

Cardassonne

Klaus-Jürgen Wrede en Karl-Heinz Schmiel
Het Carcassonne Kaartspel

Spelmateriaal

- 5 grote horigen in 5 kleuren



- 5 kleine horigen in 5 kleuren



- 5 schatkisten



- 5 tegels 100/200



achterkant

Opgelet!

De kleuren van de speelborden hebben niets met de kleuren van de horigen te maken.

- 140 speelkaarten

30 kaarten per kleur (geel, rood, groen, blauw), bestaande uit:

16 personenkaarten



8x1



5x2



3x3



5 gebouwenkaarten



9 dierenkaarten

Blauwe kaarten



Gele kaarten

2 jokers



(1 draak)



(1 fee)



Rode kaarten

4 dieren-
jokers

4 gebouwen-
jokers



Groene kaarten

5 overzichtskaarten



puntentabel voor
dierenkaarten



puntentabel voor
gebouwenkaarten



Kort speloverzicht

De spelers leggen hun kaarten slim aan de rijen op tafel. Door op het juiste moment rijen op te eisen winnen de spelers punten. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar.

Vorbereiding

- Leg de 4 speelborden op tafel aan elkaar zodat er een doorlopend scorespoor van 1 tot en met 100 ontstaat (zie afbeelding startopstelling). Zorg ervoor dat aan de rechterkant van de speelborden plaats is voor het neerleggen van kaarten.

Iedere speler krijgt:

- 1 grote en 1 kleine horige in zijn kleur



Hij zet zijn kleine horige naast veld 1 van het scorespoor.

- 1 overzichtskaart



- 1 schatkist



- Leg overgebleven schatkisten, overzichtskaarten, blanco kaarten en horigen terug in de doos. Ze zijn deze keer niet nodig.
- De jongste speler wordt deler en schudt de resterende 130 kaarten goed door elkaar. Dan trekt hij één voor één 10 kaarten. Hij legt elke kaart steeds aan de rechterkant van het speelbord met de overeenkomstige kleur. Als hij een kaart trekt van een kleur die er al ligt, verlengt hij daarmee de betreffende rij. Trekt hij een joker, dan mag hij kiezen aan welke rij hij de kaart legt.
- Leg de resterende 120 kaarten als gedekte stapel op tafel.



Gele kaartenrij



Rode kaartenrij



Groene kaartenrij



Blauwe kaartenrij



De startspeler heeft aan het begin van het spel deze 10 kaarten getrokken en aan de betreffende speelborden gelegd. Hij heeft geen groene kaarten getrokken, maar er wel voor gekozen om de joker in de groene rij te leggen.

Nogmaals: de kleuren van de speelborden en de kaarten hebben niets te maken met de kleuren van de spelers!

Spelverloop

Het spel duurt afhankelijk van het aantal spelers een bepaald aantal ronden. Elke ronde bestaat uit 2 fasen:

1. Kaarten uitdelen
2. Acties uitvoeren

1. Kaarten uitdelen

Aan het begin van elke ronde geeft de deler aan iedere speler een aantal kaarten van de gedekte stapel. De spelers nemen deze kaarten op handen. Het aantal deelnemende spelers bepaalt hoeveel kaarten iedere speler krijgt en hoeveel ronden het spel duurt:

Aantal spelers	Kaarten per ronde	Aantal ronden
2	6	10
3	5	8
4	5	6
5	4	6

2. Acties uitvoeren

De speler links van de deler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld tot de ronde is afgelopen.

Een speler die aan de beurt is, moet kiezen voor één van de volgende twee mogelijkheden:

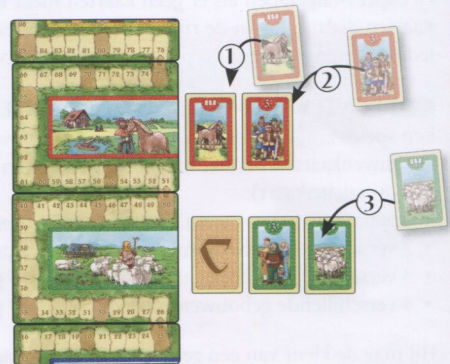
- a. Eén kaart spelen
- b. Zijn grote horige inzetten

a. Eén kaart spelen

De speler legt één van zijn handkaarten aan een rij aan de rechterkant van één van de speelborden. Daarbij moet hij zich aan de volgende spelregels houden:

- Hij **moet** de **eerste kaart** die hij elke ronde speelt gedekt aan een rij leggen.
- Hij **moet** elke volgende kaart open aan een rij leggen.
- Hij **moet** een open gespeelde kaart aan de rij met de overeenkomstige kleur leggen.
- Hij legt een gedekt gespeelde kaart aan een rij naar keuze (mag dus ook in een rij met een andere kleur dan de gespeelde kaart).
- Hij mag de draak, de fee, een dierenjoker of een gebouwenjoker aan een rij naar keuze leggen.
- Als hij geen handkaarten meer heeft, **moet** hij actie b kiezen.

Opmerking: als een speler in de loop van het spel een kaart speelt, legt hij deze altijd rechts van de kaarten in de betreffende rij (eventueel naast een grote horige, zie actie b). Kaarten die in een rij liggen, kunnen dus nooit opgeschoven worden. Het is mogelijk dat een rij leeg is. In dat geval begint een speler die een kaart aan zo'n rij wil spelen eenvoudigweg een nieuwe rij door een kaart direct naast het speelbord te leggen.



- ① **Zwart** speelt een rode kaart en legt deze aan het rode speelbord.
- ② **Blauw** speelt ook een rode kaart en legt deze aan de nu daar liggende rode kaart.
- ③ **Groen** speelt een groene kaart en legt deze aan de groene rij.

b. Zijn grote horige inzetten

De speler zet zijn grote horige aan het einde van een rij naar keuze. Daarmee wint hij alle kaarten die in deze rij zijn gespeeld voordat hij zijn horige daar heeft ingezet en nadat eventueel een andere speler een horige in deze rij heeft ingezet.

De volgende spelregels gelden:

- Als hij zijn horige eenmaal heeft ingezet, blijft deze daar tot en met het einde van de betreffende ronde staan. Hij kan de rest van deze ronde uitsluitend actie a kiezen.
- Hij krijgt de gewonnen kaarten pas aan het einde van de betreffende ronde.
- Er mogen meerdere horigen in één rij staan.
- De speler die als **laatste** zijn horige heeft ingezet, legt deze plat neer en wordt **deler** in de volgende ronde.

Na het uitvoeren van zijn actie is de volgende speler aan de beurt.



Zwart, Groen en Rood hebben hun grote horigen ingezet:
Zwart wint de vier kaarten in de groene rij.
Groen wint de vier eerste kaarten in de blauwe rij.
Rood wint de drie kaarten die in de blauwe rij zijn gelegd nadat **Groen** daar zijn horige heeft neergezet.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde is afgelopen nadat alle spelers al hun kaarten hebben gespeeld en hun grote horige hebben ingezet. Van onder naar boven worden nu de kaartenrijen afgehandeld:

- Niet gewonnen kaarten blijven liggen.
- Door een speler gewonnen gedekte kaarten worden nu omgedraaid.
- De spelers ontvangen punten voor hun gewonnen kaarten. Houd de score met behulp van de kleine horige op het scorespoor bij.
- Afhankelijk van de gewonnen kaarten legt een speler deze voor zich neer of terug in de doos.
- De spelers nemen hun grote horige terug en zetten deze weer voor zich neer.

Een speler krijgt op de volgende manier punten voor zijn kaarten:



Personenkaarten (1-3):

De speler telt de **getallen** op de personenkaarten die hij deze ronde heeft gewonnen bij elkaar op. Dit totaal vermenigvuldigt hij met het **aantal** personenkaarten dat hij deze ronde heeft gewonnen. Doe de personenkaarten daarna in de doos. Deze worden niet meer gebruikt.



Rood heeft 3 personenkaarten met waarden 1, 1 en 3 gewonnen. Hij ontvangt $3+1+1=5 \times 3=15$ punten.

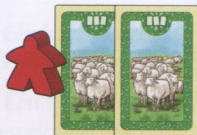


Dierenkaarten

Er zijn vier verschillende soorten dierenkaarten in het spel (kippen, varkens, schapen en paarden). Voor elk soort krijgt een speler apart punten. Als een speler in een ronde van een soort dieren tenminste één kaart winst, telt hij hoeveel dieren van deze soort hij in **totaal** (inclusief die van voorgaande ronden) heeft. De dierentabel op de overzichtskaart geeft aan hoeveel punten hij daarvoor krijgt. Hij krijgt de punten **direct** . De speler legt zijn gewonnen dierenkaarten voor zich neer. Als een speler een dierenjoker winst, moet hij deze direct aan een soort dieren toekennen. Hij kan deze beslissing later niet wijzigen. Heeft een speler nog geen dieren op het moment dat hij een joker winst, dan krijgt hij direct 3 punten. Hij moet de dierenjoker aan een soort toekennen zodra hij dierenkaarten winst.

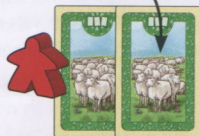
1	2	3	4	5	6	7	8
3	6	9	12	14	16	18	19

① **Rood** winst in de eerste ronde twee schapenkaarten. Hij legt ze open voor zich neer en ontvangt direct 6 punten (zie overzichtskaart).



2 kaarten =
6 punten

② **Rood** winst in ronde 3 twee schapenkaarten en een dierenjoker. Hij kent de joker aan de schapenkaarten toe. Hij heeft nu in totaal 5 schapenkaarten en ontvangt daarom direct 14 punten (zie overzichtskaart).



5 kaarten =
14 punten

③ **Rood** winst in ronde 4 twee paardenkaarten en één kippenkaart. Omdat hij deze dieren nog niet heeft, krijgt hij voor de paardenkaarten direct 6 punten en voor de kippenkaart direct 3 punten (zie overzichtskaart).



2 kaarten =
6 punten



1 kaart =
3 punten



Gebouwenkaarten

Als een speler in een ronde gebouwenkaarten en/of gebouwenjokers winst, moet hij deze gedekt onder zijn schatkist leggen. Pas aan het einde van het spel krijgt hij punten voor deze kaarten (zie blz. 6; Einde van het spel). Tijdens het spel mag een speler de kaarten onder zijn schatkist niet meer bekijken.



Rood winst 2 gebouwenkaarten en 1 gebouwenjoker. Hij legt deze gedekt onder zijn schatkist.



Joker

Een gewonnen draak of een fee levert de speler direct 10 punten op. Doe de kaart daarna in de doos. Deze wordt niet meer gebruikt.

Verkeerd gelegde kaarten

Dit is uitsluitend mogelijk door het leggen van gedekte kaarten. Als een speler een kaart wint die in een verkeerde rij is gelegd, doet hij het volgende:

- Gaat het om een personenkaart, dan ontvangt hij er direct 10 punten voor. Hij doet de personenkaart daarna in de doos.
- Gaat het om een dierenkaart, gebouwenkaart, dierenjoker of een gebouwenjoker, dan heeft hij twee mogelijkheden:
 - Hij ontvangt direct 10 punten en doet de kaart vervolgens in de doos.
 - Hij behandelt de kaart als een gewone dieren- of gebouwenkaart. Voor een dierenkaart krijgt hij dan de gebruikelijke punten en een gebouwenkaart legt hij dan gedekt onder zijn schatkist.

Voorbeeld: Rood wint de groene rij met twee gedekte kaarten. Hij draait de twee kaarten om: een rode schapenkaart en een rode personenkaart. Voor de verkeerd gelegde personenkaart krijgt hij 10 punten. Voor de verkeerd gelegde schapenkaart zou hij ook 10 punten kunnen krijgen, maar omdat hij al 5 schapenkaarten voor zich heeft liggen, kiest hij ervoor om de schapenkaart te houden. Nu heeft hij 6 schapenkaarten, waarvoor hij direct 16 punten krijgt.

DE VOLGENDE RONDE

Nadat iedere speler zijn gewonnen kaarten heeft geteld en zijn horige heeft teruggenomen, begint de volgende ronde weer bij fase 1: Kaarten uitdelen. **Ter herinnering:** de speler die als laatste zijn grote horige heeft ingezet, is de (nieuwe) deler.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er geen kaarten meer kunnen worden uitgedeeld. Kaarten die nu nog in de rijen naast het speelbord liggen, zijn niets waard. Iedere speler ontvangt nu punten voor de gebouwenkaarten onder zijn schatkist.

PUNTEN VOOR GEBOUWENKAARTEN

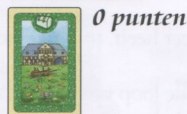
Een speler krijgt punten voor elke serie gebouwenkaarten die hij heeft. Een serie gebouwenkaarten bestaat uit gebouwenkaarten van verschillende kleuren (zie overzichtskaart):

- | | |
|------------------------------------|-----------|
| • 1 gebouwenkaart: | 0 punten |
| • 2 verschillende gebouwenkaarten: | 5 punten |
| • 3 verschillende gebouwenkaarten: | 15 punten |
| • 4 verschillende gebouwenkaarten: | 30 punten |



Hij mag de kleur van een gebouwenjoker vrij kiezen.

Verwerk ook deze punten op het scorespoor. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste gebouwenkaarten.



Rood heeft twee series van 4 verschillende gebouwen, één serie van 2 gebouwen en één serie van 1 gebouw. Hij krijgt $30+30+5+0=65$ punten voor zijn gebouwenkaarten.



© 2009 Hans im Glück
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v. • Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere • www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Alle rechten voorbehouden. Made in Germany.

Auteurs: Klaus-Jürgen Wrede en Karl-Heinz Schmiel
Grafische vormgeving: Claus Stephan
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.