

Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Wintereditie





Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Wintereditie



Een listig, tactisch legspel in winterse sferen 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 de besneeuwde weiden 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

- 84 landtegels (waaronder 1 starttegel met donkere achterkant) tonen delen van steden, wegen, weiden en kloosters.

Achterkant starttegel

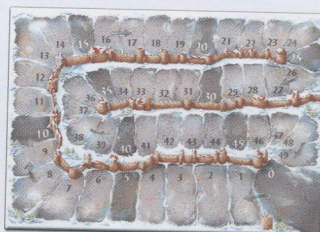
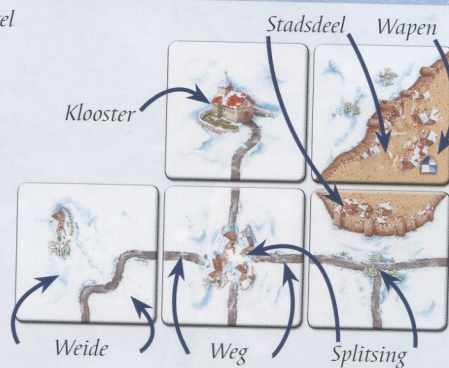


Achterkant gewone tegel

- 40 horigen in 5 kleuren. Iedere horige kan als ridder, struikrover, boer of monnik worden ingezet. Eén horige per kleur wordt als telsteen gebruikt.



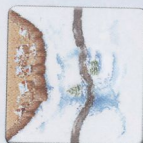
- 1 scorespoor: Dit dient om de puntentelling bij te houden.
- De spelregels



### Kort speloverzicht

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 spelregels van de wintereditie zijn gelijk aan die van het basisspel Carcassonne. Ook voor de 12 extra tegels met dieren gelden de gebruikelijke spelregels.

### Voorbereiding



Voorkant starttegel

Leg de starttegel met donkere achterkant open midden op tafel. Schud de overige landtegels en leg deze in meerdere stapeltjes zo op tafel dat iedereen erbij kan. Leg het scorespoor aan de rand van het speelgebied. 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 speler. 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 gelegde 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 minstens 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 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 zetten van horigen

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

- Hij mag maar 1 horige zetten.
- 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

**ridder**



in de stad

**monnik**



in het klooster

**boer**



op het weiland.

of hier  
of daar

(We raden aan om het eerste spel zonder boeren te spelen.)

**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 zijn horige uitsluitend als boer of monnik inzetten. Op de verbonden wegdelen staat al een struikrover.



**Blauw** kan zijn horige uitsluitend als boer of struikrover inzetten. Niet als ridder, omdat op de verbonden stadsdelen al een ridder staat (ook al is deze van dezelfde kleur).



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.



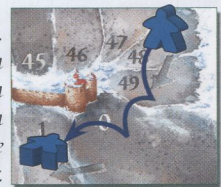
Rood krijgt 4 punten.

Rood krijgt 3 punten.

#### HET SCORESPOOR

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.

Blauw ontvangt 3 punten. Hij verzet zijn telsteen van veld 48 naar veld 1. Om aan te geven dat hij meer dan 50 punten heeft, legt hij de telsteen horizontaal neer.



#### 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)



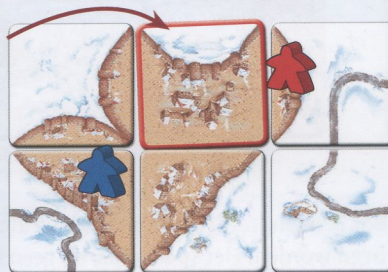
Rood krijgt 8 punten (vier stadsdelen, geen wapen)

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

#### 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 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.



Blauw en Rood 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 geteld 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:

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 tellen.
4. de ridder, struikrover of monnik terugnemen.

Rood krijgt 3 punten



Rood krijgt 4 punten



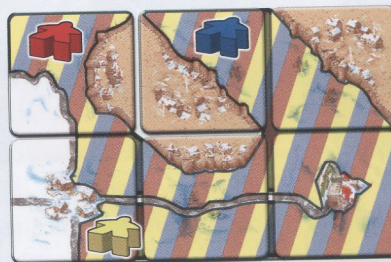
## WEIDEN

(Wij raden aan om het eerste spel zonder boeren en dus ook zonder weiden te spelen.)

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 legt, mag er geen boer op zetten, omdat in de nu verbonden weiden al boeren staan.

## 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.

## 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.

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



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.





## TELLING VAN BOEREN

(Wij raden aan om het eerste spel zonder boeren te spelen.)

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.



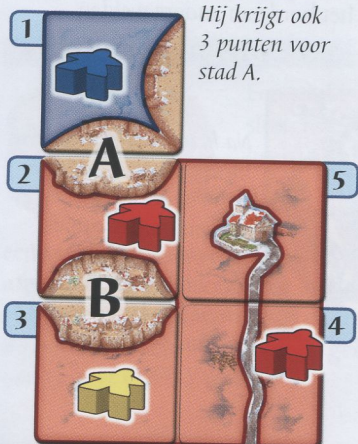
**Blauw** krijgt 6 punten.  
**Rood** krijgt 3 punten. De onafgebouwde stad levert geen punten op.



**Blauw** krijgt 9 punten.

**Blauw** bezit de kleine weide.

Hij krijgt ook 3 punten voor stad A.

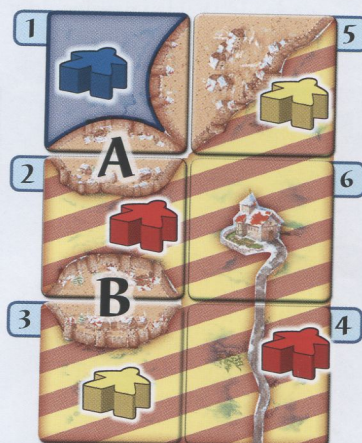


**X** Volgorde waarin de tegels worden gelegd.

**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).

**Geel** heeft minder boeren dan Rood en krijgt daarom geen punten.

**Blauw** 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).

Zie het overzichtsblad voor informatie over het tellen van grotere weiden.

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



© 2001, © 2013  
Hans im Glück  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
1320 AG Almere  
www.999games.nl  
klantenservice@999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 9990000  
Vertaling en eindredactie:  
999 Games b.v.

**PLAY IT RIGHT**

Nu alle spelregels binnen handbereik. Download snel de Play it right-applicatie!



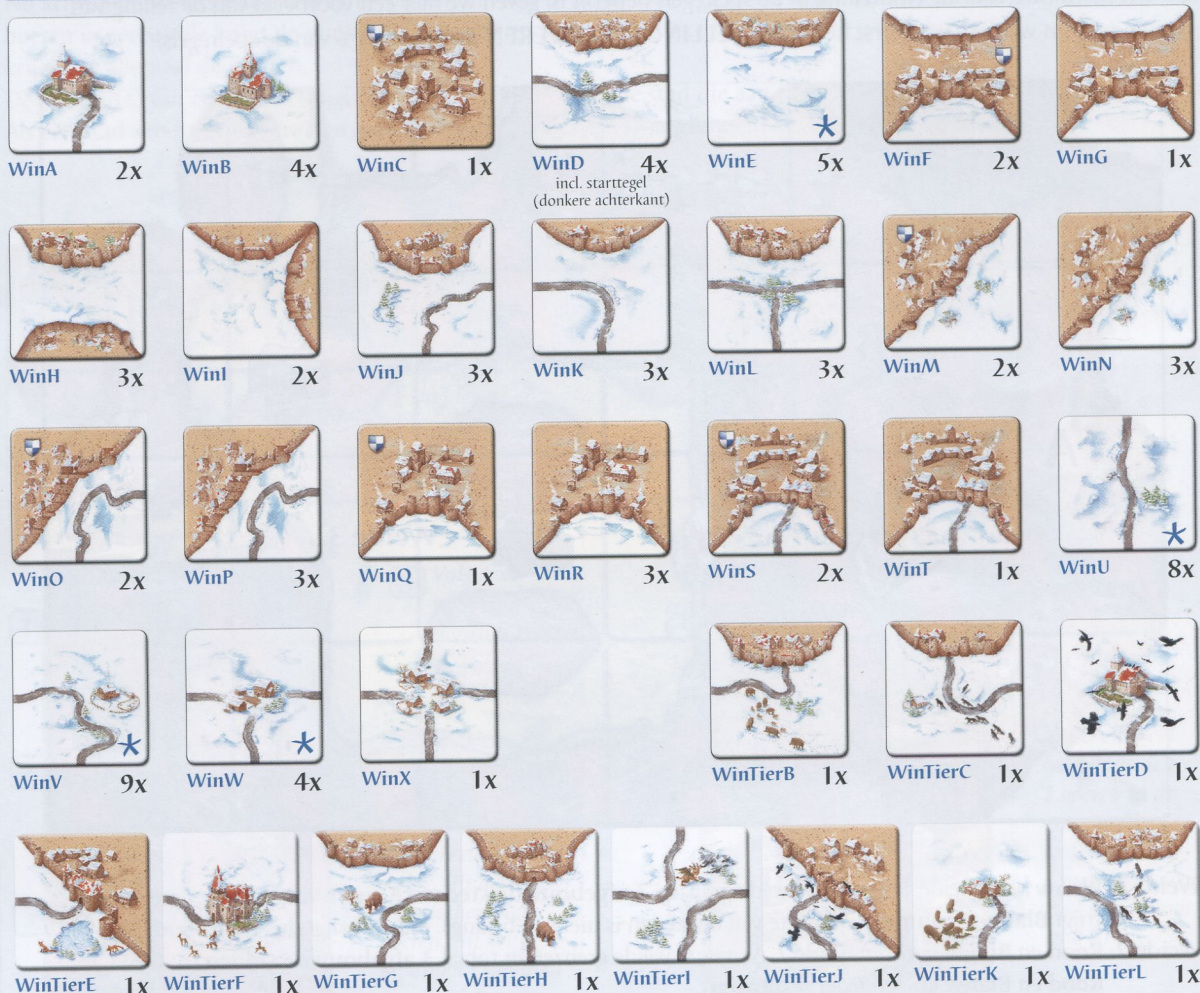
Wij danken in het bijzonder Karen & Andreas "Leo" Seyfarth, die wezenlijk hebben geholpen bij de opstelling van de spelregels, en met veel ideeën en positieve kritiek hebben geholpen bij het slagen van dit spel.

**Illustraties:** Anne Pätzke





## Tegeloverzicht wintereditie (72 tegels gelijk aan die uit het basisspel + 12 tegels met dieren)



★ Deze tegels kunnen grafisch van elkaar afwijken

## Puntenoverzicht

### Afgebouwde projecten TIJDENS het spel      Onafgebouwde projecten aan het EINDE van het spel

**Weg**      1 punt per tegel  
(struikrover)



**Weg**      1 punt per tegel  
(struikrover)

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



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

**Klooster**      9 punten  
(monnik)



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



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





# Wintereditie

# Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

## De peperkoekman



*De winter is aangebroken. Het is koud, maar romantisch in Carcassonne. Het is de tijd van hete dranken en zoet gebak. Het leven in de stad gaat een tikje trager. Zo nu en dan duikt er echter een nieuwe gast op. Ben jij hem al tegengekomen?*

### Speelmateriaal

- 1 peperkoekman
- 6 landtegels met peperkoekman-symbool
- De spelregels



**Opmerking:** deze mini-uitbreiding kan uitsluitend in combinatie met de wintereditie van Carcassonne worden gespeeld.

### Vorbereiding



Alle spelregels van de wintereditie van Carcassonne zijn van kracht. Schud de 6 landtegels met peperkoekman-symbool door de landtegels van het basisspel. Zet de peperkoekman op het stadsdeel van de starttegel.

### Spelverloop

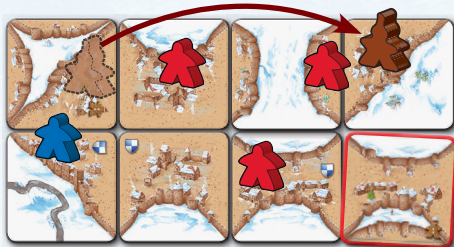
Trekt een speler een landtegel met een peperkoekman-symbool, dan past hij deze volgens de gebruikelijke spelregels aan en voert hij zijn beurt zoals gebruikelijk uit. **Daarna** neemt hij de peperkoekman en zet hem in een andere, onafgebouwde stad naar keuze.



### Peperkoekman-telling

1.) Verlaat de peperkoekman een stad (als gevolg van een nieuwe peperkoekman-tegel), dan krijgen alle spelers met één of meer ridders in deze stad punten. Iedere speler krijgt voor elke eigen ridder 1 punt per tegel waaruit de stad bestaat. Wapens leveren geen punten op. De ridders verlaten de stad niet.

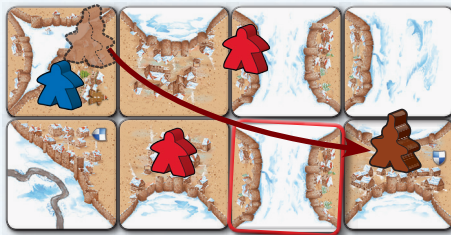




**Voorbeeld:**

**Rood** past een tegel met peperkoekman-symbool aan en zet de peperkoekman op de stad rechtsboven. Omdat de peperkoekman de linkerstad verlaat, krijgt **Blauw** 7 punten (7 tegels, 1 ridder) en **Rood** 14 punten (7 tegels, 2 ridders).

2.) Bouwt een speler een stad met de peperkoekman af, dan gebeurt het volgende: voordat de gebruikelijke telling van de stad plaatsvindt, krijgt iedere speler met één of meer ridders in de stad voor elke eigen ridder 1 punt per tegel waaruit de stad bestaat. De speler die de stad afbouwde, zet de peperkoekman nu op een andere, onafgebouwde stad naar keuze.



**Voorbeeld:**

**Rood** bouwt een stad met de peperkoekman af. Als gevolg van de peperkoekman-telling krijgt **Blauw** 6 punten (6 tegels, 1 ridder) en **Rood** 12 punten (6 tegels, 2 ridders). Daarna krijgt **Rood** vanwege de gebruikelijke staadsteling nog eens 14 punten. **Rood** zet de peperkoekman nu in de onafgebouwde stad.

**Speciale situatie:** kan de peperkoekman niet verzet worden (omdat er geen andere, onafgebouwde stad is), laat hem dan in zijn huidige stad staan. Wordt deze stad afgebouwd, zet de peperkoekman dan naast het speelveld. Hij kan als gevolg van een nieuwe tegel met een peperkoekman-symbool weer in het spel worden gebracht.



© 2012 Hans im Glück  
 Uitgever en distributeur:  
 999 Games b.v.  
 Postbus 60230  
 NL - 1320 AG Almere  
 www.999games.nl  
 Klantenservice: 0900 - 999 0000  
 klantenservice@999games.nl

Auteur: Klaus-Jürgen Wrede  
 Illustraties: Anne Pätzke  
 Vertaling en eindredactie:  
 999 Games

Alle rechten voorbehouden  
 Made in Germany