



Tegeloverzicht

Deze tegels kunnen grafisch van elkaar afwijken (kleine huisjes, schapen, enz.)

S incl. startregel (donkere achterzijde)

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 het succes planeien.

Spelmateriaal

- 72 Landtegels (waaronder 1 startkaart met donkere achterkant) tonen delen van steden, wegen, weiden en kloosters.

- 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 Waardetabel

Deze dient om de puntentelling bij te houden.

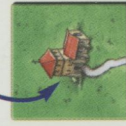


- 10 landschapstegels voor de uitbreiding "Het Feest" (zie blz. 12)
- De spelregels

Achterzijde starttegel



Klooster



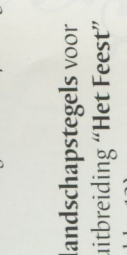
Stadsdeel



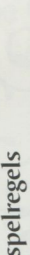
Weg



Weide



Splissing



Het doel van het spel

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 voorbereiding van het spel

De starttegel met donkere achterkant wordt open op het midden van de tafel gelegd. De overige landtegels worden geschud en in meerdere stapeltjes zo op tafel gelegd, dat iedereen erbij kan. De waardetabel wordt aan de rand van het speelgebied gelegd. Iedere speler krijgt de 8 horigen in een kleur naar keuze, en zet er één als telsteen links onder op het grote veld van de waardetabel. De overige 7 horigen blijven als voorraad bij de spelers. 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 **landtregel** trekken en aanleggen.
- 2. De speler **mag** daarna als hij dat wenst één van zijn **horigen** uit zijn voorraad op de juist geplaatste landtregel zetten.
- 3. Als door het plaatsen van een landtregel **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 geplaatste landtegels gelegd worden. Tegels uitsluitend met de hoeken tegen elkaar aanleggen is niet toegestaan.
- Alle weiden, wegen en stadsdelen mogen niet onderbroken worden. 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.



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 bijvoorbeeld **niet** worden geplaatst.

■ 2. Het plaatsen van horigen

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

- Hij mag maar 1 horige plaatsen.
- Hij moet de horige uit zijn voorraad nemen.
- Hij mag deze uitsluitend op de juist geplaatste landtegel zetten.
- Hij beslist, op welk deel van de landtegel hij de horige zet: als

struikrover



of

ridder



of

monnik



of

boer



op de weg

in de stad

in het klooster

op het weiland.

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 een horige uitsluitend als boer inzetten. Op de verbonden stadsdelen staat al een ridder.

Blauw kan zijn horige als ridder of als struikrover inzetten, als boer echter uitsluitend in de kleine weide, omdat in de grote weide al een boer staat (van welke kleur is om het even).



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 telders 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, wordt deze direct geteld.

■ 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 stadspoor 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.

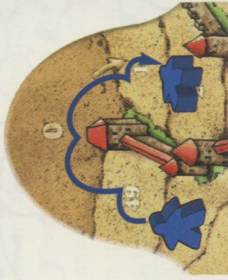


Rood krijgt 3 punten.



Rood krijgt 4 punten.

Splitsingen, stadspoorten en kloosters met een weg tellen mee. Deze en toekomstige punten worden direct op de waardetabel 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.



■ 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 heeft staan, 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 stadsdeel.

Wat gebeurt er, als meerdere horigen in een afgebouwde stad of op een afgebouwde weg staan?

Door het slim plaatsen 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.



Rood en Blauw 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 landschapskaarten 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 gewaardeerd 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 waarderen.
4. De ridder, struikrover of monnik terugnemen.



Rood krijgt 4 punten



Rood krijgt 3 punten

WEIDEN

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 speelveld scheiden weiden van elkaar.



Na het aanleggen van een nieuwe landtegel zijn de weiden met elkaar verbonden.
Let op: de speler die deze landtegel plaatst, 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.

De eindtelling

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.



TELLING VAN BOEREN

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.

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.

Groen krijgt 8 punten voor de grote onafgebouwde stad.

Zwart krijgt niets, omdat **Groen** meer ridders in de stad heeft.

Blauw krijgt 6 punten.

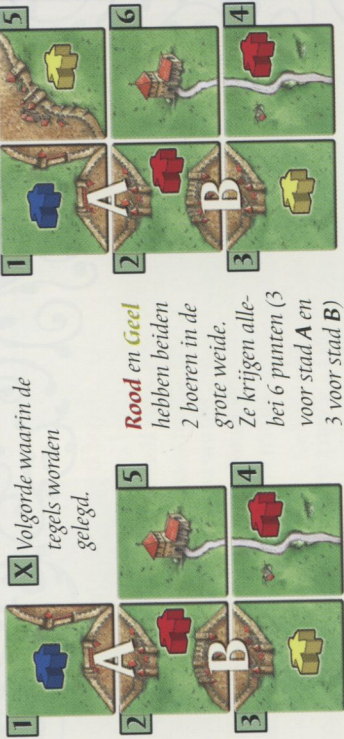
Rood krijgt 3 punten.

De onafgebouwde stad levert geen punten op.



Blauw krijgt 9 punten.

X Volgde 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). **Blauw** bezit de kleine weide. Hij krijgt ook 3 punten voor stad A.

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

Uitbreiding: Het Feest

Schud de 10 landschapstegels met een feestsymbool gedekt door alle andere landschapstegels. Als een speler een landschapstegel trekt, past hij deze zoals gebruikelijk aan. Daarna kiest hij één van de volgende opties:

- Hij zet zoals gebruikelijk een horige op deze tegel; **of**
- Hij neemt een eigen horige van een landschapstegel naar keuze in zijn voorraad; **of**
- Hij past.

Een speler mag geen gevangen zittende horigen (Carcassonne: De Toren) in zijn voorraad terugnemen.

Puntenoverzicht

Afgebouwde projecten
TIJDENS 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
(Klooster + elke omringende tegel)



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

Voorbeeld van het tellen van boeren

Omdat de ruimte voor de eendeling in de spelregels beperkt is, geven we hier een voorbeeld van de telling van boeren op hun weiden. Lees eerst het stukje **TELLING VAN BOEREN** op bladzijde 4 van de spelregels.

Weide 1: Blauw bezit

weide 1. Aan deze weide grenzen **2 afgebouwde steden** (A en B). Voor elk van deze steden krijgt **Blauw** 3 Punten (de grootte van de steden is niet van belang). **Blauw** krijgt dus **6 punten**.

Weide 2: Rood en **Blauw** bezitten weide 2. Aan deze weide grenzen in totaal **3 afgebouwde steden** (A, B en C). **Rood** en **Blauw** krijgen ieder **9 punten**.

Let op: Steden A en B leveren punten op voor zowel **Blauw** in weide 1 als voor **Rood** en **Blauw** in weide 2, omdat ze aan beide weiden grenzen. De stad linksonder is niet afgebouwd. Deze levert geen punten op.

Weide 3: Geel bezit weide 3, omdat hij daar een boer meer heeft dan **Zwart**.

Aan deze weide grenzen 4 afgebouwde steden. **Geel** krijgt **12 punten**.

Let op: Weiden worden van andere weiden gescheiden door wegen, steden (voor zover ze niet in een weide liggen) en de rand van het speelveld.

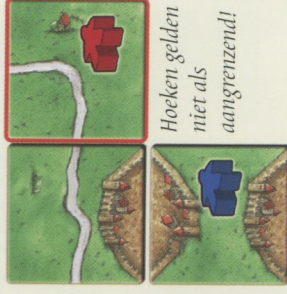


Hoe kunnen meerdere boeren op één weide staan?

□ = Laatst gelegde tegel

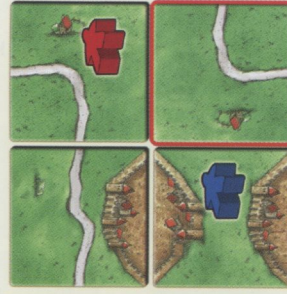


Beurt 1



Beurt 2

Hoeken gelden niet als aangrenzend!



Beurt 3

Beurt 1: Blauw zet één boer op de weide.

Beurt 2: Rood past de tegel rechtsboven aan en zet zijn boer op de weide. Dat mag, omdat de weiden nu nog niet met elkaar verbonden zijn.

Beurt 3: Nu worden beide weiden met elkaar verbonden zijn, zodat een **grotere weide ontstaat**. Zo kunnen **meerdere boeren in één weide** staan.

Op dezelfde wijze kunnen **meerdere struikrovers op een weg of meerdere ridders in een stad** staan.



© 2010 Hans im Glück

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 9990000

Vertaling: Michael Bruinsma en Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Wij danken in het bijzonder Karen en Andreas

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.

Layout: Christof Tisch