



Het Rad van Fortuin



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


De spelregels van dit Carcassonne-spel zijn vrijwel gelijk aan die van het basisspel.

De verschillen ten opzichte van de originele

versie zijn in het rood aangegeven.

Speelmateriaal

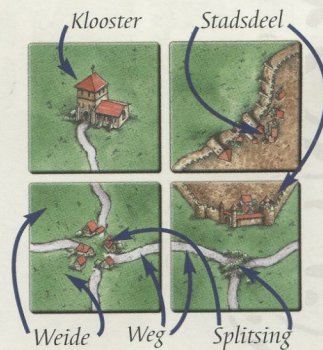
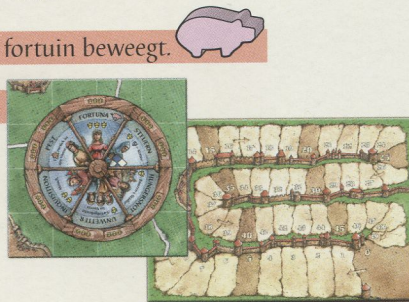
- 72 landtegels (waaronder 1 startkaart met donkere achterkant) tonen delen van steden, wegen, weiden en kloosters.
- 40 horigen in 5 kleuren  Iedere horige kan als ridder, struikrover, boer of monnik worden ingezet. Eén horige per kleur wordt als telsteen gebruikt.

- 1 houten varken, dat zich over het rad van fortuin beweegt. 

- 1 rad van fortuin: dit dient als startlocatie en brengt nieuwe acties in het spel.

- 1 scorespoor: dit 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

Leg het rad van fortuin midden op tafel. Zet het varken op het veld "Fortuna" en zorg ervoor dat zijn snuit naar rechts wijst. Het rad dient meteen als startlocatie, waaraan landdelen worden gepast. Alle landdelen op het rad van fortuin tellen bij een telling gewoon mee.

De overige landtegels worden geschud en in meerdere stapeltjes zo op tafel gelegd, dat iedereen erbij kan. Het scorespoor 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 het scorespoor. 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:

- 1a) De speler **moet** een nieuwe **landtegel** trekken.

Wordt een "rad van fortuin"-tegel getrokken, voer dan de bijbehorende actie uit (zie blz. 5).

- 1b) De speler **moet** de nieuwe **landtegel** aanleggen.

- 2. De speler **mag** daarna als hij dat wenst één van zijn **horigen** uit zijn voorraad op de juist aangepaste landtegel zetten.

- 3. Als door het leggen 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 ten minste één zijde aan een of meer eerder gelegde landtegels gepast 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.

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 gelegde landtegel zetten.
- Hij beslist op welk deel van de landtegel hij de horige zet: als

struikrover



op de weg

of

ridder



in de stad

of

monnik



in het klooster

of

boer



op het weiland.

of hier

of daar

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:

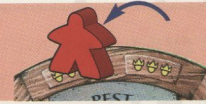


Blauw kan een horige uitsluitend als boer inzetten. Op de verbonden stadsdelen staat al een ridder.



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).

Heeft een speler in zijn beurt geen horige op een landtegel gezet, dan mag hij een van zijn horigen op een vrij kronenveld naar keuze op het rad van fortuin zetten. Op een kronenveld kan zich niet meer dan één horige bevinden.



Als in de loop van het spel de voorraad horigen van een speler uitgeput raakt, 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.

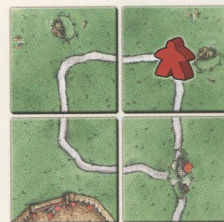
3. Afgebouwde wegen, steden en kloosters worden geteld.

EEN AFGEBOUWDE WEG.

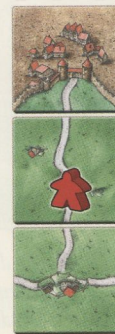
Een weg is af als deze een doorlopende verbinding vormt tussen twee punten, die elk een splitsing, een stadspoort of een klooster met een weg zijn (er zijn ook kloosters zonder weg). Tussen beide punten mag een willekeurig aantal verbindingsstukken liggen.

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 het scorespoor bijgeboekt. 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.

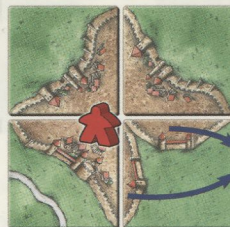


Rood krijgt 3 punten.

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 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 (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 leggen van landtegels kan men het voor elkaar krijgen dat er meerdere striukrovers 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 landtegels 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, striukrover of monnik in het spel brengen.
3. De afgebouwde stad, weg of klooster waarderen.
4. De ridder, striukrover 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.

Rad van fortuin-tegels ① ② ③



Als een speler een landtegel met een gekleurd rad van fortuin-symbool ① ② ③ trekt, legt hij deze voor zich neer. Daarna doet hij het volgende:

1. Hij verplaatst het **varken** het aangegeven aantal velden op het rad van fortuin.
2. Hij voert de **actie op het rad** van fortuin uit.
3. Er vindt een **telling** plaats van **horigen op kronenvelden**, die daarna worden **teruggenomen**.
4. Hij past de landtegel aan en zet een horige op deze tegel of op het rad van fortuin (=uitvoeren van zijn normale beurt).

■ 1. VARKEN VERPLAATSEN

De speler verplaatst het varken zoveel velden op het rad van fortuin als het getal op de getrokken landschapstegel aangeeft. Het varken loopt altijd met de klok mee.

■ 2. ACTIE OP HET RAD VAN FORTUIN UITVOEREN

Het rad van fortuin bestaat uit 6 segmenten. Elk segment staat voor een bepaalde actie. Uitsluitend het segment waar het varken eindigt, wordt geactiveerd. De actie "FORTUNA" geldt uitsluitend voor de actieve speler. De andere acties gelden voor alle spelers. Hieronder volgt een overzicht:



FORTUNA

De actieve speler krijgt direct **3 punten**.



BELASTING

Iedere speler krijgt punten voor zijn ridders: voor **iedere** ridder krijgt een speler zoveel punten als het aantal **wapens plus** het aantal **eigen ridders** in de betreffende stad.



HONGERSNOOD

Iedere speler krijgt voor ieder van zijn boeren **1 punt** per **afgebouwde stad** die aan de betreffende weide grenst of erin ligt (net als bij een telling van boeren, zie blz. 6)



ONWEER

Iedere speler krijgt **1 punt** per **horige** die zich op dit moment in zijn **voorraad** bevindt.



INQUISITIE

Iedere speler krijgt **2 punten** voor ieder van zijn **monniken**.



PEST

Iedere speler moet 1 eigen **horige** van het speelveld in zijn voorraad **terugnemen**. Hij mag geen horige van een kronenveld nemen. De actieve speler doet dit eerst, daarna volgen de andere spelers met de klok mee.

Voorbeeld:

Blauw krijgt
voor iedere ridder
2 (ridders) + 2 (wapens)
= 4 punten, in totaal
dus $2 \times 4 = 8$ punten.
Rood krijgt
1 (ridder) + 2 (wapens)
= 3 punten.



■ 3. TELLING VAN HORIGEN OP KRONENVELDEN

Uitsluitend de kronenvelden in het **actieve** segment worden geteld (dus niet de kronenvelden waar het varken tijdens zijn verplaatsing aan voorbijgegaan is).



- Een horige die in een segment met 1 kronenveld staat, krijgt **3 punten**.



- Een horige die **alleen** in een segment met 2 kronenvelden staat, krijgt **6 punten**.



- Staan er 2 horigen in een segment met 2 kronenvelden, dan krijgt iedere horige **3 punten** (ook als beide horigen van dezelfde speler zijn).

De spelers krijgen getelde horigen terug in hun voorraad.

■ 4. GEBRUIKELIJKE BEURT UITVOEREN

De actieve speler past de getrokken landtegel aan en zet eventueel een horige in. Deze mag hij ook (weer) op het rad van fortuin zetten.

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

TELLING VAN ONAFGEBOUWDE WEGEN, STEDEN EN KLOOSTERS

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.

TELLING VAN BOEREN

Nu krijgen de spelers punten voor de boeren die nog in de weiden liggen. De speler met de meeste boeren in een weide krijgt de punten. Als meerdere spelers de meeste boeren in een weide hebben, krijgen ze allemaal de punten. De bezitter(s) van een weide krijg(t)(en) voor elke afgebouwde stad die aan deze weide grenst 3 punten. Als een stad aan meerdere weiden grenst, krijgen alle bezitters van die weiden voor deze stad 3 punten.

Rood krijgt voor de onafgebouwde weg 3 punten.



Geel krijgt voor het onafgebouwde klooster 5 punten: het klooster zelf en 4 omliggende landtegels, die elk een punt waard zijn.



Blauw krijgt voor de onafgebouwde stad rechtsonder 3 punten. **Groen** krijgt 8 punten voor de grote onafgebouwde stad. **Zwart** krijgt niets, omdat Groen meer ridders in de stad heeft.



Blauw krijgt 6 punten. **Rood** krijgt 3 punten. De onafgebouwde stad levert geen punten op.

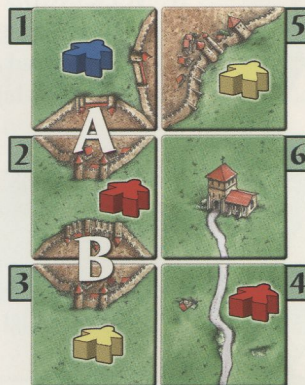


Blauw krijgt 9 punten.

Zie blz. 7 voor informatie over het tellen van grotere weiden.



Rood bezit de grote weide. Hij heeft de meerderheid aan boeren. Hij krijgt 6 punten (3 punten voor stad A en 3 voor stad B). **Blauw** bezit de kleine weide. Hij krijgt ook 3 punten voor stad A.



Rood en **Geel** hebben beiden 2 boeren in de grote weide. Ze krijgen allebei 6 punten (3 voor stad A en 3 voor stad B). **Blauw** krijgt 3 punten voor stad A.

Zo worden alle weiden geteld. Daarna is het spel afgelopen. **De speler met de meeste punten wint het spel.**



© 2012 Hans im Glück
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 9990000
klantenservice@999games.nl



Vertaling: Michael Bruinsma en Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

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.

Voorbeeld van het tellen van boeren



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**.

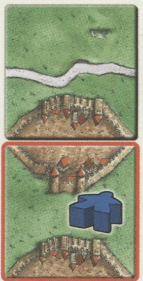
Weide 2: Rood en **Blauw** bezitten weide 2. Aan deze weide grenzen in totaal 3 **afgebouwde steden** (A, B en C). **Rood** en **Blauw** krijgen ieder **9 punten**.

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?

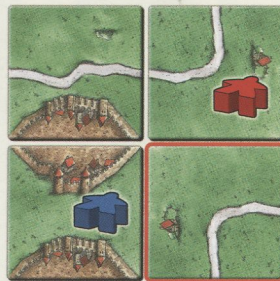


Beurt 1



Beurt 2

Hoeken gelden niet als aangrenzend!



Beurt 3

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.

□ = Laatst gelegde tegel

Tegeloverzicht



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

Puntenoverzicht

Afgebouwde projecten TIJDENS het spel

Weg (struikrover) 1 punt per tegel



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



Klooster (monnik) 9 punten



Onafgebouwde projecten aan het EINDE van het spel

Weg (struikrover) 1 punt per tegel

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

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

Het Rad van Fortuin

- 3/6 punten op kronenveld
- Punten voor **BELASTING**, **HONGERSNOOD**, **ONWEER** en **INQUISITIE**



Telling van boeren aan het EINDE van het spel

3 punten voor elke stad in of grenzend aan de weide