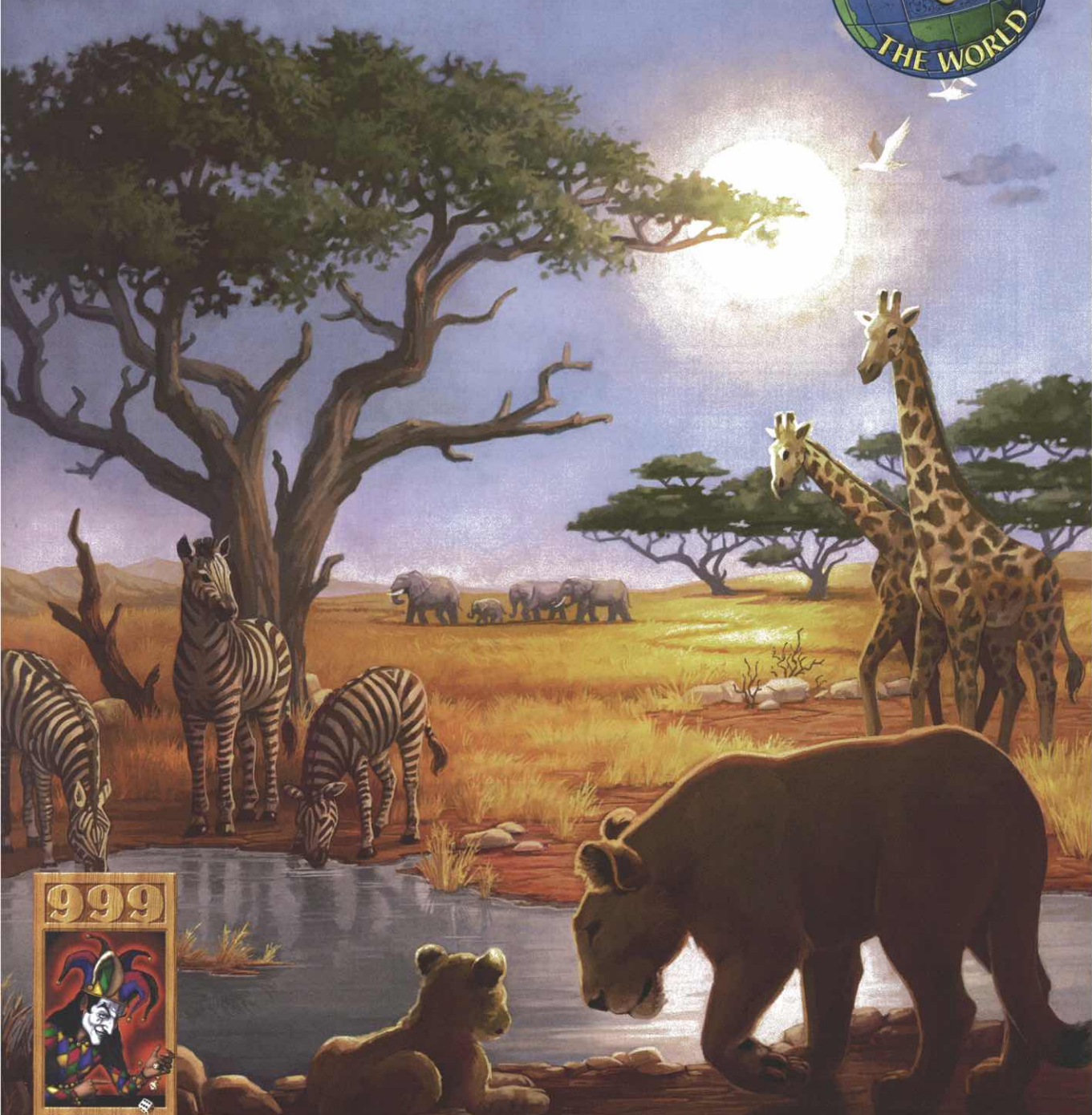


Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE SAFARI



SPELREGELS



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE SAFARI

We bevinden ons op de Afrikaanse steppe, waar we in de tropische hitte naar groot wild zoeken. Apen schuilen in de bomen, waaronder leeuwen luiëren en van de schaduw genieten. Verderop doen zware stappen van een kudde olifanten de grond beven. Poelen lokken dorstige dieren, waardoor het voor roofdieren altijd loont om er op de loer te liggen.

SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

De **72 LANDTEGELS** tonen savanne, dierenpaden, apenbroodbomen en bossen, waar zich veel dieren bevinden.



Tegel met een dierenpad en een leeuw.



Tegel met een olifant in het bos en een apenbroodboom in de savanne.



Een bos met vogels, en een leeuw en een zebra op dierenpaden.



Achterkant van een landtegel

De achterkant van alle landtegels is gelijk.

Verder zijn er **50 DIERFICHES / POELDELEN**.

Er zijn 5 verschillende grote dieren, die elk 10 keer in het spel zitten. Deze helpen de spelers onder meer bij puntentellingen. Meer daarover op blz. 4 en 5.



Een speler kan ook met 4 dierfiches een poel vormen en daar punten voor krijgen (zie blz. 6).

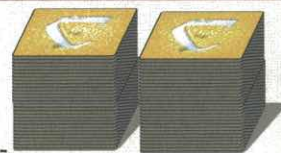


Schud alle 72 landtegels en leg deze in meerdere gedekte stapels op tafel.

Leg de **STARTTEGEL** (zo groot als 3 landtegels) midden op tafel. Het spel bevat 2 houten witte, neutrale **RANGERS** (in deze spelregels verder **RANGERS** genoemd). Deze horen niet bij de spelers. Zet de rangers naast de starttegel, zoals hiernaast afgebeeld.

Schud alle **50 DIERFICHES** gedekt en geef iedere speler er 2. Iedere speler legt zijn fiches **open** voor zich neer. Leg de resterende dierfiches als gedekte voorraad naast de gedekte stapels landtegels.

Leg de 5 **SCOREFICHES** met "50" en "100" naast het scoretableau.



Starttegel

De rangers staan elk op één locatie voor een landtegel



Voorkant



Achterkant



Speelstukken (meeples)

Iedere speler krijgt 6 **speelstukken** (meeples genoemd, spreek uit als "miepels") in 1 kleur (**geel, rood, groen, blauw** of **zwart**). Deze meeple vormen de voorraad van een speler. De meeple in dit Carcassonne-spel zijn kleiner dan die in andere Carcassonne-producten. Omdat de landtegels veel symbolen bevatten, maakt dit het spel overzichtelijker.

Leg het **SCORETABLEAU** aan de rand van de tafel. Iedere speler krijgt 1 **olifant** in zijn kleur en zet deze op veld 0 van het scoretableau. Doe alle meeple en olifanten van niet gekozen kleuren terug in de doos.



Olifanten

KORT SPELOVERZICHT

In **Carcassonne Safari** leggen de spelers om beurten landtegels aan. Daarbij ontdekken ze savanne, bossen, dierenpaden en apenbroodbomen. Een speler kan zijn meeples op bossen of dierenpaden zetten, of op een apenbroodboom leggen. Is een bos of dierenpad afgebouwd, dan krijgen de spelers punten voor verschillende dieren. Bij een boom krijgt een speler nieuwe dierfiches. Met dierfiches kan een speler puntentellingen verbeteren of poelen in de savanne creëren. Dit alles levert tijdens en aan het einde van het spel punten op. De speler die na de eindtelling de meeste punten heeft, is de winnaar.

SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert altijd de volgende acties **in de aangegeven volgorde** uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt, enzovoort. We sommen eerst de acties op en leggen die één voor één uit. Zo leren de spelers ook de verschillende gebieden op de landtegels kennen.

1 Landtegel leggen:
De speler **moet** altijd **één** nieuwe landtegel trekken en zo aan het speelveld leggen dat deze met ten minste 1 zijde aan een al liggende landtegel grenst.



2

- Een **meeple** op de net gelegde tegel zetten, **OF**
- Eén van beide **rangers** verplaatsen, **OF**
- Een **poel** starten of uitbreiden.



3

Puntentellingen afhandelen:
De speler **moet** alle puntentellingen afhandelen die door het leggen van zijn landtegel zijn veroorzaakt.



Dierenpaden

1. Landtegel leggen

De door de speler getrokken tegel toont onder andere 1 dierenpad. Hij legt het aan het landschap. Daarbij moet hij ervoor zorgen dat de afgebeelde gebieden (savanne, dierenpaden, bossen) aan elkaar passen.



Rood heeft de rood omkaderde tegel gelegd. Het dierenpad grenst aan het bestaande pad en de savanne past ook.

2. Een meeples op een dierenpad zetten

Nadat de speler de tegel heeft gelegd, mag hij bijvoorbeeld **op het dierenpad van deze tegel** een meeples zetten. Dat mag echter uitsluitend als er nog geen andere meeples op dit dierenpad staat.



Rood zet een meeples op het dierenpad van de net gelegde tegel. Dat mag, want er staat geen andere meeples op.

3. Puntentellingen afhandelen

Een dierenpad dat aan beide kanten wordt afgesloten, wordt geteld. Daarbij moet het pad in een bos, de savanne of in zichzelf eindigen. Het voorbeeld hiernaast toont een telling. Het is niet van belang wie de tegel legt waardoor een dierenpad wordt afgebouwd.

Het aantal punten dat een speler ontvangt, hangt af van **het aantal verschillende soorten dieren** dat zich op het betreffende dierenpad bevindt. Onderstaande tabel geeft een overzicht (ook te vinden op het scoretableau).

Verschillende soorten dieren	1	2	3	4	5
Punten	1	3	6	10	15



Blauw bouwt het dierenpad van **rood** af. Er staan 3 verschillende soorten dieren op. **Rood** krijgt daar 6 punten voor.

Het totaal aantal dieren op het dierenpad is niet van belang. Het gaat uitsluitend om het **aantal verschillende soorten**. Na de puntentellingen neemt een speler zijn bij de puntentelling **betrokken meeples** terug in zijn voorraad.

JE SCORE VERBETEREN

Om meer punten te verdienen, mag een speler bij een puntentelling **één dierfiche aangeven** (niet meer!) om een hoger aantal verschillende soorten te behalen. Dat moet een dierfiche zijn van een soort die niet op het dierenpad staat.



Zelfde voorbeeld als hierboven: op het dierenpad van **rood** staan een olifant, een zebra en een giraffe. **Rood** geeft een leeuw uit zijn voorraad af. Nu heeft **hij** 4 verschillende soorten dieren en krijgt hij **10 punten** voor **zijn** dierenpad.



De spelers houden hun punten op het **scoretableau** bij. Elke keer dat een speler punten ontvangt, zet hij zijn olifant het betreffende aantal velden vooruit.
Voorbeeld: een speler krijgt 6 punten. Hij zet zijn olifant 6 velden vooruit. Iedere speler neemt zijn meeple die bij puntentellingen betrokken waren in zijn voorraad terug.

Leg **dierfiches** die ter verbetering van een puntentelling zijn gebruikt open opzij. Ontvangt een speler een dierfiche (zie "Apenbroodboom"), maar is de gedekte voorraad leeg, dan schudden de spelers de open opzijgelegde dierfiches en gebruiken deze als nieuwe gedekte voorraad.

Bereikt de olifant van een speler na een ronde weer veld 0, dan neemt deze speler een **scorefiche** en legt hij het met de "50" naar boven voor zich neer. Na een tweede ronde draait hij het scorefiche naar "100".

Bossen

1. Landtegel leggen

De speler trekt zoals gebruikelijk eerst een tegel en legt deze aan. Ook nu moeten alle gebieden aan elkaar passen. Aan een open bos mag een speler dus uitsluitend een ander bos leggen.



2. Een meeple zetten

Staat er geen meeple in het betreffende bos, dan mag de speler er een eigen meeple neerzetten.



Rood heeft de tegel correct gelegd en het bos met 1 tegel vergroot. Het bos is nog onbezet, dus **rood** mag er een meeple neerzetten.



3. Puntentellingen afhandelen

Een bos dat geen open zijde meer heeft en geen gaten bevat is afgebouwd en wordt geteld. De speler met een meeple op het bos krijgt punten. Het is niet van belang wie de tegel legt waardoor een bos wordt afgebouwd. Het aantal punten dat een speler ontvangt, hangt af van **het aantal verschillende soorten dieren** dat zich in het betreffende bos bevinden (net als op een dierenpad). Onderstaande tabel geeft een overzicht (ook te vinden op het scoretableau).

Verschillende soorten dieren	1	2	3	4	5
Punten	1	3	6	10	15

JE SCORE VERBETEREN

Ook bij het tellen van een bos mag een speler **één dierfiche afgeven** (niet meer!) om een hoger aantal verschillende soorten te behalen.

Daarnaast geeft elke **vogel**  boven het bos **1 punt**.

De speler krijgt de bij de puntentellingen betrokken meeple in zijn voorraad terug.



In het bos van **rood** bevinden zich een giraffe en een aap. **Rood** geeft een zebra uit zijn voorraad af. Nu heeft hij **3 verschillende soorten dieren** en krijgt hij **6 punten**. Voor de **3 vogels** krijgt hij nog **3 punten**, in totaal dus **9**.



Apenbroodbomen

1. Landtegel leggen

Trekt een speler een tegel met een apenbroodboom, dan legt hij deze zoals gebruikelijk aan. Ook nu moeten alle gebieden aan elkaar passen.



2. Een meeple leggen

De speler mag een meeple uit zijn voorraad op de apenbroodboom van de net gelegde tegel **leggen**. Als hij een meeple op een apenbroodboom heeft gelegd, trekt hij direct **2 gedekte dierfiches** uit de algemene voorraad en legt die **open** voor zich neer.



Rood legt zijn meeple op de apenbroodboom en krijgt daar **2 dierfiches** voor.



3. Puntentellingen afhandelen

Zijn **alle 8 locaties** om de apenbroodboom met landtegels belegd, dan is de pauze van de betreffende meeple afgelopen en neemt de eigenaar deze in zijn voorraad terug.

Hij krijgt daar geen punten voor, maar hij trekt wel nogmaals **2 dierfiches** uit de gedekte voorraad, die hij weer open voor zich neerlegt.



Alle locaties om de **meeple van rood** op de apenbroodboom zijn belegd. **Rood** neemt zijn meeple terug en krijgt **2 dierfiches**.



Rangers

De speler kan een ranger op 2 manieren verplaatsen. Voor de ene manier scoort hij punten, voor de andere niet.

1a. Landtegel leggen

De speler legt een landtegel op een locatie **zonder** ranger.



1b. Ranger met landtegel verdringen

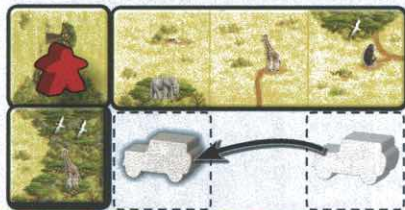
De speler trekt zoals gebruikelijk een landtegel. Als alle gebieden aan elkaar passen, mag hij de tegel op een locatie met een ranger leggen. Hij neemt dan de ranger en zet deze voor zich neer.



Rood legt een passende tegel op de locatie met een ranger. **Hij** zet de ranger voor zich neer.

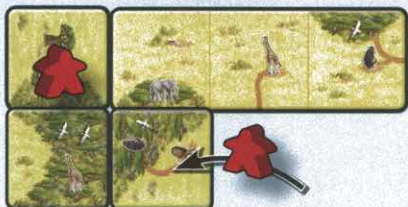
2a. Geen meeple zetten

Zet de speler in zijn beurt **geen** meeple, dan mag hij één van beide rangers naar een andere vrije locatie naast 1 of meer landtegels verplaatsen.



2b. Een meeple zetten

De speler mag nu een meeple op de net gelegde tegel leggen, mits er geen andere meeple op het dierenpad of bos staat.



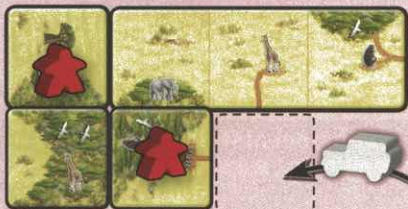
Rood mag nu ook nog een meeple op de gelegde tegel zetten.

3a. Puntentellingen afhandelen

De speler telt alle afgebouwde gebieden. Voor het verplaatsen van de ranger krijgt hij **geen punten**.

3b. Puntentellingen afhandelen

De speler telt alle afgebouwde gebieden. Voor het verdringen van de ranger krijgt hij **3 punten**. Daarna zet hij de ranger weer op een vrije locatie naast 1 of meer landtegels.



Rood zet de ranger naast **zijn** dierenpad.

LET OP: een speler mag in zijn beurt **maar 1 ranger** verplaatsen. Heeft hij met een landtegel een ranger verdrongen (1b), dan mag hij uitsluitend deze ranger verplaatsen, ook als hij in zijn beurt geen meeple (2a) inzet. Er mogen **nooit 2 rangers** op **1 locatie** staan!

■ Poelen

Een speler kan (in plaats van het verbeteren van een puntentelling) zijn **dierfiches** ook gebruiken om **poelen** in de savanne te creëren.

1. Landtegel leggen

De speler trekt een landtegel en legt deze passend aan.

2. Een poel starten of uitbreiden

EEN POEL STARTEN

Een speler **mag in plaats van** van een meeples op de net gelegde tegel te zetten een **poel starten**. Hij legt dan een **dierfiche** uit zijn voorraad op een vrije hoek van een al op tafel liggende landtegel (**dat hoeft niet de net gelegde tegel te zijn**). Een hoek is vrij als er savanne te zien is. Gras of een kleine struik hindert niet. De "waterhoek" van het **dierfiche** moet altijd naar de hoek van de landtegel worden gericht. Daarna **moet** de speler een meeples op het **dierfiche** zetten. Hij krijgt daar direct **3 punten** voor.

EEN POEL UITBREIDEN

Een speler **mag in plaats van** van een meeples op de net gelegde tegel te zetten een **poel uitbreiden**. Hij legt dan een **dierfiche** zo op een aan een poel grenzende hoek dat de watercirkel zich verder sluit.

Hij moet daar een **dierfiche** voor gebruiken dat een **ander dier** toont dan alle vorige **dierfiches** aan deze poel. Alle dieren aan een poel zijn dus altijd verschillend. De speler zet **geen** meeples op het **dierfiche**.

Afhankelijk van welk **dierfiche** hij legt, krijgt de speler punten:

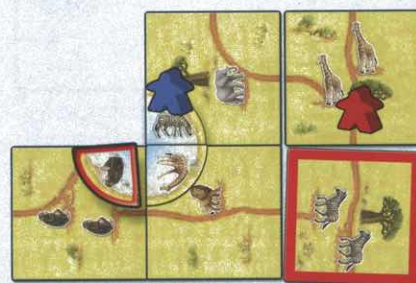
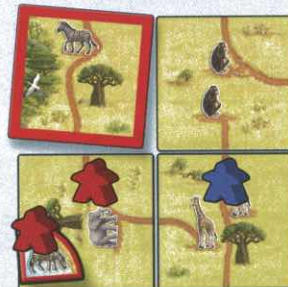
2^e **dierfiche**: 4 punten 3^e **dierfiche**: 5 punten

4^e **dierfiche**: 6 punten

Let op: het is niet toegestaan om een poel te starten zonder er een meeples op te zetten.

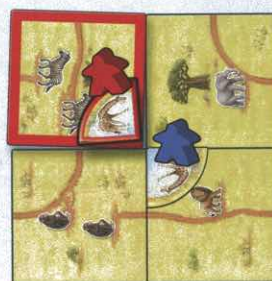
Speciale situatie: het is toegestaan om een poel (diagonaal) tegenover een andere poel te starten. Omdat de betreffende **dierfiches** nog niet aan elkaar grenzen, moet de speler er zoals gebruikelijk een meeples op zetten. Als de poel wordt afgebouwd, staan er dan 2 meeples op. In dit geval is het mogelijk dat er 2 gelijke dieren aan de poel staan.

Rood legt de landtegel aan om zijn dierenpad te verlengen. Omdat **hij** geen meeples op de tegel zet, start **hij** met een **dierfiche** een poel en krijgt hij **3 punten**.



Rood legt rechts een landtegel aan en zet geen meeples. In plaats daarvan breidt **hij** de bestaande poel (zebra, giraffe) met een nieuwe diersoort (aap) uit. Omdat hij het 3^e **dierfiche** van de poel legt, krijgt hij **5 punten**.

Rood legt de landtegel en start daarop een nieuwe poel. Omdat deze poel nog niet met die van **blauw** verbonden is, mag **hij** ook met een giraffe beginnen.



3. Een poel afsluiten

Zodra een speler het 4^e **dierfiche** van een poel heeft gelegd, is deze afgesloten. De eigenaar van de poel krijgt **3 punten** en neemt zijn meeples terug in zijn voorraad.

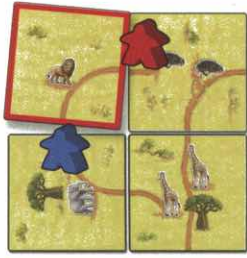
Staan er 2 meeples op een afgesloten poel, dan krijgen beide eigenaars **3 punten**. Zijn beide meeples van dezelfde speler, dan krijgt hij maar **3 punten**.

Rood legt een tegel en zet geen meeples. In plaats daarvan sluit **hij** de poel af. **Rood** krijgt **6 punten**. **Blauw** krijgt **3 punten** en neemt zijn meeples terug.



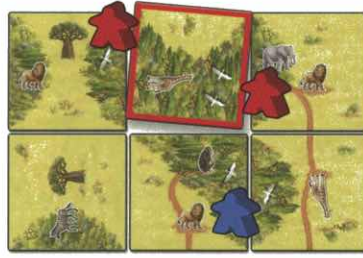
■ Meerdere meeples in 1 gebied

Hoewel een speler geen meeples in een gebied (dierenpad of bos) mag zetten waar al een meeples staat, kan het door het verbinden van gebieden toch gebeuren dat er meerdere meeples in 1 gebied staan. De speler met de **meeste** meeples in een gebied krijgt bij een puntentelling de punten voor dat gebied. Zijn er meer spelers met de meeste meeples, dan krijgen deze allen het volledige aantal punten voor dat gebied. Twee voorbeelden:



Vóór deze beurt hebben **rood** en **blauw** ieder 1 meeples op 2 gescheiden dierenpaden. **Rood** legt een tegel en verbindt daarmee beide dierenpaden. Het dierenpad is nu afgebouwd. Er staan 4 verschillende dieren (aap, leeuw, olifant en giraffe) op het pad. **Rood** legt er een

zebra bij en krijgt **15 punten**. **Blauw** legt er geen fiche bij en krijgt **10 punten**.



Vóór deze beurt staan alle meeples op niet met elkaar verbonden bossen. **Rood** legt de tegel en verbindt zo alle bossen met elkaar. Daarmee bouwt **hij** het bos ook af, waardoor het geteld wordt. **Rood** legt er geen fiche bij en krijgt

11 punten (6 voor 3 diersoorten en 5 voor de vogels). **Rood** krijgt de punten, omdat **hij** meer meeples op het bos heeft dan **blauw**. **Blauw** krijgt daarom geen punten. **Rood** en **blauw** nemen hun meeples terug.

■ Samenvatting

- De getrokken landtegel moet zo gelegd worden dat alle gebieden aan elkaar passen.
 - Kan een speler bij uitzondering een tegel niet leggen, dan legt hij deze in de doos en trekt hij een nieuwe.
 - Legt een speler een landtegel op een locatie met een ranger, dan **verdringt** hij die.
- Een speler mag een meeples uitsluitend op de **net gelegde landtegel** zetten. Hij mag een meeples niet in een gebied zetten waar al een andere meeples staat.
 - Legt een speler een meeples op een **apenbroodboom**, dan krijgt hij 2 diersfiches.
 - Heeft de speler **geen meeples** gezet, dan mag hij een **poel** starten of uitbreiden.
 - Heeft de speler **geen meeples** gezet, dan mag hij een **ranger** verplaatsen.
- Puntentellingen vinden **aan het einde van een beurt** plaats. Daarna neemt iedere speler zijn bij de puntentellingen betrokken meeples terug.
 - Een afgebouwd **dierenpad** geeft punten voor **verschillende** dieren.
 - Een afgebouwd **bos** geeft punten voor **verschillende** dieren en 1 punt per **vogel**.
 - Een geheel ingesloten **apenbroodboom** geeft 2 diersfiches.
 - Zijn **meerdere spelers** bij een puntentelling betrokken, dan krijgt de speler met de meeste meeples in het gebied de punten. Hebben meer spelers de meeste meeples, dan krijgen deze allen het volle aantal punten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra een speler geen landtegel meer kan trekken. De spelers krijgen nu nog punten voor de meeples die nog op het speelveld staan.

■ DIERENPADEN EN BOSSEN

De eigenaar(s) van het gebied krijgt/krijgen **1 punt per dier** (ook voor vogels) in het gebied. **Het aantal verschillende soorten is niet van belang**.

■ DIERSFICHES

Elk **diersfiche** in de voorraad van een speler levert hem **1 punt** op.

■ APENBROODBOMEN

Een meeples op een **apenbroodboom** levert **geen punten** op.

■ POELN

Een meeples op een poel levert **geen punten** op.

De speler die na de eindtelling de meeste punten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

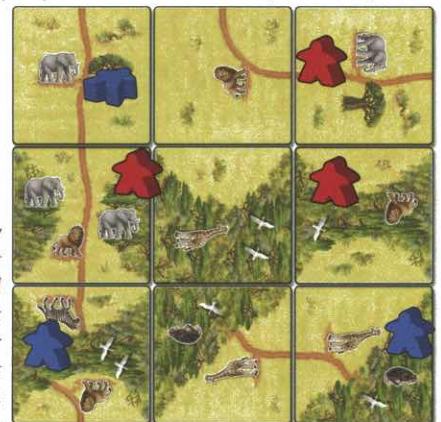
Blauw krijgt **geen punten** voor de meeples op de boom.

Rood krijgt **2 punten** voor 2 dieren op het dierenpad.




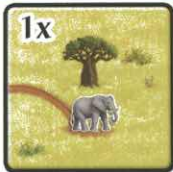



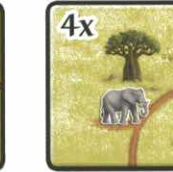


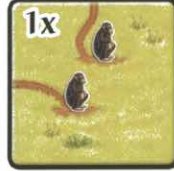


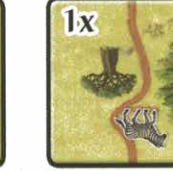





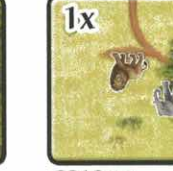






















Rood krijgt **3 punten** voor zijn 3 diersfiches.

Rood en **blauw** hebben meeples in het grote bos. Omdat **rood** er meer heeft, krijgt **rood** de punten voor de dieren. **Hij** krijgt **10 punten** voor 4 grote dieren en 6 vogels.



Blauw krijgt **2 punten** voor een aap en een vogel in het bos.

TEGELOVERZICHT (72x land, 50x dier, 5x "50" en "100", 1x start)

 CS1 - -	 CS2 O	 CS3 O G G Z	 CS4 A O L	 CS5 L	 CS6 A A O L
 CS7 O G G L Z	 CS8 AA	 CS9 AA	 CS10 LL ZZ	 CS11 GG ZZ ZZ	 CS12 Z
 CS13 G Z	 CS14 A A O ZZ	 CS15 AO	 CS16 Z	 CS17 G	 CS18 OL
 CS19 OGG	 CS20 A A G L Z	 CS21 O L Z L -	 CS22 L	 CS23 AOO	 CS24 OOL
 CS25 A L A L L	 CS26 O O O G O Z L L Z	 CS27 A G A L	 CS28 G Z	 CS29 O	 CS30 G G L Z
 CS31 LZ	 CS32 GG	 CS33 A A G	 10x A	 10x O	 10x G
			 10x L	 10x Z	
			 5x 50		
 CSStart AOG					

Zijn er meer tegels van een soort in het spel, dan staat daarbij welke en hoeveel dieren op elke afzonderlijke tegel staan. Afzonderlijke tegels zijn door een | gescheiden:
A = aap | **O** = olifant | **G** = giraffe | **L** = leeuw | **Z** = zebra
 "- " = geen dier | Vogels zijn niet opgesomd.

We hebben bewust voor de titel "Safari" gekozen. Tegenwoordig wordt met dit begrip eerder het observeren van wilde dieren in hun natuurlijke omgeving bedoeld dan het jagen op groot wild.



© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL-1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Alle rechten voorbehouden
 Made in EU.

Klantenservice:
 0900 999 0000
 999games.nl/klantenservice

Auteur: Klaus-Jürgen Wrede
Illustraties: Anne Heidsieck
3D-illustraties: Andreas Resch
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

