splitsing, een stadspoort of een klooster met een weg zijn (er zijn ook kloosters zonder weg). Tussen beide punten mag een willekeurig aantal verbindingsstukken liggen.

Voor een afgebouwde weg krijgt de speler, die het met een struikrover bezet, 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 bijgevoekt. Als een speler veld 50 passeert, legt hij zijn horige horizontaal neer om aan te geven dat hij meer dan 50 punten heeft. Hij telt daarna gewoon door.



Rood krijgt 4 punten.

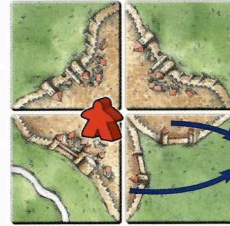


Rood krijgt 3 punten.

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 onbepaald 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 (3 stadsdelen en 1 wapen)



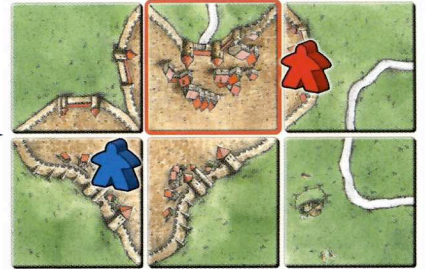
Rood krijgt 8 punten (vier stadsdelen, geen wapen)

Als meerdere stadsdelen op een tegel in 1 stad liggen, tellen deze als 1 stadsdeel.

Wat gebeurt er, als meerdere horigen in een afgebouwde stad of op een afgebouwde weg staan?

Door het slim plaatsnemen 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.**

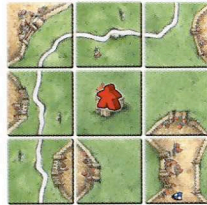
De juist gelegde landtegel verbindt de eerst gescheiden stadsdelen tot een afgebouwde stad.



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 is omgeven (4 zijden en 4 hoeken). De speler, die een monnik in een afgebouwd klooster heeft, krijgt direct 9 punten.



Rood krijgt 9 punten.

DE TERUGKEER VAN HORIGEN NAAR HUN MEESTERS

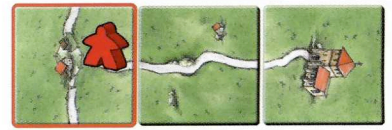
Nadat een weg, stad of klooster gewaardeerd is, en alleen dan, keren de zich daar bevindende horigen terug naar hun meester. De speler mag ze vanaf zijn volgende beurt weer in een rol naar keuze inzetten.

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 4 punten

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



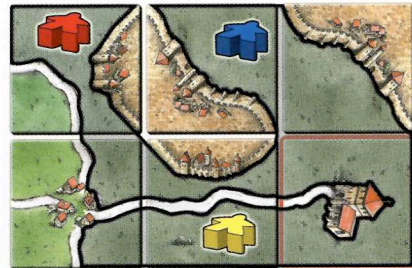
Rood krijgt 3 punten

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 in hun weiden staan en keren ze tussentijds niet naar hun meesters terug!** (Om dit aan te geven worden boeren horizontaal neergelegd.) Weiden worden door wegen, steden en de rand van het bord van andere weiden gescheiden (dit is van belang bij de eindtelling!).



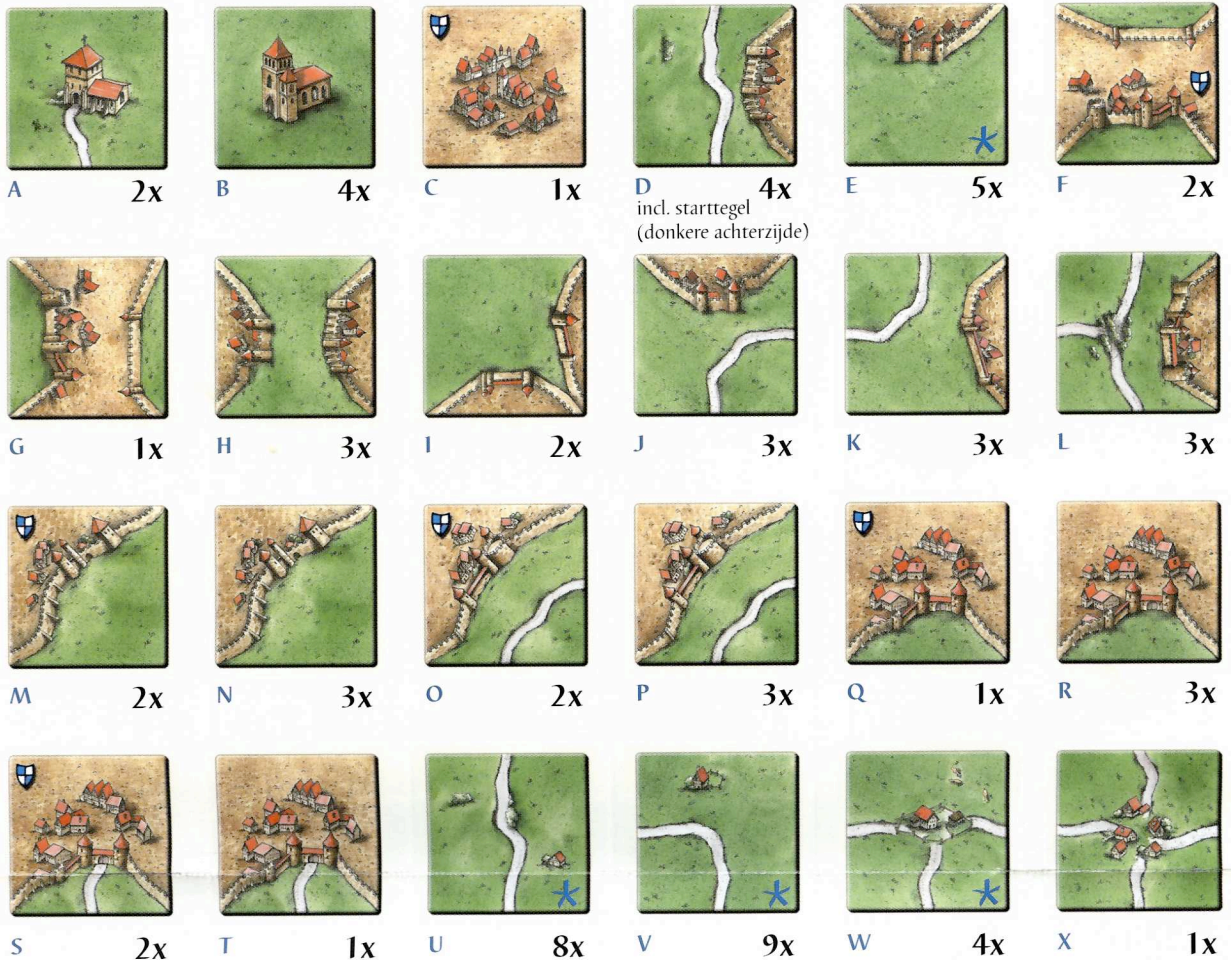
Ieder van de drie boeren bezit een eigen weide. Wegen, steden en de rand van het bord scheiden weiden van elkaar.



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 in de nu verbonden weiden al boeren staan.

Tegeloverzicht



★ Deze tegels kunnen grafisch van elkaar afwijken (kleine huisjes, schapen, enz.)

Puntenoverzicht

Afgebouwde projecten TIJDENS het spel

Onafgebouwde projecten aan het EINDE van het spel

Weg (struikrover) 1 punt per tegel



Weg (struikrover) 1 punt per tegel

Stad (ridder) 2 punten per tegel + 2 punten per wapen



Stad (ridder) 1 punt per tegel + 1 punt per wapen

Klooster (monnik) 9 punten



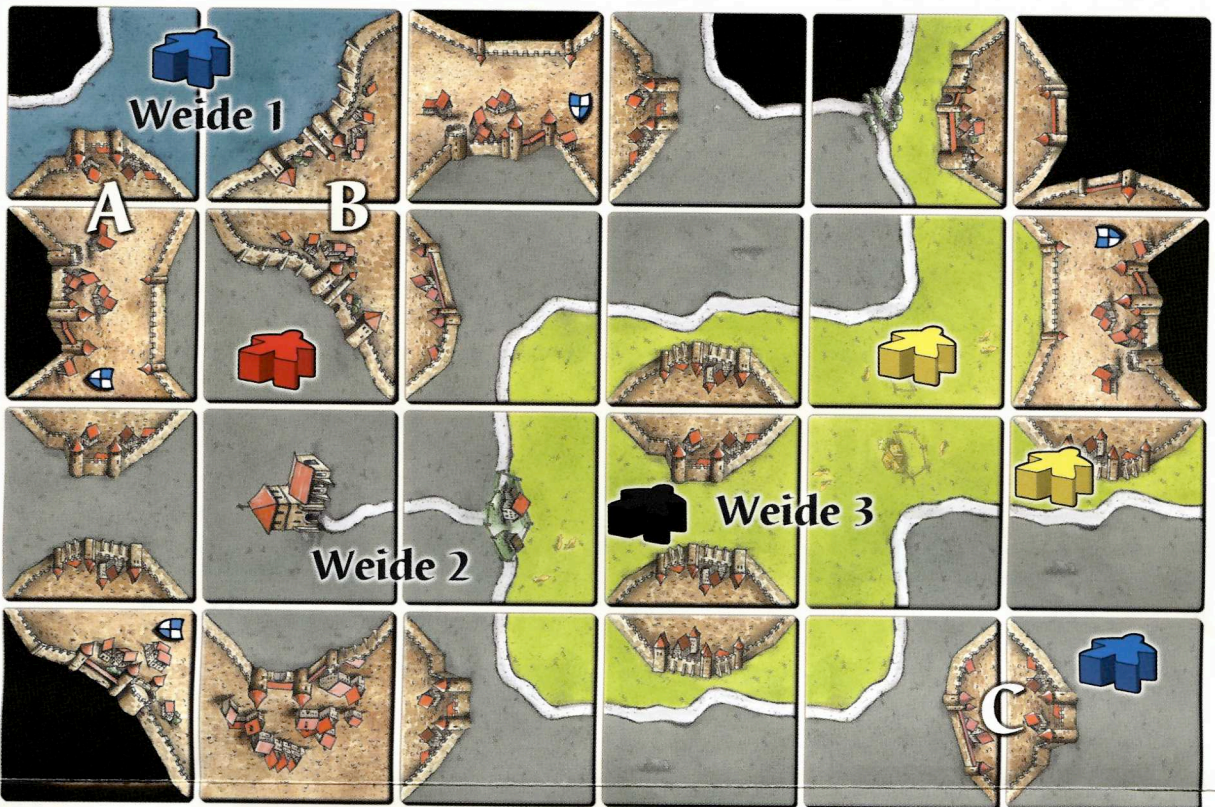
Klooster (monnik) 1 punt per tegel (klooster + elke omringende tegel)



Telling van boeren aan het EINDE van het spel
3 punten voor elke stad in of grenzend aan de weide

Voorbeeld van het tellen van boeren

Omdat de ruimte voor de eindtelling in de spelregels beperkt is, geven we hier een voorbeeld van de telling van boeren op hun weiden. Lees eerst het stukje **TELLING VAN BOEREN** op bladzijde 4 van de spelregels.



Weide 1: **Blauw** bezit weide 1. Aan deze weide grenzen **2** **afgebouwde steden** (A en B). Voor elk van deze steden krijgt **Blauw** 3 punten (de grootte van de steden is niet van belang). **Blauw** krijgt dus **6** punten.

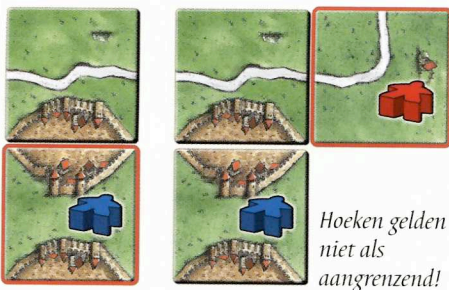
Weide 2: **Rood** en **Blauw** bezitten weide 2. Aan deze weide grenzen in totaal **3** **afgebouwde steden** (A, B en C). **Rood** en **Blauw** krijgen ieder **9** punten.

Let op: Steden A en B leveren punten op voor zowel **Blauw** in weide 1 als voor **Rood** en **Blauw** in weide 2, omdat ze aan beide weiden grenzen. De stad linksonder is niet afgebouwd. Deze levert geen punten op.

Weide 3: **Geel** bezit weide 3, omdat hij daar een boer meer heeft dan **Zwart**. Aan deze weide grenzen **4** **afgebouwde steden**. **Geel** krijgt **12** punten.

Let op: Weiden worden van andere weiden gescheiden door wegen, steden (voor zover ze niet in een weide liggen) en de rand van het bord.

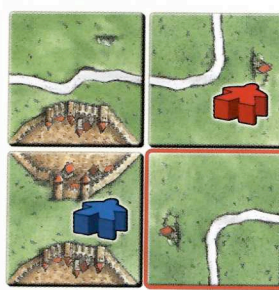
Hoe kunnen meerdere boeren op één weide staan?



Beurt 1

Beurt 2

Hoeken gelden niet als aangrenzend!



Beurt 3

= Laatst gelegde tegel

Beurt 1: **Blauw** zet één boer op de weide.

Beurt 2: **Rood** past de tegel rechtsboven aan en zet zijn boer op de weide. Dat mag, omdat de weiden nu nog niet met elkaar verbonden zijn.

Beurt 3: Nu worden beide weiden met elkaar **verbonden**, zodat **een** **grotere weide ontstaat**. Zo kunnen **meerdere boeren in één weide** staan.

Op dezelfde wijze kunnen **meerdere struikrovers op een weg** of **meerdere ridders in een stad** staan.