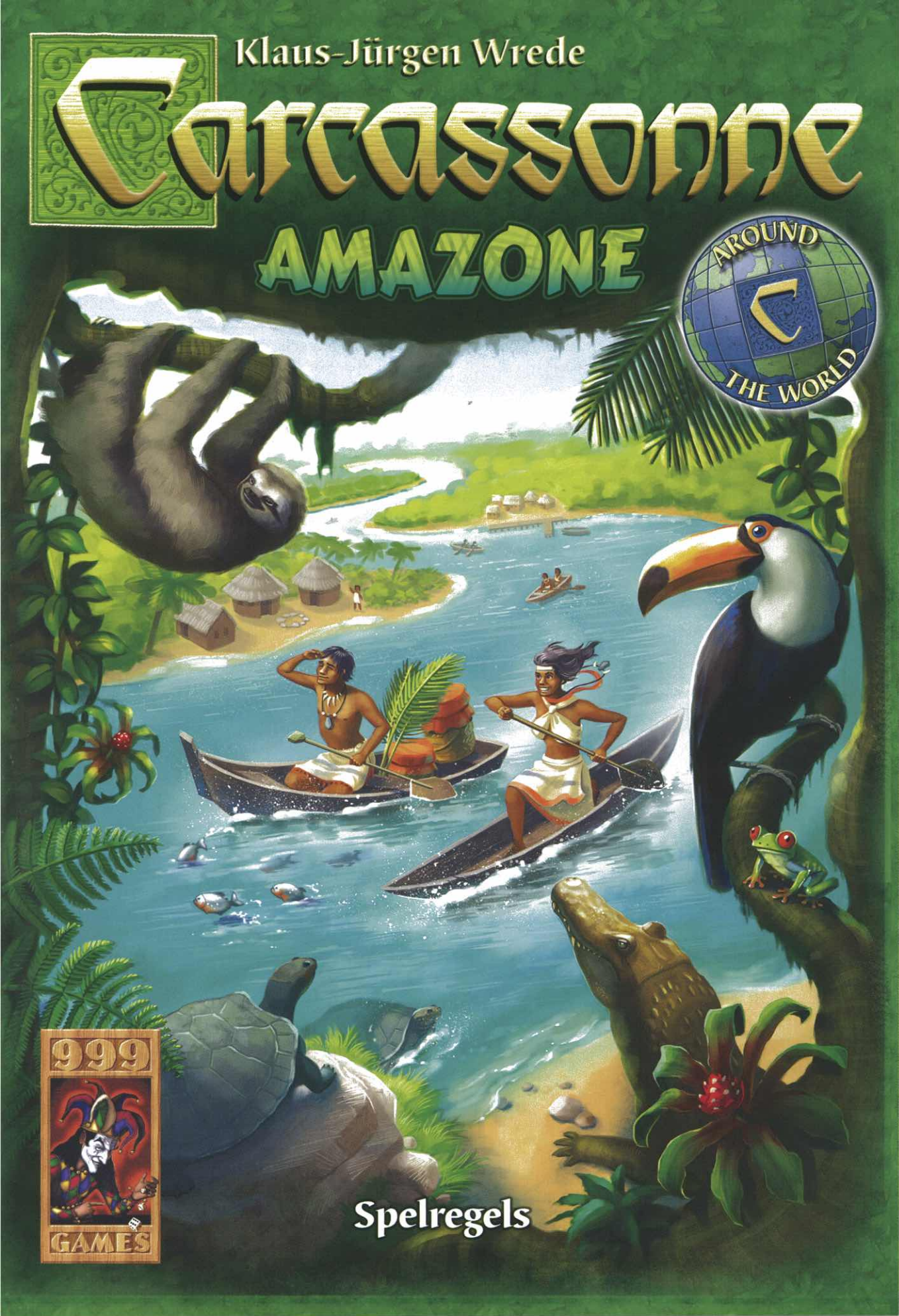
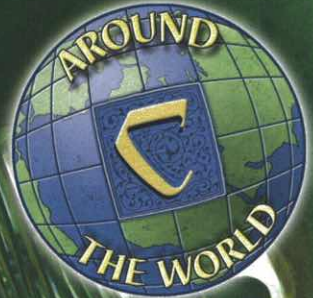


Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## AMAZONE



Spelregels





Klaus-Jürgen Wrede

# CARCASSONNE AMAZONE

Een tropische hitte hangt over de jungle. We wagen ons in het Zuid-Amerikaanse regenwoud. Kaaimannen drijven in de rivier, scholen piranha's laten het water kolken. Aan de oevers fladderen papegaaien, toekans en reusachtige vlinders. Maar die rust is slechts schijn. Want iedereen wil de jungle als eerste onderzoeken, zijn kampementen op de beste plekken opslaan en de Amazone zo snel mogelijk afvaren.

## SPEELMATERIAAL

In deze handleiding leiden we je snel door de spelregels van deze nieuwste variant van de klassieker Carcassonne. Direct na het lezen kun je het spel aan de andere spelers uitleggen. En dan staat niets het Carcassonne-plezier meer in de weg. Om te beginnen, moet je het spel voorbereiden, dat is niet veel werk. Tijdens de voorbereiding vertellen we de nodige bijzonderheden over het speelmateriaal.

De **65 landtegels** bekijken we eerst. Je ziet zijrivieren en dorpen, omringd door groen regenwoud waarin allerlei dieren rondartelen.



Tegel met een dorp en een dier in het oerwoud



Tegel met een zijrivier (en bootsymbool)



Tegel met dorp, zijrivier met fruitsymbool

**15 Amazonetegels**, deze horen bij de landtegels maar hebben een bijzondere functie in het spel.



Amazonetegel met kaaimannen en piranha's

De achterkant van alle landtegels is gelijk.



Achterkant van de landtegels

De grote tegel (zo groot als 2 x 4 landtegels) is de **starttegel**. Het aantal deelnemende spelers bepaalt welke zijde van de starttegel gebruikt wordt. Eén zijde is voor 2 en 3 spelers (symbool met 16 velden), de andere voor 4 en 5 spelers (symbool met 8 velden). De tegel met de korte zijde, waar zich de bron van de Amazone bevindt, wordt dicht tegen de tafelrand gelegd. Tussen deze zijde en de tafelrand moet plaats zijn voor minimaal 2 rijen tegels. Aan de andere zijde bereikt het speelveld tot het eind een lengte van ca. 1 meter.

Bron van Amazone

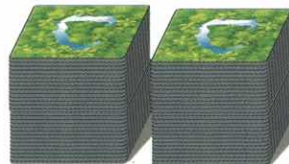
Hier plaats voor ca. 2 rijen laten



Iedere speler kiest een **boot** in zijn eigen kleur. Wie het laatst in een boot gevaren heeft, is de startspeler. Heeft niemand in een boot gevaren, dan begint de jongste speler. Zet de boten van alle deelnemende spelers op het veld waar de Amazone ontspringt.



Schud alle 80 landtegels (normale en Amazonetegels) en leg ze in een aantal gedekte trekstapels op tafel. Zorg ervoor dat de Amazonetegels goed onder de andere tegels verdeeld zijn, zodat ze gelijkmatig in het spel opduiken.



Leg nu de **4 dubbele Amazonetegels** open naast het speelveld. Zij komen later in het spel.



**Blauw, rood, groen en geel** spelen mee. Zet alle boten op de bron van de Amazone.

De **mondtegel** is pas aan het eind van het spel nodig.



Meeples



Kampementen

Ten slotte bekijken we ook nog de andere **houten speelfiguren**. Om te beginnen zijn dat de **figuren** (meeples genaamd, spreek uit: "miepels").

In het spel zijn **25 meeples**, 5 in de spelerskleuren **geel, rood, groen, blauw** en **zwart**. Bovendien zijn er in elke spelerskleur **2 kampementen**. Om te beginnen krijgt iedere speler 4 meeples en 2 kampementen in zijn eigen kleur. Deze vormen de voorraad van de speler. Vervolgens wordt het **scoretableau** naast het speelveld gelegd en zetten de spelers daar hun 5<sup>e</sup> meeples op het veld 0. Alle meeples, boten en kampementen in de kleuren die niet meespelen, gaan terug in de doos.



## DOEL VAN HET SPEL

Om de beurt leggen de spelers een landtegel. Op die manier verkennen de spelers de jungle, de dorpen, de zijrivieren en de loop van de Amazone. Hun meeples kunnen in een dorp of op een zijrivier ingezet worden, de kampementen worden in de jungle gezet. Ondertussen voert de stroom hun boten verder over de Amazone waarbij de spelers proberen de anderen voor te zijn. Dat levert gedurende het spel en ook aan het slot punten op. En wie de meeste punten heeft en daarmee wint, staat pas na de eindtelling vast! Genoeg, we steken van wal...


## SPELVERLOOP

In **Carcassonne Amazone** wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert steeds de volgende acties in de aangegeven volgorde uit. Daarna is de speler links van hem aan de beurt, enzovoort. Om te beginnen sommen we de acties op en leggen ze dan één voor één uit. Daarbij wordt de betekenis van de verschillende landtegels duidelijk. Welke acties zijn er?

**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 Op de zojuist gelegde tegel:**  
2a) ... een meeples zetten  
OF  
2b) ... een kampement zetten.  
Als de speler geen actie uitvoert, moet hij zijn boot 1 Amazoneveld vooruit zetten.



**3 Een puntentelling afhandelen:**  
De speler **moet** alle puntentellingen afhandelen die uit het aanleggen van zijn tegel voortkomen.



### De Amazone beperkt het aanleggen van landtegels

De eerste tegel die in het spel komt, moet aan de starttegel gelegd worden. In het begin zijn er precies 10 mogelijke plaatsen waar dat zou kunnen. Daarbij moeten alle afgebeelde landschappen op elkaar aansluiten. Later kan ook aan al liggende tegels gelegd worden. De Amazone stroomt vanaf haar bron. In het begin stroomt zij alleen op de starttegel. Gedurende het spel wordt door middel van de Amazone-tegels haar verdere loop onthuld. In het spel mogen alleen tegels in rijen gelegd worden die achter de voorkant van de loop van de Amazone liggen.



In dit gebied mag aangelegd worden.

De loop van de Amazone is weer ontdekt. Nu mag ook in deze rij gelegd worden.

In dit gebied mag nog niet aangelegd worden.

## De zijrivieren


### 1. Landtegel leggen

De getrokken tegel laat 3 zijrivieren zien, die bij een rots ophouden. Hij wordt nu ergens in het landschap aangelegd. De speler moet er op letten dat de tegel past.



De speler heeft de tegel met de **rode rand** aangelegd. De zijrivier past aan de zijrivier en de jungle past aan de jungle.

### 2a. Een meeples zetten

Nadat de speler de tegel aangelegd heeft, mag hij **op de zijrivier van deze tegel** een meeples zetten. Maar dat kan alleen als er nog geen andere meeples op deze zijrivier staat. De zijrivier is nog niet aan beide einden afgesloten, daarom komt het hier voorlopig nog niet tot een puntentelling (actie 3). Maar de gezette meeples staat wel op een zijrivier met een bootsymbool . Dat betekent dat de speler zijn boot op de Amazone 1 veld vooruit mag zetten. Dit doet hij direct in deze beurt, ondanks dat de rivier nog niet afgesloten is.



Op de zojuist aangelegde tegel is een meeples gezet. Dat mag omdat op deze zijrivier nog geen andere meeples staat.



Voor 1 bootsymbool zet de speler zijn boot op de Amazone 1 veld vooruit.



## Aanvullende regels voor het verzetten van de boten op de Amazone

- Bootsymbolen komen alleen voor op de zijrivieren. Voor elk bootsymbool mag de speler zijn boot 1 veld vooruit zetten. **Het symbool telt voor een speler wanneer het aansluit bij een zijrivier waarop een meeples van deze speler staat, of wanneer deze speler een meeples op een zijrivier zet waarop de symbolen voorkomen.** Dat kan dus ook het geval zijn wanneer die speler helemaal niet aan de beurt is, omdat een andere speler zijn rivier verlengt. Om de boot te mogen verzetten, is het niet nodig om de meerderheid op de zijrivier te hebben!
- Boten mogen uitsluitend vooruit verzet worden.
- Wanneer bij het vooruitzetten van de boot deze over het voorste Amazoneveld zou gaan, blijft de boot op het laatste Amazoneveld staan.
- De Amazonevelden op de starttegels zijn onderverdeeld. Verder telt iedere Amazonetegel voor 1 veld, iedere dubbele Amazonetegel voor 2 velden.
- De boot wordt ook steeds dan 1 veld vooruit gezet, wanneer de speler in zijn beurt geen meeples inzet (zie blz. 5 "De boot vooruit zetten").
- Op een Amazoneveld kunnen meer boten tegelijkertijd staan.



Door het aanleggen krijgt de speler er 3 bootsymbolen op zijn zijrivier bij. Hij mag zijn boot daarom 3 velden vooruit zetten.



Op een dubbele tegel zijn 2 Amazonevelden afgebeeld.

## 3. Puntentelling afhandelen

Telkens wanneer een zijrivier aan beide einden afgesloten wordt, volgt een puntentelling. Dat gebeurt wanneer de zijrivier bij een kruising, bij een rots, de Amazone of in zichzelf eindigt. In het voorbeeld rechts volgt een puntentelling – de zijrivier is aan beide einden afgesloten! Hoewel blauw de tegel gelegd heeft, is de rivier van rood nu afgesloten. **Elke tegel** waarover deze zijrivier stroomt, levert rood **1 punt** op.



Bovendien krijgt rood voor **elk fruitsymbool** dat aan de rivier-oever ligt, **1 punt**.



De zijrivier van **rood** stroomt over 3 tegels. Aan de oever ligt 1 fruitsymbool. **Rood** ontvangt daarvoor in totaal 4 punten.



Nu komt het scoretableau in het spel. Zodat de spelers niet voortdurend hun punten hoeven te onthouden, markeren zij hun punten met hun meeples op het scoretableau. Voor 4 punten zet de speler zijn meeples 4 velden op het scoretableau vooruit. Na elke puntentelling krijgt de speler zijn meeples op het speelveld die bij de puntentelling betrokken waren weer **in zijn voorraad terug**.

Stap voor stap verzamelen de spelers steeds meer punten. Wanneer een meeples het scoretableau helemaal rond is geweest en het 0-veld passeert, legt de speler hem plat neer om aan te geven dat hij al 50 punten gescoord heeft. Na een tweede ronding wordt hij weer rechtop gezet, enzovoort.



## De dorpen

### 1. Landtegels leggen

Om te beginnen trekt de speler zoals gebruikelijk een tegel om deze aan te leggen. Ook hier moet de tegel met minstens één zijde passen. Aan een dorpszijde mag natuurlijk alleen een dorp aangelegd worden.



### 2a. Een meeples in een dorp zetten

Vervolgens controleert de speler ook hier of er al een meeples in het dorp staat. Omdat er nog geen staat, kan hij daar zijn meeples zetten.



De tegel is correct aangelegd, hij vergroot het open dorp met 1 tegel. Het dorp is nog niet bezet, dus kan de speler zijn meeples daar zetten.



### 3. Puntentelling afhandelen

We maken nu een sprong in de tijd. De speler heeft deze tegel getrokken. Toevallig past hij aan een dorp. Daarmee is het gebied (in dit geval het dorp) afgesloten.

Een dorp is uitsluitend afgesloten wanneer het volledig door weiden of de Amazone is omsloten en er geen "gaten" in zitten.

Aangezien er een rode meeples in het dorp staat, moet hij een puntentelling afhandelen en krijgt rood de punten.



Elke tegel waaruit het dorp bestaat, levert 2 punten op.

Ook in een dorp levert elk fruitsymbool 1 punt op.



Hier krijgt **rood** 7 punten voor 3 dorptegels en 1 fruitsymbool.

## De kampementen 🏠

### 1. Landtegel leggen

Zoals gebruikelijk trekt de speler eerst een tegel om hem aan te leggen. Ook hier moet de tegel passen.

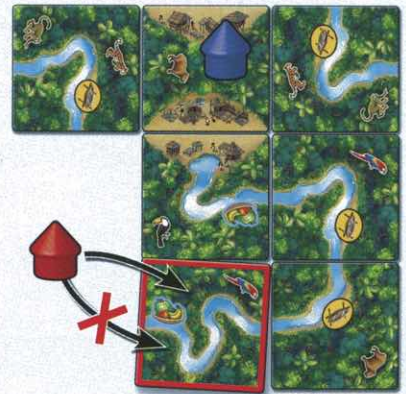
### 2b. Een kampement zetten

Vanaf het begin van het spel hebben de spelers ieder 2 kampementen in voorraad. Kampementen worden altijd op een jungleperceel van een zojuist gelegde tegel gezet. Ook hier moet erop gelet worden dat er nog geen ander kampement in deze jungle staat. Als de jungle al uit meer tegels bestaat, moet de speler beslissen waar hij zijn kampement plaatst. Junglepercelen worden door zijrivieren, de Amazone of dorpen van elkaar gescheiden.

**Niet vergeten:** de speler moet zelf beslissen of hij een meeples of een kampement zet. Hij mag slechts een van de twee opties uitvoeren.

Eenmaal gezet, krijgt de speler het kampement voor het einde van het spel niet meer terug. Dan pas levert het kampement punten op.

Het beste wordt een kampement geplaatst in een jungle waar veel dieren zijn omdat de dieren punten opleveren.



**Rood** legt de tegel aan. Daarop staan twee verschillende junglepercelen. Op het onderste mag hij zijn kampement niet zetten omdat in dat perceel al een kampement van **blauw** staat. Op het bovenste deel is het wel mogelijk omdat dit jungleperceel door een zijrivier en een dorp van het andere jungleperceel gescheiden is.

### 3. Puntentelling afhandelen

Een kampement levert tijdens het spel geen punten op. De puntentelling voor de kampementen volgt pas aan het einde van het spel! Zie eindtelling op blz. 7. Dan levert elk dier in de jungle waar het kampement staat 1 punt op.

## De boot vooruit zetten 🚤

### 1. Landtegel leggen

Zoals gebruikelijk trekt de speler eerst een tegel om hem aan te leggen. Ook hier moet de tegel passen.

### 2. Een boot vooruit zetten

Wanneer een speler in zijn beurt geen meeples of kampement zet, moet hij daarvoor zijn boot op de Amazone 1 veld vooruit zetten.

Wanneer de speler in diezelfde beurt boot-symbolen krijgt (zijn meeples moet dan al bij de zijrivier gestaan hebben), mag hij alle stappen bij elkaar tellen.



**Rood** staat al vóór deze beurt op de zijrivier.

**Rood** legt de tegel aan en voegt zodoende 2 boot-symbolen toe. Daarvoor mag hij zijn boot 2 velden vooruit zetten. Omdat hij in deze beurt geen meeples of kampement ingezet heeft, mag hij zijn boot nóg 1 veld vooruit zetten. In totaal vaart zijn boot dus 3 velden op de Amazone vooruit.



## De Amazonetegels

### 1. Landtegel leggen

Als de speler een Amazonetegel trekt, legt hij die aan. Maar deze tegel mag hij niet zoals anders op een willekeurige passende plaats aanleggen. Hij moet er de loop van de Amazone mee verlengen. Daarbij kan hij uit beide mogelijke richtingen kiezen. Als de speler een Amazonetegel trekt met **!**, neemt hij ook nog één van de open dubbele Amazonetegels. Hij legt dan **eerst de !-tegel aan** en **daarna de dubbele tegel (altijd in deze volgorde)**. Daardoor maakt de Amazone een scherpe bocht.

**Let op:** aangezien de dubbele Amazonetegels twee keer zo groot zijn als een normale tegel, heeft hij ook twee velden voor de boten.

**Verklaring:** omdat er 3 **!**-tegels en 4 dubbele Amazonetegels zijn, komt één van de dubbele tegels nooit in het spel.

**Niet vergeten:** met het aanleggen van een Amazonetegel vergroot een speler ook de mogelijkheden voor het aanleggen van landtegels (zie blz. 3).



**Rood** trekt een Amazonetegel met het **!**-teken. Hij kiest nu ook nog een dubbele Amazonetegel. Om te beginnen legt hij de **!**-tegel aan en daarna de dubbele tegel. Hij draait daarbij deze beide tegels zo als het hem gunstig lijkt.

### 2. Meeple of kampement plaatsen of boot vooruit zetten

Een meeples of een kampement mag ook op de oever van de Amazonetegel gezet worden. Op de Amazone zelf mag nooit een meeples of een kampement staan, daar varen alleen de boten.

Als de speler een **!**-tegel en daarna een dubbele Amazonetegel aanlegt, mag hij zijn meeples of kampement **uitsluitend** op de dubbele tegel zetten.

Wanneer de speler geen meeples of kampement inzet, moet hij nu zijn boot 1 veld vooruit zetten.



Later in het spel legt **rood** een Amazonetegel aan. Omdat **rood** geen meeples en ook geen kampement op de dubbele tegel gezet heeft, zet hij zijn boot 1 veld vooruit en ligt daardoor aan kop op de Amazone.

### 3. Puntentelling afhandelen

#### Amazonetelling

Nu wordt een **Amazonetelling** afgehandeld:

In de Amazone zwemmen kaaimannen en piranha's. De eigenaar van de boot die **helemaal aan kop** (stroomafwaarts) ligt, krijgt zoveel punten als de **som van alle kaaimannen en piranha's** op de zojuist gelegde Amazonetegels.

De eigenaar van de boot in tweede positie krijgt zoveel punten als er **piranha's** te zien zijn.

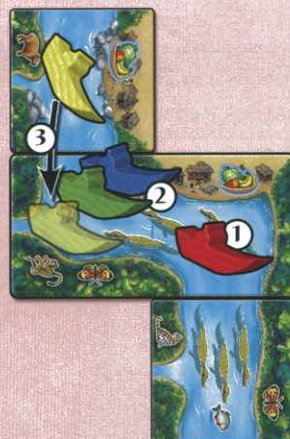
Wanneer er meer boten in eerste of tweede positie liggen, krijgen zij elk de punten voor de eerste of tweede plaats.

**Aantekening 1:** waar precies de boten op de Amazone staan, speelt geen rol. Het komt alleen op de positie aan.

**Aantekening 2:** de dubbele Amazonetegel heeft weliswaar 2 velden voor de boten, kaaimannen en piranha's tellen toch maar één keer.

#### BELANGRIJK!

Na de Amazonetelling wordt elke boot die bij deze puntentelling **geen enkel punt** gekregen heeft, **1 veld** vooruit gezet.



Op de zojuist gelegde Amazonetegel zijn 3 kaaimannen en 1 piranha te zien.

Nu volgt een Amazonetelling:

- 1 Omdat **rood** zich in de laatste beurt behendig op de eerste positie gespeeld heeft, krijgt hij nu **4 punten** (3 kaaimannen + 1 piranha).
- 2 **Blauw** en **groen** krijgen in een gedeelde tweede positie ieder **1 punt** (voor de piranha).
- 3 Omdat **geel** geen punten krijgt, zet hij zijn boot 1 veld vooruit.



## ■ Meerdere meeple en kampementen in een gebied

Ondanks dat er geen meeple in een gebied gezet mag worden waar al een meeple staat, kan het in de loop van het spel voorkomen dat door het samenvoegen van gebieden er toch meer meeple in hetzelfde gebied staan. Bij een puntentelling krijgt de speler met de meeste meeple in dat gebied de punten. Bij een gelijke stand krijgen alle spelers met de meeste meeple alle punten. Spelers met minder meeple krijgen dan geen punten. **Dit geldt ook voor de kampementen in de jungle.** Twee voorbeelden:



Vóór deze beurt hadden **blauw** en **rood** ieder één meeple op twee afzonderlijke zijrivieren. **Rood** legt in zijn beurt een tegel aan en verbindt daarmee beide zijrivieren. Eerst worden nu de **punten voor de boten** vastgesteld: **rood** wordt met twee nieuwe bootsymbolen verbonden; hij zet zijn boot dus 2 velden vooruit en **blauw** 1 veld. Deze zijrivier is nu

ook afgesloten. Beide spelers krijgen **5 punten** (4 punten voor de zijrivier en 1 punt voor het fruitsymbool).



Vóór deze beurt stonden alle 3 meeple in afzonderlijke dorpen.

**Rood** legt in zijn beurt een tegel die alle dorpen samenvoegt. Tegelijkertijd is het dorp nu gesloten en levert het **13 punten** op (10 punten voor 5 tegels en 3 punten voor

3 fruitsymbolen). **Rood** krijgt alle punten omdat hij de meeste meeple in het dorp heeft. **Blauw** krijgt niets.

## EINDE VAN HET SPEL, EINDTELLING EN WINNAAR

Het spel eindigt zodra een speler geen tegel meer kan trekken en aanleggen. Er volgt dan nog een **eindtelling** en wie dan de meeste punten heeft, is de winnaar.

Zodra het spel geëindigd is, krijgen de spelers nog punten voor hun meeple en kampementen op het speelveld:

### ■ ZIJRIVIEREN

Elke **zijrivier** levert nu **1 punt op per tegel** waarover zij stroomt en **1 punt** voor elk **fruit-symbool**, dat aan de oever ligt – precies zoals tijdens het spel.

### ■ DORPEN

Elk open **dorp** levert nu **1 punt op per tegel**, waarover het zich uitstrekt en **1 punt** voor elk **fruitsymbool** in het dorp.

### ■ KAMPEMENTEN

De jungle bij elk **kampement** wordt afgezocht naar dieren. Elk gevonden **dier** levert **1 punt** op.

### ■ AMAZONE

Nu komt de mondingstegel in het spel. Deze wordt vooraan de Amazone gelegd met de zijde voor het aantal meespelende spelers naar boven. De boot/boten die aan kop liggen, wordt/worden in de uitsparing met het hoogste cijfer gelegd – die in de volgende positie telkens daarachter.

Bij 4 en 5 spelers: 1<sup>e</sup> plaats: **7 punten**, 2<sup>e</sup> plaats: **4 punten**, 3<sup>e</sup> plaats: **1 punt**

Bij 2 en 3 spelers: 1<sup>e</sup> plaats: **6 punten**, 2<sup>e</sup> plaats: **3 punten**

Naar aanleiding van de eindposities worden de boten op de mondingstegel gezet: **Rood** krijgt **7 punten**, **Blauw** en **groen** **3 punten** en **zwart** **1 punt**, **geel** krijgt geen punten.



**Blauw** krijgt **3 punten** voor het kampement (3 dieren in het junglegebied).

**Rood** krijgt **3 punten** voor de zijrivier (2 tegels + 1 fruitsymbool).

**Blauw** krijgt **4 punten** voor het dorp (2 tegels + 2 fruitsymbolen).

**Rood** krijgt **5 punten** voor het kampement (5 dieren in het junglegebied).

## SPECIAAL VOOR 2 EN 3 SPELERS

**Voor 2 en 3 spelers:** gebruik de starttegels en de mondingstegel met het symbool voor 2 en 3 spelers.

### Speciaal voor 2 spelers:

De speler met de boot in tweede positie krijgt de punten alleen wanneer hij op het **veld direct achter de leider** staat. Als zijn boot verder weg staat, krijgt hij geen punten en moet hij zijn boot 1 veld vooruit zetten. Dit geldt zowel bij de Amazonetelling als bij de eindtelling van de Amazone.



**Rood** krijgt **3 punten**. **Blauw** krijgt niets omdat hij niet op het veld direct achter rood staat. **Blauw** zet zijn boot 1 veld vooruit.



LIJST VAN DE TEGELS (65 landtegels, 15 Amazonetegels, 4 dubbele Amazonetegels, 1 starttegel)



Landtegels zijn er in uiteenlopende samenstellingen van fruitsymbolen en dieren.

**Aantekening:** de Amazone strekt zich uit over duizenden kilometers. Ons spel **Carcassonne Amazone** kan daarvan maar een klein gedeelte weergeven. Omwille van de speelbaarheid hebben wij ervoor gekozen de Amazone in het spel tamelijk recht te laten lopen. Veel plezier op deze ontdekkingsreis!



© 2016 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: Roel Steinvooete  
 Eindredactie: 999 Games b.v.  
 Alle rechten voorbehouden  
 Made in EU

