



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Een listig legspel voor 2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar

Maak een wandeling door een prachtig landschap vol fruitbomen, graanvelden en zonnebloemen! Niemand kan hier een sappige appel of een zoete aardbei weerstaan. Deze nieuwe Carcassonne variant geeft een vredig, landelijk gevoel, maar biedt ook nog steeds een strategisch spel. Wie de beste oogst heeft, ijverig rondtrekt en de meeste dieren bezit, heeft de beste kans op de overwinning.

SPELMATERIAAL EN VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Hartelijke welkom bij Carcassonne – door Berg en Dal! In deze handleiding leiden wij jou in een handomdraai door de eenvoudige regels van de nieuwste variant van de klassieker Carcassonne. Na het lezen van de regels kun je het spel gemakkelijk aan jouw medespelers laten zien en uitleggen. Daarna staat niets het Carcassonne plezier meer in de weg. Allereerst moet je het spel natuurlijk klaarzetten, maar dat is snel gedaan. Tijdens het klaarzetten vertellen we je alvast iets over het spelmateriaal.

We kijken eerst naar de **LANDSCHAPSTEGELS**. Op de 73 landschapstegels zie je wegen en akkers, omringd door groene weiden. Op veel tegels staan ook dieren.



tegel met een akker met een aardbeisymbool



tegel met een weg



tegel met een weg en dieren

Eén van de 73 landschapstegels heeft een blauwe achterkant. Dit is de **starttegel**, die je aan het begin van het spel klaar legt.



starttegel met blauwe achterkant



normale tegel met gele achterkant

Verder zijn er 33 **OOGSTFICHES**. Er zijn 5 appels, aardbeien, pompoenen, zonnebloemen en graan. Daarnaast zijn er 8 vogelverschrikkers in het spel.

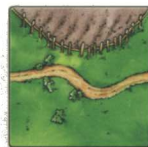


voorkant

achterkant



Je begint de voorbereiding door de starttegel in het midden van het speelgebied te leggen. Schud de overige tegels en leg deze in gedekte stapels op tafel, zodat alle spelers ze makkelijk kunnen pakken.



starttegel



meerdere stapels met gedekte tegels

De oogstfiches sorteert je en leg je open aan de rand van het speelgebied.



Daarnaast hebben we nog het scorespoor dat je ook aan de rand van het speelgebied legt. Leg de vijf **50/100-TEGELS** hiernaast. Die heb je later in het spel nodig om scores boven 50 punten bij te houden.



voorkant

achterkant



speelfiguren (Meeples)



stallen

Tot slot kijken we naar de **SPEELFIGUREN**. Je ontvangt de speelfiguren (Meeple, spreek uit als "Miepl"). Het spel bevat 25 Meeples: 5 per kleur in de kleuren **geel**, **rood**, **groen**, **blauw** en **zwart**. Daarnaast zijn er 2 stallen per kleur.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt 4 Meeples en 2 stallen in die kleur. Dit is de voorraad van iedere speler. Daarna plaatst iedere speler zijn 5e Meeple op veld 0 van het scorespoor.

Alle Meeples en stallen die niet gebruikt worden, leg je terug in de doos.

DOEL VAN HET SPEL

Waar gaat het om in **Carcassonne – door Berg en Dal** en wat is het doel van het spel? De spelers leggen om beurten landschapstegels aan elkaar. Zo bouw je lange wegen en leg je akkers met groenten en fruit aan. Je kunt daarnaast je Meeples als wandelaar of als boer inzetten, of op een weide een stal bouwen. Dit levert tijdens het spel, maar ook aan het einde, punten op. Wie de meeste punten behaalt en daarmee de winnaar wordt, staat pas na een spannend spel en de eindtelling vast. Laten we beginnen!

SPELVERLOOP

In **Carcassonne – door Berg en Dal** spelen we met de klok mee. De jongste speler begint. De speler die aan de beurt is voert de hierna beschreven acties altijd in de aangegeven volgorde uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt, enzovoort. Allereerst vertellen we de volgorde van de acties en later leggen we de acties uit. Dit doen we aan de hand van de op de tegels afgebeelde wegen, akkers en dieren. Wat zijn de acties?

<p>Landschapstegel leggen: De speler moet een tegel pakken en met minstens één zijde aan een al gelegde tegel leggen.</p> <p>1</p> 	<p>Op de gelegde tegel mag een speler...</p> <p>2a) ... een Meeple plaatsen </p> <p>OF</p> <p>2b) ... een stal bouwen. </p> <p>2</p>	<p>Puntentelling:</p> <p>3a) Je moet alle tellingen uitvoeren die door het plaatsen ontstaan zijn.</p> <p>3b) Je mag met een Meeple wandelen om daarmee punten te krijgen.</p>  
---	---	---

Wegen

1. Landschapstegel leggen

De tegel die jij getrokken hebt, heeft vanuit een kruispunt drie wegen. Je legt de tegel naast een andere tegel. Let daarbij op dat de afgebeelde landschappen op de tegels aan elkaar passen.



Jij hebt de roodomrande tegel gelegd. De weg past aan de weg en de weide past aan de weide. Heel goed!

2a. Een Meeple als wandelaar inzetten

Nadat je de tegel hebt gelegd, mag je **op de weg op deze tegel** een Meeple als wandelaar plaatsen. Dat mag alleen als er nog geen wandelaar op deze weg staat.

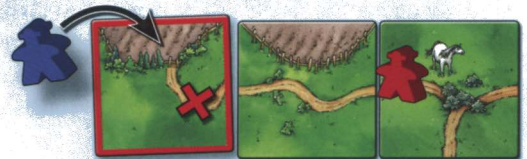
De weg is nog niet afgesloten, dus volgt nu nog geen puntentelling (actie 3). De volgende speler is aan de beurt.

Je medespeler pakt een landschapstegel en legt deze aan. Aangezien er op de weg links van het kruispunt al een Meeple staat (jouw wandelaar), mag deze speler er geen Meeple plaatsen. In plaats daarvan plaatst hij zijn Meeple als boer op de akker van de zojuist aangelegde tegel.

Het is meestal verstandig om een Meeple in te zetten, maar het is niet verplicht. Je kunt dit ook overslaan.



Op de zojuist aangelegde tegel plaats je nu een Meeple als wandelaar. Omdat er op deze weg nog geen andere Meeple staat, is dit toegestaan.



Omdat de weg al bezet is, kiest Blauw ervoor om zijn Meeple als boer op de akker te plaatsen.

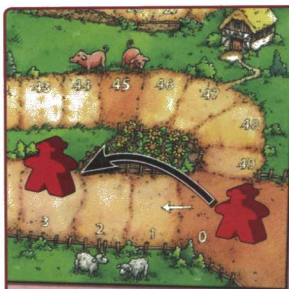
3. Puntentelling

Elke keer als een weg aan beide einden afgesloten wordt, wordt de weg gewaardeerd. De weg moet bij een kruispunt, bij een akker of bij zichzelf eindigen. Nu gaan we kijken of er een puntentelling volgt: ja, er volgt een puntentelling – de weg is aan beide kanten afgesloten!

Ondanks dat je tegenspeler deze tegel heeft gelegd, is de weg afgesloten. Nu gaan we kijken hoeveel punten je krijgt. **Elke tegel** van de weg levert **1 punt** op.



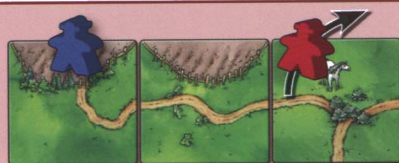
Omdat jouw weg bestaat uit drie tegels, krijg jij 3 punten.



Nu komt het scorespoor in het spel. Om niet de hele tijd je score bij te hoeven houden, verplaats je jouw Meeple naar voren op het scorespoor. Je zet jouw Meeple nu drie velden vooruit op het scorespoor.

Na elke puntentelling krijg je de Meeple die meedeed aan de telling weer **terug in je voorraad**.

Geleidelijk aan verzamel je steeds meer punten. Zodra je het scorespoor rond bent geweest en je het 0-veld oversteeft, pak je de **50/100-tegel** en leg je deze met de 50 naar boven voor je neer om de behaalde punten te laten zien. Als het je lukt om tweemaal rond te gaan, dan draai je de tegel om naar de kant met de 100.



Je legt de wandelaar, die je zojuist 3 punten heeft opgeleverd, terug in je voorraad. De blauwe Meeple blijft op het speelveld aangezien zijn akker niet werd gewaardeerd.

Met behulp van de volgende actie kun je op de weg nog meer punten verdienen:

3b. Wandelen met een Meeple

Onder bepaalde voorwaarden kun je nu één van jouw Meeples laten wandelen:

Deze Meeple moet op een weg staan. Aan deze weg moet je in actie 1 een tegel gelegd hebben en op die manier de weg verlengd hebben. Daarna mag je met de Meeple over deze weg wandelen, maar alleen als je in actie 2 **geen Meeple (of stal)** geplaatst hebt. Wandelen betekent dat je een richting van de weg uitzoekt en jouw Meeple in deze richting verplaatst. Het levert je 1 punt op voor elke tegel waarop jouw wandelaar komt.

Een Meeple mag voorbij andere Meeples op de weg wandelen. Hij mag echter niet op een weggedeelte van een tegel met een andere Meeple blijven staan.

De verkregen punten verwerk je direct op het scorespoor.

Extra regels:

- Je mag bij het wandelen geen kruispunt oversteken
- Zodra je de weg afsluit (waarna direct een puntentelling volgt), mag jouw Meeple voor die telling niet meer wandelen. In je beurt volgt enkel nog een puntentelling voor de weg.
- Je mag alleen tijdens jouw eigen beurt wandelen. Verlengt een andere speler jouw weg, dan mag je Meeple niet wandelen.
- Je mag in een beurt slechts met één Meeple wandelen (ook als je meerdere wegen verlengt).



Je hebt deze tegel aangelegd en de weg waarop jouw Meeple staat verlengt. Jouw Meeple mag nu wandelen.



Jouw Meeple wandelt twee tegels verder (het maakt niet uit dat de blauwe Meeple op de weg staat). Je krijgt hiervoor 2 punten.

Akkers

1. Landschapstegel leggen

Zoals altijd trek je eerst een tegel om die aan te leggen. Ook nu moet de tegel met tenminste één zijde passen. Aan een akker mag alleen een andere akker gelegd worden.



2. Een Meeple als boer inzetten

Daarna kijk je of er al een Meeple op de akker staat. Aangezien er geen Meeple staat, kun je een Meeple als boer plaatsen.



De tegel heb je handig neergelegd, zodat je de open akker met één tegel vergroot hebt. De akker is nog onbezet, dus je kunt jouw Meeple daar plaatsen.

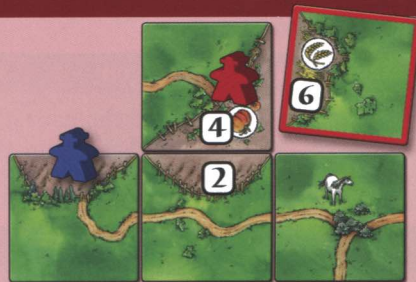
3. Puntentelling

1.) Punten voor een afgesloten akker

Nu gaan we even een stukje vooruit. In een volgende beurt pak je deze tegel. Gelukkig past deze aan jouw akker. Nu is het gebied (in dit geval de akker) afgesloten. Zodra een akker volledig door weiden omgeven is en er geen gaten meer zijn, is deze afgesloten.

Omdat jij een Meeple op de akker hebt staan, waardeer je nu deze akker en krijg je er punten voor.

Elke akkertegel in een afgesloten akker levert 2 punten op.



Hier krijg je 6 punten voor drie akkertegels!

2.) Oogstfiches van een afgesloten akker

Je krijgt niet alleen punten voor een akker, maar ook oogstfiches. De oogstfiches krijg je nadat de punten zijn verdeeld.

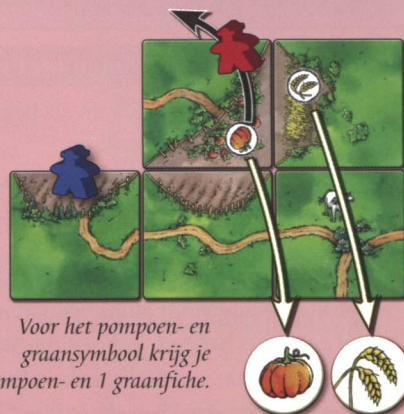
Voor elk oogstsymbool op de akkertegels krijg jij als eigenaar van de akker één bijbehorend oogstfiche.

Je legt de oogstfiches **gedekt** voor je neer.

Je mag ze zelf te allen tijde bekijken. Aan het einde van het spel leveren de fiches punten op.

Net als na andere puntentellingen, neem je na het verdelen van de punten en de oogstfiches je eigen gewaardeerde Meeple terug in de voorraad.

Je kunt op bladzijde 7 lezen hoe de fiches worden verdeeld indien er meerdere boeren op een akker staan.



Voor het pompoen- en graansymbool krijg je 1 pompoen- en 1 graanfiche.

■ Stallen

1. Landschapstegel leggen

Zoals altijd pak je eerst een tegel om die aan te leggen. Ook nu moet de tegel passend worden aangesloten.

2b. 2. Een stal plaatsen

Aan het begin van het spel heb je twee stallen gekregen. Een stal plaats je op een weide op de zojuist door jou gelegde tegel. Het maakt niet op welk stuk weide op de tegel je de stal zet.

Belangrijk! Je moet kiezen of je een Meeple wilt plaatsen, een stal wilt plaatsen of dat je wilt wandelen. Je mag slechts één van de drie mogelijkheden uitvoeren.

Als je een stal op een weideveld plaatst, moet je altijd rekening houden met de volgende **afstandsregel: op de acht velden rondom een stal mag geen andere stal geplaatst worden.**

Deze afstandsregel geldt alleen voor stallen, niet voor Meeples!

De geplaatste stal krijg je tijdens het spel niet meer terug. De stal levert pas punten op aan het einde van het spel.

We raden je aan om een stal op of aangrenzend aan een veld met veel dieren te plaatsen. Elk dier levert bij de puntentelling aan het einde 1 punt op.



Op de acht velden rondom de rode stal mag geen andere stal geplaatst worden.

3. Puntentelling

Tijdens het spel krijg je geen punten voor de stal. De stallen worden pas aan het einde van het spel gewaardeerd! Zie de eindtelling op bladzijde 7. Elk dier in de omgeving van de stal levert 1 punt op.

Dat was het! Nu ken je de belangrijkste regels en kun je **Carcassonne – door Berg en Dal** spelen.

We vatten nogmaals de belangrijkste regels samen en noemen een paar kleine details.

■ Samenvatting

1. Landschapstegel leggen

- De tegel die je getrokken hebt, moet je zo aanleggen dat deze tenminste aan één al gelegde tegel past.
- In het zeer zeldzame geval dat je niet kunt aanleggen, leg je de tegel terug in de doos en pak je een nieuwe tegel.

2. Een Meeple of stal inzetten

- Je kunt een Meeple of een stal alleen plaatsen op de tegel die je net aangelegd hebt.
- Je moet daarbij opletten dat er geen andere Meeples in dat gebied staan.
- In het geval van een stal moet je op de afstandsregel letten: er mag geen andere stal op de omliggende tegels staan.

3. Puntentelling of wandelen met een Meeple

- Een **weg** wordt altijd afgesloten als beide einden bij een kruispunt, bij een akker of bij zichzelf eindigen. Elke tegel in een weg levert 1 punt op.
- Je kunt **wandelen** als je een weg met daarop een eigen Meeple verlengd. Dit mag alleen als je in dezelfde beurt geen Meeple of stal geplaatst hebt. Elke tegel waarop de Meeple wandelt, levert 1 punt op.
- Een **akker** is afgesloten als het volledig door weides omringd is. Elke tegel van de akker levert 2 punten op, elk oogstsymbool levert een overeenkomstig oogstfiche op.
- Een puntentelling vindt altijd pas aan het einde van een beurt plaats. Alle spelers die Meeples in een afgesloten gebied geplaatst hebben, kunnen punten krijgen.
- Na elke telling neemt iedere speler zijn Meeple terug waarvoor hij punten heeft gekregen.
- Als **meerdere spelers** betrokken zijn bij een puntentelling, dan krijgt de speler die de meerderheid aan Meeples op de weg of op de akker heeft de punten. Indien meerdere spelers evenveel Meeples in een gebied hebben dan krijgen al deze spelers het volledige aantal punten.
(Let op: Hoe kan dit gebeuren? Hieronder zie je twee uitgebreide voorbeelden.)

■ Meerdere Meeples in een gebied

Meerdere Meeples op een weg

De tegel die je getrokken hebt kan de weg verlengen. Omdat er al een Meeple van een andere speler staat, mag je de Meeple niet plaatsen. Daarom besluit je de tegel zo neer te leggen, zodat de wegen gescheiden zijn.

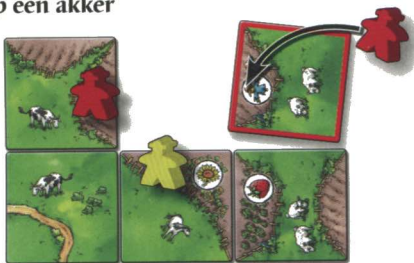


In een volgende ronde trek je deze tegel en leg je deze aan de open wegen. Op de nu verbonden weg staan twee wandelaars. Omdat de weg nu afgesloten is, volgt er een puntentelling waarbij jullie allebei 4 punten krijgen.



Meerdere Meeples op een akker

Je hoopt de akker weg te kapen van Geel en legt de akkertegel aan, waarop je een Meeple als boer plaatst. Dit is toegestaan omdat dit deel van de akker met geen andere akker, waarop een boer staat, is verbonden. Als je in een latere beurt de passende tegel trekt, dan kun je met je beide boeren de akker van Geel overnemen.



Je hebt geluk en trekt de passende tegel om alle akkergedeeltes tot één grote afgesloten akker samen te voegen. Omdat je nu meer boeren op de akker hebt staan dan je tegenstander, krijg alleen jij 10 punten voor de afgesloten akker en krijg je alle vijf oogstfiches. Daarna nemen beide spelers hun Meeple terug in de voorraad.



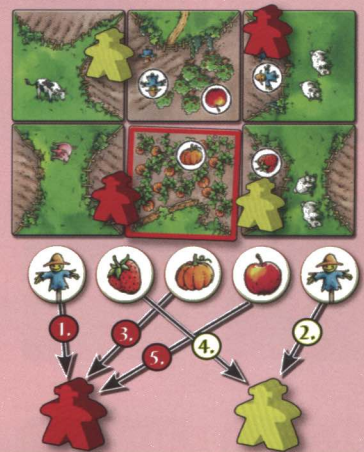
2.) Verdeling van de oogstfiches bij meerdere boeren

Zoals gezegd ontvang je voor elk oogstsymbool op de akkertegel één bijbehorend oogstfiche.

Als bij een puntentelling meerdere spelers de meerderheid aan Meeples op een akker hebben, dan worden de oogstfiches als volgt verdeeld:

- 1.) Pak alle oogstfiches die verdeeld moeten worden uit de algemene voorraad.
- 2.) Daarna nemen de spelers die de meerderheid hebben om de beurt een fiche, totdat alles fiches op zijn. De speler die de akker voltooid heeft begint of (als deze speler niet meedoet) degene die na deze speler als eerste aan de beurt is.
- 3.) Dit gaat net zolang door totdat alle fiches verdeeld zijn. Sommige spelers kunnen meer fiches krijgen dan andere spelers.

Jij legt de tegel met de pompoen aan en voltooit daarmee de akker. Daarna leg jij de vijf oogstfiches neer die op de akker afgebeeld staan. Omdat jij aan de beurt bent, neem jij als eerste een oogstfiche. Daarna neemt Geel één fiche, enzovoort. Aan het einde heb jij drie fiches gekregen, Geel heeft er twee.



EINDE VAN HET SPEL, EINDTELLING EN WINNAAR

Helaas komt er ook aan Carcassonne – door Berg en Dal een einde. Dat is natuurlijk jammer, maar nu kunnen we wel de winnaar gaan bepalen. Het spel eindigt zodra een speler geen tegel meer kan pakken of kan aanleggen. Daarna volgt de eindtelling en wordt de winnaar bepaald.

Aan het einde van het spel krijg je nog punten voor:

■ WEGEN

Elke weg levert 1 punt op voor elke wegtegel, net zoals tijdens het spel.

■ AKKERS

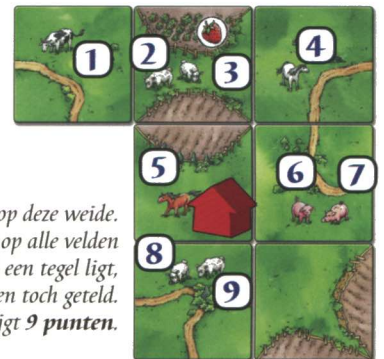
Elke akker levert 1 punt op voor elke akkertegel. Dat is dus slechts de helft. Oogstfiches worden niet meer verdeeld!

■ STALLEN

Bij een stal bekijk je de tegel waarop de stal staat plus de acht omliggende tegels. Je telt alle dieren (haan, koe, paard, schaap en varken) die op deze negen tegels staan. Elk dier levert 1 punt op.

■ OOGSTFICHES

Elk oogstfiche levert 1 punt op (ook de vogelverschrikker). Daarnaast levert elke set bestaande uit vijf verschillende oogstfiches (1 appel, 1 aardbei, 1 pompoen, 1 zonnebloem en 1 graan) 5 extra punten op. De vogelverschrikker mag bij het maken van een set als joker gebruikt worden. De joker kan in plaats van ontbrekende oogstfiches gebruikt worden.



Jouw stal staat op deze weide. Ondanks dat niet op alle velden rondom de stal een tegel ligt, worden de dieren toch geteld. Je krijgt 9 punten.

Je hebt twaalf oogstfiches verzameld. Dat levert 12 punten op.

Met deze twaalf fiches kun je ook nog twee oogstcombinaties maken. Bij de 2e set heb je in plaats van de ontbrekende oogstfiches twee vogelverschrikkers gebruikt.

Hiervoor krijg je $2 \times 5 = 10$ punten.

In totaal leveren de oogstfiches je 22 punten op.

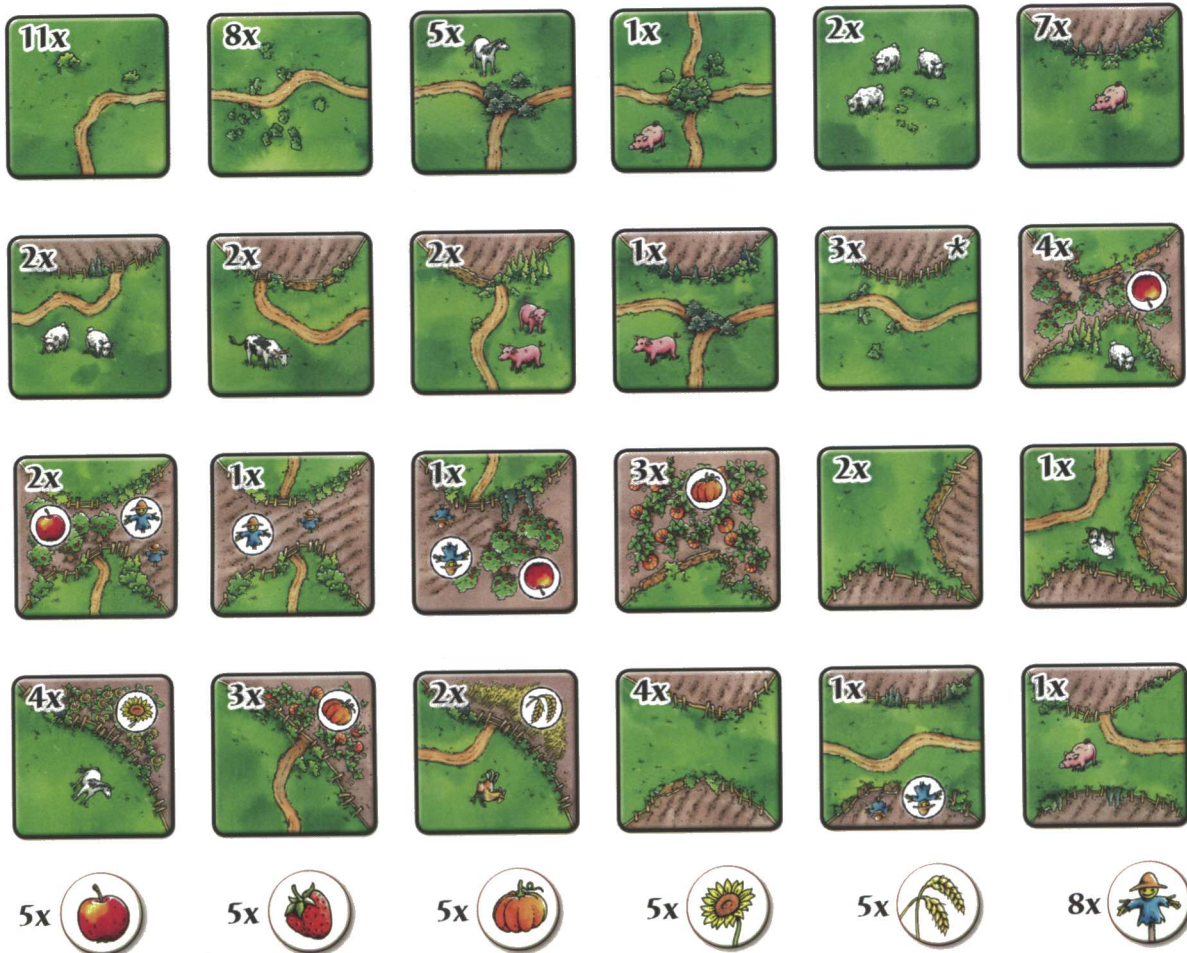


Je verplaatst je Meeple het aantal punten vooruit op het scorespoor.

Wie de meeste punten heeft, is de winnaar van het spel.

Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars. Van harte gefeliciteerd!

OVERZICHT VAN DE TEGELS (73 landschapstegels en 33 oogstfiches)



* Deze afbeelding staat ook op de starttegel (met de blauwe achterkant).
De landschapstegels hebben een verschillende verdeling van oogstsymbolen en dieren.

COLOFON

Spelontwerp: Klaus-Jürgen Wrede

Illustraties: Doris Matthäus

Grafisch ontwerp: Christof Tisch

Nederlandse vertaling: Marlies de Vries

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries



© 2016 White goblin Games
www.whitegoblingames.nl



Ook verkrijgbaar!

