

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Uitgesproken als: "Kar-ka-sonn"



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 reiziger, ridder, monnik of boer effent de weg naar succes.

2021 staat geheel in het teken van het 20-jarige bestaan van Carcassonne. Met deze speciale editie vieren we samen met jullie het grote jubileum van deze klassieker.

Let op

Dit zijn de spelregels van de speciale jubileumeditie ter ere van het 20-jarige bestaan van **Carcassonne**. Ken je het spel al, dan hoef je deze spelregels niet meer te lezen. Kijk alleen even naar de opmerking over de stickers aan het einde van deze bladzijde. Verder vind je alle nieuwigheden in de bijlage. Veel plezier met deze jubileumeditie.

Welkom bij **Carcassonne**! In deze handleiding leiden we je door de eenvoudige spelregels van deze moderne klassieker. Direct na dit korte leeswerk kun je het spel aan de andere spelers laten zien en uitleggen. Dan staat niets het Carcassonne-plezier meer in de weg. Allereerst dien je het spel voor te bereiden, maar dat is niet veel werk. Tijdens deze voorbereiding vertellen we je een paar zaken over het speelmateriaal:

De **LANDTEGELS**

De **104 landtegels** tonen **wegen, steden en kloosters**, die allemaal in een weide liggen. De tegels zijn gedeeltelijk met een speciale druk (glans) overtrokken en tonen veel kleine details. Deze **details** hebben **geen invloed** op het spel zelf, ze dienen slechts ter decoratie. De zogenaamde projecten zijn wel belangrijk: steden, wegen en kloosters.




Tegel met een stad



Tegel met een weg



Tegel met een klooster

17 landtegels tonen een **rivier**. **15** andere tegels zijn van één van deze 3 symbolen  en een **20** voorzien. Deze vormen een speciaal voor deze jubileumeditie ontwikkelde **mini-uitbreiding**. De rivieren uitbreidingstegels en alle andere symbolen op de landtegels zijn nu nog niet van belang. Die leggen we in de bijlage uit. Leg voor het eerste spel alle rivier- en uitbreidingstegels in de doos terug. De **achterkanten** van alle tegels zijn gelijk, met uitzondering van de **starttegel** en de **riviertegels**. Die hebben een donkere achterkant, zodat ze gemakkelijk te sorteren zijn.



Tegel met gewone achterkant



Tegel met donkere achterkant



Leg de **starttegel** (die met de donkere achterkant) 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** naast het speelveld.

Het spel bevat 40 meeples*: 8 meeples per spelerskleur  **zwart**,  **rood**,  **groen**,  **blauw** en  **geel**.

Verder vind je nog **5 abten**  in dezelfde kleuren. Gebruik de abten uitsluitend als met de mini-uitbreiding "De abt" wordt gespeeld (zie 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



← In de doos vind je ook een **vel** met **stickers voor je meeples**. Deze stickers zijn kleurloos, zodat je ze helemaal naar eigen inzicht kunt opplakken. Ze dienen uitsluitend ter decoratie en hebben geen functie in het spel. Je kunt zelf kiezen of je ze al dan niet wilt gebruiken.

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 reiziger, 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.

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 meeple zetten

De speler **mag** daarna **1 eigen meeple** 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 meeple als reiziger zetten

Nadat de speler de tegel heeft gelegd, mag hij één van zijn meeples **als reiziger op één van de wegen van de zojuist gelegde tegel** zetten. Dat mag uitsluitend als er nog geen reiziger 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 meeple staat (die van de startspeler), mag hij zijn meeple niet op deze weg zetten. In plaats daarvan zet hij zijn meeple als ridder in de stad op de zojuist gelegde tegel.



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



Omdat de weg rechts van het dorp al bezet is, besluit blauw  om zijn meeple 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 score-tableau 3 velden naar voren om aan te geven dat hij 3 punten heeft gewonnen. Na elke puntentelling krijgen de spelers de meeples die bij de puntentelling betrokken waren **in hun eigen voorraad terug**.



Rood neemt de reiziger die hem net 3 punten heeft opgeleverd terug in zijn voorraad. De blauwe ridder blijft op het speelveld, omdat deze niet bij de puntentelling betrokken was en op een ander project staat. Dat is nog niet afgebouwd en daardoor nog niet geteld.

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 zetten

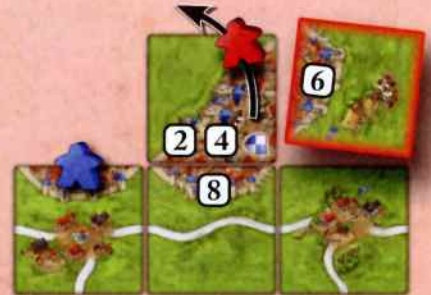
De speler kan een ridder uitsluitend in een stad zetten als er nog geen andere ridder staat. In dit geval staat er geen ridder in de stad die zojuist is uitgebreid, dus rood mag zijn ridder erin zetten.



heeft de tegel correct gelegd en de niet afgebouwde 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. Net als bij elke andere puntentelling krijgt hij 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 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. 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.



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



Je 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 meeple zetten

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


3. Puntentellingen afhandelen

- Een **weg** is afgebouwd als de uiteinden in een dorp, een stad, een klooster, in zichzelf of bij andere bijzonderheden eindigen. Elke **tegel waaruit de weg bestaat**, levert **1 punt** op.
- 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 (8 voor elke tegel om het klooster en 1 voor het klooster zelf).
- Puntentellingen worden altijd aan het einde van een beurt afgehandeld. Iedere speler die een of meer meeple's 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 meeple's terug.
- Zijn **meerdere spelers** bij een puntentelling betrokken, dan krijgt de speler met de meeste meeple's op de afgebouwde weg of in de afgebouwde stad het volledige aantal punten. Bij een gelijke stand krijgen alle spelers met de meeste meeple's alle punten. Spelers met minder meeple's krijgen dan geen punten. **Opmerking:** hieronder volgt een voorbeeld van een situatie waarin meerdere meeple's op een weg of in een stad terecht kunnen komen.

Meerdere meeple's op of in een project

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



In één van de volgende ronden trekt rood deze tegel en legt hem aan de niet afgebouwde wegen, waardoor deze nu met elkaar verbonden zijn en 1 weg vormen. Op deze weg staan nu 2 reizigers. Omdat de weg ook meteen afgebouwd is, volgt er een puntentelling. Zowel rood  als geel  krijgt 4 punten. Ze nemen beiden hun meeple in hun voorraad terug.



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. Daarna volgt de **eindtelling**.

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 2 of 3 keer spelen de spelregels voor boeren en weiden toe te voegen (zie de bijlage). Bekijk de bijlage ook voor strategische tips en de spelregels van de mini-uitbreidingen.

Tip: bereikt of passeert een speler het veld "50/0", dan zou hij dat kunnen noteren of zijn meeple liggend kunnen neerleggen om aan te geven dat hij 50 punten meer heeft dan het veld waar zijn meeple momenteel ligt.



© 2000, © 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Klaus-Jürgen Wrede en het team van Hans im Glück
Illustraties: Anne Pätzke en Marcel Gröber
Grafische vormgeving: Franz-Georg Stämmele
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU



Heb je Carcassonne inmiddels een paar keer gespeeld? Dan kun je nu extra spelregels toevoegen. Zo wordt het spel nog spannender!

We beginnen met de spelregels voor **boeren**. Daarna volgt **de Rivier**, dan **de Abt**, vervolgens **de Jubileumuitbreiding** en tot slot nog een paar woorden over alle nieuwe tegels.

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 meeples als boer zetten

Een meeples die als boer op een weide wordt gezet, moet, in tegenstelling tot reizigers, ridders en monniken, horizontaal op zijn kant worden gelegd. Dit geeft aan dat de speler de meeples 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, steden, de rivier en al het andere dat weiden duidelijk zichtbaar afsluit. In het voorbeeld hiernaast zien we dus 3 gescheiden weiden.



De weide waaraan  zijn tegel heeft gelegd, is behoorlijk groot. De weide loopt van de aangelegde tegel langs de weg naar de stad waar  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  en  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  en  liggen op een weide . Omdat  echter meer meeples op deze weide heeft, krijgt alleen bij de punten voor de 4 eraan grenzende afgebouwde steden: 12 punten.  ligt als enige op de kleine weide  aan de rand van het speelveld. Hij krijgt voor de 2 eraan grenzende afgebouwde steden **A** en **B** 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.

Speelmateriaal

De rivier vervangt de gewone starttegels en bestaat uit **17 tegels met een donkere achterkant**. Besluiten de spelers met deze mini-uitbreiding te spelen, dan leggen ze de starttegels in de doos terug.

Vorbereiding

Leg de dubbele tegel "Bron" en de 2 tegels "Meer" even opzij. Schud de andere riviertegels en vorm daarmee een gedekte stapel. Schuif de 2 tegels "Meer" er in willekeurige volgorde onder en leg de tegel "Bron" als starttegels op tafel.

Let op: deze dubbele tegel geldt in het spel als 2 afzonderlijke tegels (voor bijvoorbeeld een eraan grenzend klooster).

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" en de 2 uiteinden uiteindelijk allebei in een meer uitmonden. 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** (maar niet op de rivier zelf).



De Abt

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

Speelmateriaal en voorbereiding

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



1. Landtegels leggen

Zoals gebruikelijk legt de speler de tegel passend aan het speelveld.

2. Een meeples OF abt 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 (**niet op de tuin**).

3. Puntentellingen afhandelen

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 gaat dan direct over naar **actie 3** en krijgt de punten die het klooster of de tuin op dat moment waard is. Daarna worden indien nodig andere puntentellingen afgehandeld. Aan het einde van het spel wordt een abt als een gewone monnik geteld.



★ 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 6 punten.

De Jubileumuitbreiding

Om de afgelopen 20 jaar te vieren, hebben we niet alleen alles in deze versie mooier en kwalitatief beter gemaakt, maar ook 20 extra tegels bijgevoegd. De 5 nieuwe riviertegels voor de rivier (inclusief de nieuwe dubbele tegel) heb je inmiddels al leren kennen. Dan gaan we nu naar de nieuwe mini-uitbreiding. Deze doet een eerbetoon aan de eerste 3 grote uitbreidingen, die je wellicht al kent. Maar ook als dat niet zo is, kun je deze jubileumuitbreiding zonder problemen spelen.

Speelmateriaal en voorbereiding

Deze uitbreiding bestaat uit 15 tegels, die in 3 categorieën van elk 5 tegels zijn onderverdeeld. Elke categorie is te herkennen aan een eigen symbool.

Schud deze 15 tegels door de tegels van het basisspel en start het spel zoals gebruikelijk.



Symbolen van de Jubileumuitbreiding

1. Landtegel leggen

Een speler die een tegel met één van deze nieuwe symbolen trekt, moet de tegel zoals gebruikelijk aanleggen. Het symbool (de pijl) wijst altijd naar 1 kant van de tegel. Het is nu van belang hoe de tegel is gelegd:

Zo, dat de kant waar de pijl naartoe wijst **niet aan een al op tafel liggende landtegel grenst**. Is dat het geval, dan is het symbool **niet geactiveerd**. De speler krijgt **direct 2 punten** en voert zijn beurt zoals gebruikelijk uit.

of:

Zo dat de kant waar de pijl naartoe wijst **aan een al op tafel liggende landtegel grenst**. Is dat het geval, dan heeft de speler het symbool geactiveerd. Zie de uitleg van de symbolen onder **acties 2** en **3**.

of:

Zo, dat de gelegde tegel (dit hoeft niet per se een tegel met een uitbreidingsymbool te zijn) aan een **symbool op een al op tafel liggende tegel grenst** dat naar de zojuist gelegde tegel wijst. Is dat het geval, dan heeft de speler het symbool geactiveerd. Zie de uitleg van de symbolen onder **acties 2** en **3**.



Het symbool wijst niet naar een al op tafel liggende tegel.



Het symbool wijst naar een al op tafel liggende tegel.



De speler legt een tegel aan de symboolkant van een al op tafel liggende tegel.

2. Een meeples zetten

De speler mag zoals gebruikelijk een meeples op de zojuist gelegde tegel zetten. Heeft hij zijn tegel echter zo gelegd dat hij een symbool heeft geactiveerd, dan heeft hij afhankelijk van het symbool de volgende opties:

★ In plaats van een meeples op de gebruikelijke manier te zetten, mag hij de meeples **bij een andere eigen meeples** zetten of leggen. Daar staan of liggen dan 2 meeples van hem op of in hetzelfde project. Zo heeft hij meer kans om de punten voor het project alleen voor zichzelf veilig te stellen.

Let op: het is niet toegestaan om met deze actie een derde meeples bij 2 eigen meeples te zetten.

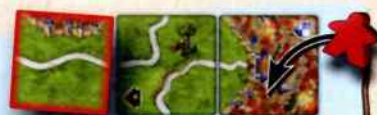


★ zet een meeples bij een van zijn al ingezette meeples.



In plaats van een meeple op de gebruikelijke manier te zetten, mag de speler de meeple op een **leeg, nog niet afgebouwd project** waar dan ook op het speelveld zetten of leggen.

Let op: ook weiden die volledig "omsloten" zijn, gelden als nog niet afgebouwd, omdat die pas bij de eindtelling worden geteld. Een speler mag met deze actie ook een meeple (of abt) op lege kloosters of tuinen zetten die nog niet door 8 tegels zijn omgeven.



3. Puntentellingen afhandelen



Heeft een speler dit symbool geactiveerd, dan voert hij eerst zoals gebruikelijk zijn volledige beurt uit. Nadat hij actie 3. **Puntentellingen afhandelen** heeft uitgevoerd, moet hij direct **een volledige extra beurt** uitvoeren, nog voordat de volgende speler aan de beurt is.

Let op: mocht de speler dit symbool in zijn extra beurt nogmaals activeren, dan krijgt hij er **niet nog een beurt** bij (dus geen 3 beurten na elkaar).

Samenvatting

Voor de duidelijkheid vatten we de belangrijkste punten hieronder samen:

- Activeer je een symbool **op je tegel** niet door het niet aan een landtegel te leggen, dan krijg je direct 2 punten.
- Je kunt een **vrij symbool** activeren door er een tegel aan te leggen of (als je zo'n tegel hebt getrokken) een symbool aan het speelveld legt.
- **Belangrijk:** je mag altijd maar 1 symbool activeren, ook als je er in dezelfde beurt 2 zou kunnen activeren. In dat geval moet je voor één van de symbolen kiezen.
- Als je het symbool op je tegel **niet activeert, krijg je altijd de 2 punten**, ook als je met de betreffende tegel tegelijkertijd een symbool op een aangrenzende tegel activeert.



Heb je dit symbool geactiveerd, dan mag je jouw meeple **bij** een eigen meeple op het speelveld **zetten**. Deze tellen dan als 2 meeples op of in hetzelfde project (max. 2 meeples op dezelfde plek).



Heb je dit symbool geactiveerd, dan mag je jouw meeple op een **nog leeg project** waar dan ook op het speelveld zetten.



Heb je dit symbool geactiveerd, dan voer je direct na je oorspronkelijke beurt nog een volledige beurt uit (max. 1 dubbele beurt).

Over deze jubileumeditie

De optische details

De zeer kleine details zijn je vast en zeker al opgevallen. Een paar daarvan, zoals de wapens en de tuinen, hebben we al genoemd. Daarnaast staan er nog allerlei andere elementen op, zoals gedetailleerde stallen en boerderijen. De struikrovers op de wegen zien er normaal gesproken iets anders uit, maar ook zij mogen meefeesten (misschien worden ze daar in de toekomst wat vredelievender door...). Mocht je deze jubileumeditie met een uitbreiding combineren, dan worden reizigers gewoon als struikrovers beschouwd. Verder hebben we alle onderdelen van meer details voorzien, zoals de mensen, die overal aan het feesten zijn, en hebben we veel zogenaamde "Eastereggs" verstopt. Die hebben betrekking op bijvoorbeeld andere Carcassonne-producten. Al deze details hebben geen functie in het spel. Uitsluitend de zaken die we hebben uitgelegd, zijn van belang.