



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne De Stad

De stad Carcassonne is het thema van vele mythen en legenden. Nog altijd heeft Carcassonne met haar machtige, dubbele stadsmuur niets van haar fascinatie verloren. In dit spannende spel speel je de geschiedenis van de stad na en beslis je mee over de opbouw van de stadsmuur. Wie zijn horigen handig inzet, de muur in de richting van zijn waardevolle gebieden leidt en zijn torens op de beste plaatsen van de stadsmuur bouwt, zal als winnaar uit de strijd tevoorschijn komen.

- 70 muurdelen



- 1 stadspoort



- 2 korte muren
(moeten naast de stadspoort worden gebouwd als normale muren te lang zijn)



- 32 horigen in 4 kleuren



- 2 buidels voor het bewaren van de onderdelen en stadstegels

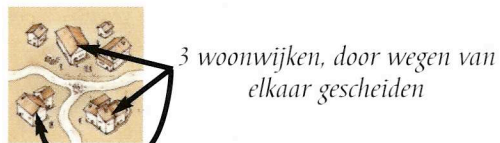
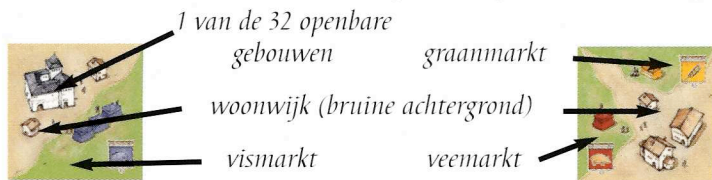


- 1 scorebord



- 75 stadstegels (in het vervolg van deze regels noemen we ze ook wel tegels)

Deze tonen verschillende stukken weg, woonwijken, markten en gebouwen.



Doel van het spel

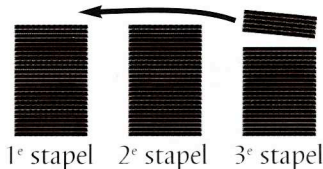
De spelers bouwen gezamenlijk de stad Carcassonne met haar woonwijken, markten, wegen en stadsmuur. Door het handig inzetten van hun horigen verdienen ze tijdens het spel en bij de eindtelling punten.

De voorbereiding

- Iedere speler ontvangt 8 horigen in één kleur, waarvan hij er één op veld "0" van het scorebord zet. De overige 7 horigen legt hij als voorraad voor zich neer.
- Verdeel de 12 torens gelijkmatig over de spelers.
- Schud de stadstegels gedekt en verdeel ze over 3 stapels:
 - 1^e stapel met 30 kaarten
 - 2^e stapel met 25 kaarten
 - 3^e stapel met 20 kaarten

Tip: maak eerst 3 even hoge stapels en leg dan de bovenste 5 tegels van de 3^e stapel op de 1^e. Leg de 1^e stapel zo neer, dat deze voor alle spelers goed bereikbaar is.

- Leg de 2^e en 3^e stapel alsmede de 70 muren, de stadspoort en de 2 korte muren even terzijde. Deze zijn pas later nodig.



Start van het spel

De jongste speler begint. Hij trekt de bovenste stadstegel van de 1^e stapel en legt deze open midden op tafel. Daarna mag hij één van zijn horigen op deze stadstegel zetten. Hoe dat in zijn werk gaat, beschrijven we hierna.

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler, die aan de beurt is, voert de volgende acties in de beschreven volgorde uit:

1. Hij **moet** een nieuwe **stadstegel** trekken en aanpassen.
2. Hij **mag** een eigen **horige** uit zijn voorraad op de **zojuist gelegde tegel** zetten.
3. Als door het aanpassen van de tegel **afgebouwde straten of markten** ontstaan, **moeten** die nu geteld worden.

Stadstegels aanpassen

Als eerste actie **moet** de speler een stadstegel van de 1^e stapel trekken en aanpassen. Daarbij moet hij zich aan de volgende regels houden:

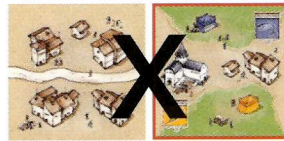
- De nieuwe tegel (in alle voorbeelden met een rode rand aangegeven) moet met minimaal één zijde aan één of meer op tafel liggende tegels grenzen. Het is niet toegestaan, dat tegels elkaar slechts met de hoekpunten raken.
- Wegen moeten bij het aanpassen worden verlengd. Alle andere bestanddelen van de tegels mogen naar believen aan elkaar worden gepast.



stukken weg worden verlengd



woonwijken en markten mogen aan elkaar worden gepast.



Zo mag niet worden aangepast. Stukken weg moeten verlengd worden

Horige inzetten

Nadat de speler de tegel heeft neergelegd, **mag** hij een horige inzetten. Daarbij moet hij zich aan de volgende regels houden:

- Hij mag slechts 1 horige inzetten.
- Hij moet deze horige uit zijn voorraad nemen.
- Hij mag de horige uitsluitend op de zojuist neergelegde tegel zetten.
- Hij moet beslissen op welk deel van de tegel hij de horige zet. Als...

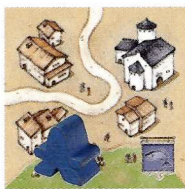
burger



op een stuk weg

of

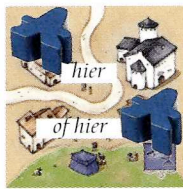
marktvrouw



op een markt

of

beschermheer



op een woonwijk

Zet marktvrouwen en burgers recht neer en leg beschermheren horizontaal neer!

Beperkingen bij het inzetten:

Als zich al een (evt. eigen) horige op een door de nieuwe tegel verbonden stuk weg, markt of woonwijk bevindt, mag hij daar niet nog een horige inzetten. Het is daarbij niet van belang, hoever de andere horige verwijderd is van de zojuist gelegde tegel. Als hij met de nieuwe tegel een onbezette weg of markt afbouwt, mag hij daar eveneens geen horige inzetten. De volgende drie voorbeelden verduidelijken dit.



Rood kan uitsluitend een beschermheer inzetten. Op de verbonden markt bevindt zich al een marktvrouw.



Blauw kan zijn horige als marktvrouw of burger inzetten, als beschermheer uitsluitend op de kleine woonwijk (rode pijl). De grote woonwijk is reeds bezet.



Blauw kan zijn horige niet op de markt zetten, omdat deze zojuist werd afgebouwd.

Als een speler in de loop van het spel geen horigen meer in zijn voorraad heeft, kan hij uitsluitend tegels aanpassen. Maar wees niet bang: je krijgt horigen ook weer terug.

Na het zetten van je horige is je beurt afgelopen en is je linkerbuurman aan de beurt.

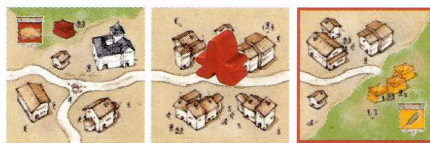
Uitzondering: als een **weg** of een **markt** wordt afgebouwd door het aanpassen van de tegel, moet deze nu worden geteld. Woonwijken worden tijdens het spel niet geteld.

Het tellen van afgebouwde wegen en markten

Een afgebouwde weg

Een weg is afgebouwd als een reeks aan elkaar passende stukken weg aan beide zijden afgesloten wordt door een kruising, het einde van een weg of een muur. Een gesloten rondweg geldt ook als afgebouwd. Tussen deze begrenzingen kan een willekeurig aantal stukken weg liggen.

Voor een afgebouwde weg uit 1-3 stukken ontvangt de speler met een burger op die weg, net zoveel punten als de weg lang is (aantal tegels). Voor een afgebouwde weg uit 4 of meer stukken ontvangt de speler met een burger op die weg, twee keer zoveel punten als de weg lang is (aantal tegels x 2).



Rood ontvangt 3 punten (3 stukken weg).



Rood ontvangt 8 punten (4 stukken weg).

Deze punten worden, net als alle andere punten, direct op het scorebord bijgeteld. (Het scorebord is een gesloten spoor met 50 velden, dat meermaals kan worden doorlopen. Als de telsteen van een van de spelers het veld "0" bereikt, legt hij deze horizontaal neer ten teken dat hij 50 of meer punten bezit.)

Een afgebouwde markt

Een markt is afgebouwd als deze niet meer kan worden uitgebreid en het marktoppervlak geen "gaten" bevat. Een markt kan uit een willekeurig aantal tegels bestaan.

Voor een **afgebouwde markt** ontvangt de speler met een marktvrouw op die markt, het volgende aantal punten: hij **vermenigvuldigt het aantal tegels, waaruit de markt bestaat, met het aantal verschillende waren (vis, graan, vee), dat op de markt wordt aangeboden.**



Blauw ontvangt 9 punten (3 verschillende soorten x 3 tegels = 9 punten)

Blauw ontvangt 8 punten (2 verschillende soorten x 4 tegels = 8 punten)

Wat gebeurt er, als zich meerdere horigen op een afgebouwde weg of markt bevinden?

Door tegels handig aan te passen komt het regelmatig voor, dat zich meerdere burgers op een weg of meerdere marktvrouwen op een markt bevinden. De speler met de meeste burgers of marktvrouwen ontvangt in dat geval de punten. Bij een gelijke stand ontvangen alle spelers met de meeste horigen het volle aantal punten.

Horigen keren terug naar hun eigenaar

Nadat een straat of een markt geteld is, **en uitsluitend dan**, keren de horigen, die zich op deze getelde weg of markt bevonden, terug naar hun eigenaar. De spelers mogen ze **vanaf hun volgende beurt** weer in een rol naar keuze inzetten.

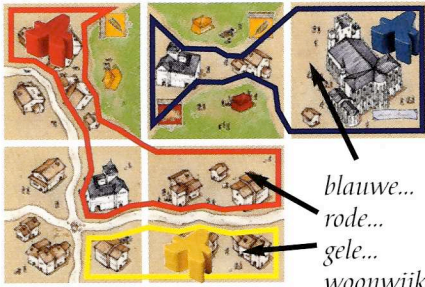
Rood en Blauw ontvangen beiden het volle aantal punten (3 soorten x 6 tegels = 18 punten), omdat ze beiden 1 marktvrouw op de markt hebben.



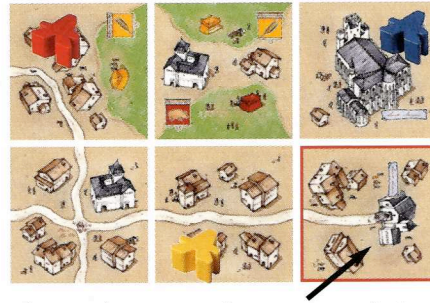
De nieuwe tegel verbindt de twee voorheen gescheiden markten met elkaar. Uitsluitend op deze wijze kunnen meerdere horigen zich in één gebied bevinden (zie voor het verbinden van gebieden het voorbeeld op pag. 4).

Woonwijken

Woonwijken worden tijdens het spel nooit geteld, ook niet als ze afgebouwd zijn. Ze dienen om beschermheren op te nemen. Woonwijken worden begrensd door wegen, markten en de stadsmuur (dat is van belang voor de eindtelling).



De 3 beschermheren hebben elk hun eigen woonwijk. De straten en markten scheiden de drie woonwijken van elkaar.

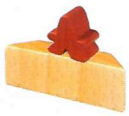


Na het aanleggen van de nieuwe tegel zijn de 3 woonwijken met elkaar verbonden.

Let op: de speler, die de nieuwe tegel aanpaste, mag geen beschermheer plaatsen, omdat zich op de nu verbonden woonwijk al beschermheren bevinden.

De spelers ontvangen pas punten voor hun beschermheren bij de eindtelling. **Beschermheren blijven dus het hele spel in hun woonwijken en keren niet naar hun eigenaar terug!** Om dit te verduidelijken worden beschermheren niet rechtop, maar horizontaal neergelegd!

Vanaf de 2^e stapel komen de muren in het spel



Zodra de laatste stadstegel van de 1^e stapel is getrokken, wordt de 2^e stapel met 25 tegels aangebroken. Vanaf dit moment worden de muren en torens aan het spelverloop toegevoegd. Vanaf nu kunnen horigen ook als wachter op de muur worden gezet.

Muurbouw, torens, wachters

Als een speler door het aanpassen van een tegel een **telling veroorzaakt** (afbouwen van een straat of een markt), wordt het spel na de telling onderbroken voor het bouwen aan de stadsmuur.

Bij de 1^e telling ontvangt de speler, die de telling veroorzaakte, de stadspoort. Alle andere spelers ontvangen 1 muurdeel. De speler met de stadspoort zet deze langs een stadstegel naar keuze. Met de klok mee zetten de andere spelers hun muurdelen langs een stadstegel aan de stadspoort of een andere muur. Zo ontstaat een stadsmuur die, beginnend bij de stadspoort, het speeloppervlak insluit. Omdat de stadsmuur het speeloppervlak begrenst, kunnen aan de desbetreffende stadstegels aan de zijde van de muur geen andere tegels meer worden gepast. De stadspoort en de muurdelen moeten altijd aan minimaal één tegel grenzen en kunnen nooit **op** een tegel worden gezet!

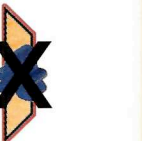
Bij iedere volgende telling krijgen alle spelers 1 muurdeel en bouwen, te beginnen met de speler, die de telling veroorzaakte, verder aan de bestaande stadsmuur.

Als een speler een muurdeel heeft gebouwd, mag hij uit zijn voorraad een horige als wachter op het zojuist geplaatste muurdeel zetten.

Beperking: hij mag geen wachter inzetten als zich op het muurdeel tegenover het zojuist geplaatste muurdeel al een wachter bevindt. Deze beperking geldt uitsluitend als zich een ononderbroken rij tegels tussen beide muurdelen bevindt.



Leg een normale muur terug in de doos voor elke gebruikte korte muur.



Een wachter wordt op een zojuist geplaatste muur gezet.

Blauw mag geen wachter inzetten, omdat tegenover hem al een rode wachter staat.



Blauw mag een wachter plaatsen, omdat zich een "gat" in de rij bevindt.

Wachters worden aan het einde van het spel geteld en keren tijdens het spel dus niet naar hun eigenaar terug.

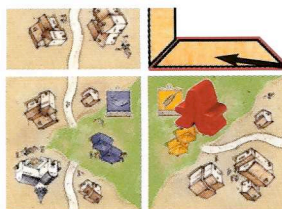


Nadat alle spelers hun muren hebben gebouwd, mag de speler, die de telling veroorzaakte, een van zijn torens aan een van beide uiteinden van de stadsmuur zetten. Hij ontvangt daarvoor zoveel punten als het aantal muren tussen zijn toren en de toren of stadspoort aan het andere einde van de stadsmuur.

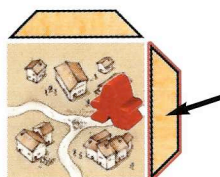
Rood zet een van zijn torens en ontvangt 4 punten.

Het tellen van door muurdelen afgebakende wegen of markten

Wegen en markten, die door het plaatsen van muren worden afgebouwd, worden meteen geteld.



Deze muur sluit de markt af. Rood ontvangt 4 punten (2 soorten x 2 tegels) en krijgt zijn marktvrouw terug.



Deze muur sluit de weg af. Rood ontvangt 1 punt.

Tellingen, die door het bouwen van muurdelen worden veroorzaakt, leveren **niet** opnieuw een muurdeel op.

Zodra de laatste stadstegel van de 2^e stapel is getrokken, wordt de 3^e stapel met 20 kaarten klaargelegd. Vanaf nu krijgt iedere speler bij een telling **2 muurdelen**. De speler, die de telling veroorzaakte, begint en bouwt 1 muurdeel. Zijn medespelers volgen in de richting van de klok. Het bouwen van muren gaat door totdat alle spelers 2 muurdelen hebben gebouwd. De spelers mogen, zoals gebruikelijk, een wachter op een zojuist gebouwd muurdeel zetten. Na de muurbouw mag de speler, die de telling veroorzaakte, een toren bouwen en de punten daarvoor incasseren.

Als er niet meer genoeg muren in voorraad zijn, worden de muren met de klok mee over de spelers verdeeld, te beginnen bij de speler die de telling veroorzaakte. De eerste speler krijgt een muurdeel, daarna krijgt de 2^e speler er een, enzovoort, totdat er geen muurdelen meer over zijn.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een van de volgende situaties ontstaat:

- het laatste muurdeel wordt gebouwd, of
- de laatste stadstegel wordt aangepast (als hierdoor een telling wordt veroorzaakt, volgt zoals gebruikelijk nog de muurbouw), of
- beide muuruiteinden bevinden zich zo dicht bij elkaar, dat er 5 of minder muren tussen kunnen worden gebouwd.

De stad is geheel door muren omgeven.



Als alle muurdelen gebouwd zijn, zien we nog vier lege plekken. Het spel is afgelopen.

In elk geval wordt de stadsmuur helemaal gesloten. Als er nog muren beschikbaar zijn, worden deze geplaatst. Zo niet, wordt aangenomen dat de stadsmuur helemaal gesloten is. Daardoor afgebakende wegen en markten worden geteld. In voorgaand voorbeeld ontvangt Rood 1 punt voor de afgebouwde weg.

Daarna volgt de eindtelling. Verwijder alle horigen, die zich op niet afgebouwde wegen of markten bevinden. Deze leveren geen punten op. (Er kunnen uitsluitend onafgebouwde straten en markten ontstaan als "gaten" in de binnenstad niet zijn opgevuld.)

Eindtelling

Beschermheren en wachters leveren punten op bij de eindtelling.

Beschermheren krijgen punten voor markten

Als slechts 1 speler een beschermheer in een woonwijk bezit, is hij de eigenaar van die woonwijk. Als meerdere spelers beschermheren in een woonwijk bezitten, is de speler met de meeste beschermheren de eigenaar. Bij een gelijke stand zijn alle spelers met de meeste beschermheren eigenaar van de woonwijk.

De eigenaar(s) van de woonwijk krijg(t)en 2 punten voor elke markt, die aan de woonwijk grenst of in de woonwijk ligt. Het is daarbij niet van belang hoe groot de markt is en of deze is afgebouwd.

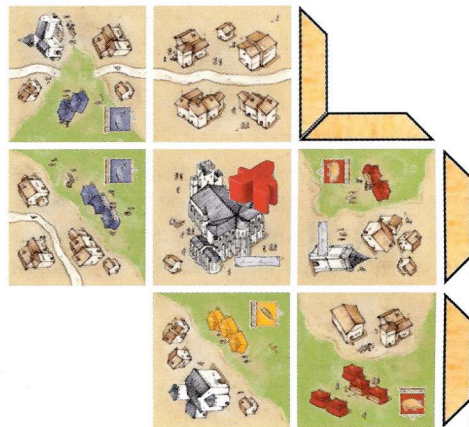
Punten voor wachters op muren

Iedere wachter bewaakt uitsluitend de rij tegels die voor hem ligt.

Voor elk openbaar gebouw in deze rij krijgt de eigenaar van de wachter 2 punten.

Voor elk historisch gebouw in deze rij krijgt de eigenaar van de wachter 3 punten.

Rood ontvangt 6 punten (3 markten in woonwijk)



*Rood ontvangt 9 punten voor
3 openbare gebouwen en
1 historisch gebouw.*

*Rood ontvangt 5 punten.
Blauw ontvangt 4 punten.
Beide wachters ontvangen
punten tot aan het "gat".*

*Als het "gat" na het plaatsen van de
wachters gesloten wordt, ontvangen
Rood en Blauw elk 9 punten.*

De speler met de meeste punten wint het spel.

Speciale regels voor 2 spelers

Bij een spel met 2 spelers krijgen beide spelers het dubbele aantal muren:

- Na de tellingen tijdens de 2^e stapel: beide spelers krijgen 2 muren.
- Na de tellingen tijdens de 3^e stapel: beide spelers krijgen 4 muren.

De spelers bouwen om beurten één muur totdat ieder van hen zijn 2 of 4 muren heeft gebouwd.

In de eerste bouwronde van de 2^e stapel krijgt de speler, die de telling veroorzaakte, de stadspoort en 1 muur, zijn medespeler krijgt 2 muren.



Uitgever en distributie: 999 Games B.V.
Postbus 32
NL 1380 AA Weesp
Klantenservice: 0900 - 999 00 00
www.999games.nl
www.spellenspektakel.nl
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
Lokalisatie: Fonts + Files

Dit spel bevat kleine onderdelen; houd ze weg bij kleine kinderen.

Bezoek ieder najaar Het Spellenspektakel, het leukste dagje uit voor spellenliefhebbers. 10.000 m² kijken, spelen en kopen voor de hele familie. Beursgebouw Eindhoven, naast het CS.