

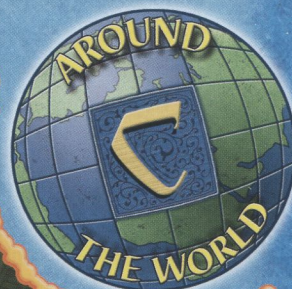


Klaus-Jürgen Wrede

ZELFSTANDIGE
CARCASSONNE-VARIANT

Carcassonne

Stille Zuidzee





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Stille Zuidzee

Een listig, tactisch legspel in een adembenemend eilandenrijk voor 2 tot en met 5 spelers vanaf 8 jaar

De Stille Zuidzee - helderblauw water stroomt om ontelbare eilanden, die door een netwerk van vlonders met elkaar verbonden zijn. Handige eilandbewoners verdringen zich hier om de producten van de natuur te verzamelen. In zee wordt vis gevangen, op de eilanden worden bananen geplukt en op de vlonders tonen schelpenzoekers hun vondsten. Af en toe bezoeken handelsschepen de eilanden op zoek naar bepaalde goederen. Daarvoor belonen ze de eilandbewoners met uitheemse rijkdommen.

SPEELMATERIAAL

• 73 landtegels

(waaronder 1 starttegels met een afwijkende achterkant). Deze tonen vlonders met schelpen, eilanden met bananen, zeedelen met vissen, en markten.

• 24 schipfiches

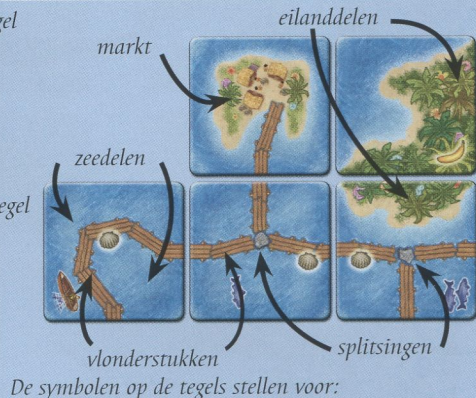
Deze tonen welke goederen geleverd moeten worden om het betreffende schip en de bijbehorende punten te verdienen.



achterkant starttegels



achterkant gewone tegel



bananen



schelpen



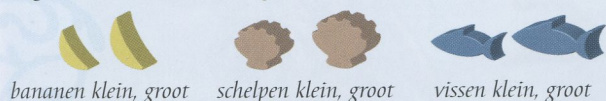
vissen



vissersboten

• De spelregels

- 60 goederenstenen (10 grote en 10 kleine van elke soort)
Elke kleine goederensteen staat voor 1 goed, elke grote goederensteen voor 3 goederen van de betreffende soort.



• 19 vissersbootfiches



- 20 eilandbewoners (4 per kleur)
Iedere eilandbewoner kan als bananenplukker, schelpenverzamelaar, visser of handelaar ingezet worden.



KORT SPELOVERZICHT

De spelers leggen om beurten landtegels aan. Zo ontstaan vlonderverbindingen, eilanden, zeevlakten en markten, waarop de spelers hun eilandbewoners zetten om goederen te verzamelen. Na elke beurt mag een speler goederen aan een schip leveren om daarmee punten te scoren. Zijn alle landtegels gelegd of alle schepen beleverd, dan tellen de spelers de punten op hun schepen bij elkaar op. De speler met de meeste punten is koning van de Stille Zuidzee en wint het spel.

VOORBEREIDING



voorkant starttegels

- Leg de **starttegels** op tafel. Schud de overige **landtegels**, vorm verschillende gedekte stapels en leg deze zo op tafel dat iedereen erbij kan.
- Schud de **schipfiches** en leg deze als 2 gedekte stapels op tafel. Trek 4 schipfiches en leg deze open naast de gedekte stapels landtegels.
- Iedere speler krijgt de **4 eilandbewoners** in zijn kleur.
- De jongste speler bepaalt wie begint.



SPELVERLOOP

De startspeler begint. Met de klok mee voert iedere speler steeds de volgende acties in de **aangegeven volgorde** uit:

- ★ 1. De speler **moet** 1 nieuwe **landtegel** trekken en **aanpassen**.
- ★ 2a. De speler **mag** 1 eigen **eilandbewoner** uit zijn voorraad op de **zoiest gelegde tegel** zetten of
- ★ 2b. Hij **mag** 1 eigen **eilandbewoner** van het speelveld **in zijn voorraad terugnemen**.
(Het is toegestaan om zowel van 2a als van 2b af te zien.)
- ★ 3. Zijn door het aanpassen van de tegel **vlanders, eilanden, zeevlakten** of **markten afgebouwd**, of wordt er in een **zeevlakte gevist**, dan wordt daar **geteld** en **krijgen de spelers goederen**.
- ★ 4. De speler **mag** goederen aan 1 van de openliggende **schepen leveren** en zo punten scoren.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Deze spelregels zijn gelijk aan die van het basisspel Carcassonne. Ervaren spelers kunnen op pagina 4 verder lezen.

★ 1. Landtegel aanpassen

De speler **moet** als eerste actie 1 landtegel van een gedekte stapel trekken en aan de andere spelers tonen (zodat deze hem kunnen "adviseren"). Daarna past hij de tegel aan. Hij moet zich daarbij aan de volgende spelregels houden:

- De nieuwe tegel (in de voorbeelden **rood** omrand) moet met ten minste 1 zijde aan één of meer op tafel liggende tegels gepast worden. Het is niet toegestaan om tegels zo aan te passen dat ze elkaar uitsluitend met de hoeken raken.
- Alle vlonderdelen, eilanddelen en zeedelen moeten worden verlengd.



Vlonderdeel en zeedelen worden verlengd.



Een eilanddeel wordt verlengd.



Aan de ene kant wordt een eilanddeel, aan de andere kant een zeedeel verlengd.



Zo mag een tegel bijvoorbeeld niet worden aangepast.

In het zeldzame geval dat een tegel niet geldig kan worden aangepast, wordt deze uit het spel verwijderd.

De speler trekt dan een nieuwe.

★ 2a. Eilandbewoner zetten

Na het leggen van de landtegel mag de speler een eilandbewoner zetten. Daarbij moet hij zich aan het volgende houden:

- Hij mag **niet meer dan 1** eilandbewoner zetten.
- Hij moet deze uit zijn eigen voorraad nemen.
- Hij mag de eilandbewoner uitsluitend op de **zoiest aangepaste tegel** zetten.
- Hij moet beslissen op welk deel van de tegel hij de eilandbewoner zet. **Ofwel als ...**

schelpenverzamelaar



op een vlonderdeel

of

bananenplukker



op een eilanddeel

of

handelaar



op een markt

of

visser



op een zeedeel

hier of daar

Leg vissers horizontaal neer!

- Op de met de nieuwe tegel verbonden vlonderdelen, eilanddelen of zeedelen mag geen andere eilandbewoner (ook geen eigen) staan. Het is daarbij niet van belang hoe groot de afstand naar de gelegde tegel is. De volgende voorbeelden verduidelijken dit:

Blauw mag geen schelpenverzamelaar zetten, want de vlonder is al bezet. Hij mag wel een handelaar zetten of een visser op het zeedeel leggen.



Blauw mag geen bananenplukker op het eiland zetten, want dat is al bezet. Hij mag wel een schelpenverzamelaar op de vlonder zetten of een visser op het zeedeel leggen.



Heeft een speler in de loop van het spel geen eilandbewoners in voorraad, dan moet hij in zijn beurt zoals gebruikelijk een landtegel aanpassen, maar kan hij geen eilandbewoner zetten. Maar geen nood, er zijn verschillende manieren om eilandbewoners terug te krijgen.

★ 2b. Eilandbewoner terugnemen

Zet een speler in zijn beurt **geen** eilandbewoner in, dan **mag** hij in plaats daarvan één van zijn eerder gezette eilandbewoners in zijn voorraad terugnemen.

De speler mag ervan afzien om in zijn beurt een eilandbewoner te zetten of terug te nemen.

★ 3. Afgebouwde vlonders, eilanden, zeevlakten en markten tellen

Bij een puntentelling ontvangen de spelers geen punten, maar goederen. Elk project levert een bepaald soort goederen op.

De speler met een eilandbewoner op een afgebouwde vlonderverbinding, een afgebouwd eiland of een afgebouwde zeevlakte, krijgt respectievelijk 1 schelp, 1 banaan of 1 vis voor elk corresponderend symbool dat op het afgebouwde project is afgebeeld.



EEN AFGEBOUWDE VLONDERVERBINDING levert SCHELLEN op



Een vlonderverbinding is af als de vlonderdelen aan beide kanten door een splitsing (te herkennen aan het steensymbool), een eilanddeel of een markt zijn afgesloten of als de vlonderdelen een gesloten cirkel vormen. Tussen deze begrenzingen kunnen zich een onbeperkt aantal vlonderdelen bevinden.



Rood krijgt 2 schelpen.



Rood krijgt 4 schelpen.

EEN AFGEBOUWD EILAND levert BANANEN op



Een eiland is af als het volledig door zee is omsloten en de eilandvlakte geen gaten bevat. Een eiland kan uit een onbeperkte hoeveelheid eilanddelen bestaan.



Rood krijgt 2 bananen.



Rood krijgt 4 bananen.

EEN AFGEBOUWDE OF DOOR EEN VISSERSBOOT GETELDE ZEEVLAKTE levert VISSEN op

Aangrenzende zeedelen noemen we een zeevlakte.

Een zeevlakte wordt in 2 verschillende gevallen geteld:

1. Als de zeevlakte **volledig** door eiland- en/of vlonderdelen is **afgesloten**.

OF

2. Als een landtegel met een **visserboot** aan de zeevlakte wordt **gepast**.

Let op!

Er vindt **geen telling** van de zeevlakte plaats als:

- er **geen vissymbool** op de zeevlakte zichtbaar is.
- een landtegel (zonder vissersboot) met vis aan een zeevlakte met een vissersboot gepast wordt.
- een landtegel (zonder vissersboot) zo wordt aangepast dat een zeevlakte met een vissersboot met een andere zeevlakte wordt samengevoegd.

Rood krijgt 5 vissen voor de afgesloten zeevlakte (voor dit voorbeeld rood ingekleurd).

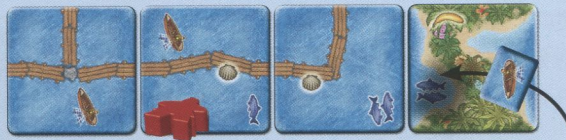


Ezelsbruggetje: er kan uitsluitend een telling plaatsvinden als de zojuist gelegde landtegel een vissersboot toont!

Rood past in zijn beurt de landtegel met de vissersboot aan en ontvangt daarvoor 5 vissen.

Dek na een puntentelling als gevolg van een vissersboot **1 groep** visymbolen in de getelde zeevlakte met een vissersbootfiche af. Dek indien mogelijk een groep van 2 vissen af. Is die er niet, dek dan 1 vis af. Wordt deze zeevlakte later nog eens geteld, dan leveren de bedekte vissen niets meer op.

Na de puntentelling wordt een groep van 2 vissen door een vissersbootfiche bedekt.



EEN AFGEBOUWDE MARKT levert ÉÉN SCHIP op



Een markt is af als deze door 8 landtegels omgeven is.

De speler wiens handelaar op de afgebouwde markt staat, neemt direct het openliggende schipfiche met de hoogste puntenwaarde. Zijn er meer, dan kiest hij er één. Trek direct een nieuw schipfiche om het aantal open schipfiches tot 4 aan te vullen.

Worden **meer markten** tegelijk afgebouwd, dan krijgen alle spelers met een eilandbewoner op een afgebouwde markt 1 schip. Te beginnen met de speler die aan de beurt is en dan met de klok mee, kiest ieder van de betrokken spelers voor elk van zijn handelaren op een afgebouwde markt 1 schip. Na elk gekozen schip wordt een nieuw schipfiche getrokken en omgedraaid, zodat een speler voor elk van zijn eilandbewoners uit 4 schepen kan kiezen.

Rood mag voor de afgebouwde markt één van de schepen met waarde '6' nemen. Hij kiest het meest rechtse.



MEER EILANDBEWONERS op een afgebouwde vlonderverbinding, een afgebouwd eiland of een zeevlakte

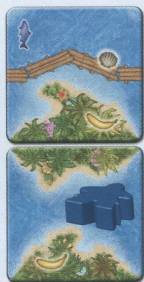
Het is door handig aanpassen van landtegels mogelijk dat er 2 of meer eilandbewoners op een vlonderverbinding, een eiland of een zeevlakte staan/licgen.

Beurt 1: Blauw zet zijn visser op de zee.

Beurt 2: Rood past de tegel rechtsboven aan en zet zijn visser op de zee. Dat mag, want de 2 zeedelen grenzen niet aan elkaar.

Beurt 3: nu worden de zeedelen met elkaar verbonden. Zo is het mogelijk dat er meer vissers in 1 zeevlakte liggen.

Beurt 1



Beurt 2



Hoeken gelden niet als aangrenzend!

Beurt 3



Op dezelfde manier kunnen er **meer schelpenverzamelaars** op een vlonderverbinding en **meer bananenplukkers** op een eiland staan.

Bij een puntentelling krijgt uitsluitend de speler met de meeste eilandbewoners op het project de goederen. Bij een gelijke stand krijgt ieder van hen de betreffende goederen.

De nieuwe tegel verbindt de voorheen gescheiden eilanddelen, zodat er een afgebouwd eiland ontstaat.



Blauw en Rood krijgen ieder 4 bananen, omdat er een gelijke stand is (beide spelers hebben 1 bananenplukker op het eiland).

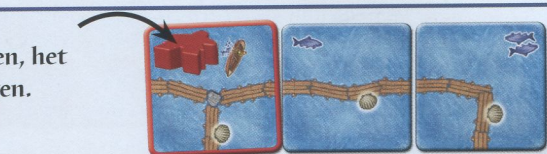
TERUGKEER EILANDBEWONERS naar hun eigenaren

Na het tellen van een afgebouwde vlonderverbinding, afgebouwd eiland, zeevlakte (ook als gevolg van een vissersboot) of afgebouwde markt keren alle zich daar bevindende eilandbewoners naar hun eigenaren terug. De spelers kunnen zo'n eilandbewoner **vanaf de volgende beurt** weer in een rol naar keuze op het speelveld zetten.

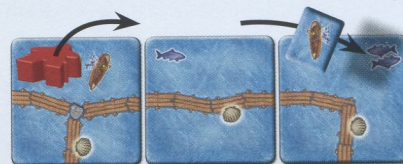
Het is mogelijk om in 1 beurt een eilandbewoner te zetten, het project te tellen en de eilandbewoner weer terug te krijgen.

De speler moet dan:

1. met zijn nieuwe tegel een vlonderverbinding, een eiland, een zeevlakte of een markt afbouwen.
2. een schelpenverzamelaar, bananenplukker, visser of handelaar zetten (het project moet wel onbezet zijn).
3. de afgebouwde vlonderverbinding, eiland, zeevlakte of markt tellen.
4. de schelpenverzamelaar, bananenplukker, visser of handelaar terugnemen.



Rood past de tegel aan en legt er een visser op. Hij telt de zeevlakte vanwege de vissersboot en krijgt 3 vissen.



Rood bedekt de groep van 2 vissen met een vissersbootfiche en neemt zijn eilandbewoner terug.

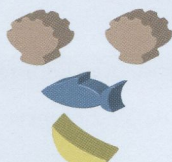
★ 4. Goederen aan een schip leveren en punten scoren.



De speler **mag** aan het einde van zijn beurt goederen aan **1 schip** leveren. Hij kan kiezen uit de 4 open schipfiches. Het zeil van een schip geeft aan welke goederen het geleverd wil hebben. De speler doet de betreffende goederen in de voorraad terug, neemt het schip en legt het gedekt voor zich neer. Trek daarna een nieuw schipfiche, zodat er weer 4 open schipfiches liggen. Het getal rechtsonder op het schip toont hoeveel punten het aan het einde van het spel waard is.



Aan dit schip moeten 2 schelpen, 1 vis en 1 banaan geleverd worden. Het is 5 punten waard.



Bij sommige schepen kan de speler (voor een deel) kiezen welke goederen hij levert:

staat voor 1 product naar keuze

A en **B** staan voor gelijke goederen



De speler moet 6 goederen naar keuze aan dit schip leveren (bijvoorbeeld 3 vissen en 3 bananen). Het is 5 punten waard.



De speler moet 4 gelijke goederen aan dit schip leveren (bijvoorbeeld 4 schelpen). Het is 3 punten waard.



De speler moet 5 goederen naar keuze aan dit schip leveren (bijvoorbeeld 5 vissen). Het is 4 punten waard.



De speler moet 3 gelijke goederen van een soort en 1 product van een andere soort aan dit schip leveren (bijvoorbeeld 3 schelpen en 1 banaan). Het is 3 punten waard.



Daarmee is de beurt van de speler afgelopen. De volgende is aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de beurt waarin de laatste landtegel is gelegd of het laatste schip wordt beleverd.

PUNTENTELLING VAN ONAFGEBOUWDE PROJECTEN

De spelers krijgen goederen voor hun eilandbewoners die nog op het speelveld staan. Alle eilanden, vlonderverbindingen en zeevlakten worden geteld alsof ze zouden zijn afgebouwd. Zo ontvangen de betreffende spelers nog vissen, bananen en schelpen.

Let op: eilandbewoners op onafgebouwde markten leveren niets op!

Linkereiland: Rood heeft 2 bananenplukkers, Blauw maar 1. Rood krijgt daarom 4 bananen en Blauw niets.		Vlonder: Groen is als enige aanwezig en krijgt 3 schelpen.
		Markt Zwart krijgt niets voor de markt.
		Zeevlakte: Geel en Blauw hebben hier ieder 1 visser. Ze ontvangen ieder 4 vissen.
		Rechtereiland: Geel is als enige aanwezig en ontvangt 2 bananen.

EINDTOTAAL

Iedere speler telt nu zijn punten:

- de punten op de door hem beleverde schepen, en
- 1 punt voor elke 3 goederen in zijn bezit. De soort is daarbij niet van belang.

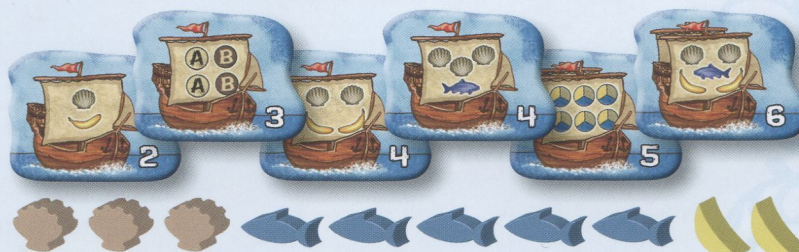
De speler met de meeste punten wordt koning van de Stille Zuidzee en wint het spel.

Rood heeft aan 6 schepen geleverd met de waarden:

$$2 + 3 + 4 + 4 + 5 + 6 = 24 \text{ punten.}$$

Na de eindtelling heeft **Rood** nog 10 goederen, die 3 punten opleveren.

Zijn eindtotaal bedraagt 27 punten.



VERDUIDELIJKINGEN



A en B raken elkaar weliswaar met de hoeken, maar gelden als 2 verschillende eilanden.

1, 2 en 3 gelden eveneens als gescheiden zeevlakten.



Het eilanddeel op deze tegel loopt van links naar rechts en scheidt daarmee de 2 zeedelen.



© 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.

Wij danken Udo Schmitz en de vele andere testspelers voor hun waardevolle bijdrage.

Illustraties: Dennis Lohhausen & Harald Lieske
 Grafisch ontwerp: Christof Tisch



PLAY IT RIGHT

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



OVERZICHT VAN DE LANDSCHAPSTEGELS (72 tegels + 1 starttegel) EN DE SCHIPFICHES (24 schepen)



* De starttegel ziet er identiek uit.

De landschapstegels en schipfiches bevatten afwijkende hoeveelheden goederen.

OVERZICHT PUNTENTELLING

Puntentelling tijdens het spel en aan het einde

Vlonder
(schelpenverzamelaar)

1 schelp per
schelpsymbool



Eiland
(bananenplukker)

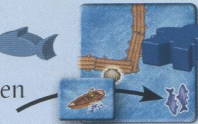
1 banaan per
banaansymbool



Zeevlakte
(visser)

1 vis per
vissymbool

Na telling van vissersboot vissen bedekken



Puntentelling voor afgebouwde markt uitsluitend tijdens het spel

Markt
(handelaar)

meest waardevolle
openliggende
schip



OVERZICHT SPEELBEURT

1. Landschapstegel aanpassen



2a. Eilandbewoner op gelegde tegel zetten



OF

2b. Eilandbewoner terugnemen (of geen van beide)



3. Eventueel punten tellen en goederen verdelen



4. Eventueel 1 schip beleveren



EINDE VAN HET SPEL

- Alle landschapstegels gelegd OF
- Alle schepen beleverd

Punten

- Scheepspunten +
- 1 punt voor elke 3 goederen