

Klaus-Jürgen Wrede
Carcassonne
 Leo Colovini
Overzee

Een listige variant op Carcassonne voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar
 Een legspel van Klaus Jürgen Wrede & Leo Colovini

De spelers gaan volgens het beproefde spelsysteem van Carcassonne de wijde wereld in kaart brengen, en zich met hun gevolg op gunstige plaatsen vestigen als zeelieden, herders en boeren. Er worden her en der steden gesticht, soms aan de kust en soms landinwaarts. Wie zijn horigen op de beste locaties vestigt, zal als winnaar uit de bus komen. Maar vergis je niet: dit ogenschijnlijk eenvoudige spel biedt grote tactische mogelijkheden om elkaar te dwarsbomen ...

Spelmateriaal

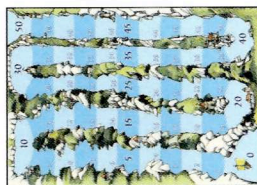
- **84 landtegels** (waaronder 1 starttegel met donkere achterkant) tonen bergen, laagland en zee. Op sommige landtegels staan steden. Steden die aan de kust liggen, worden in deze spelregels ook wel havensteden genoemd.

- **25 horigen in 5 kleuren.** Elke horige kan als herder (in de bergen), zeeman (op zee), of boer (in het laagland) worden ingezet. Per kleur wordt één horige als scorepion gebruikt.

- **1 scorebord**

- **5 overzichtskaarten**

- **de spelregels**



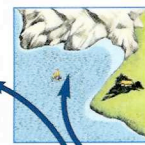
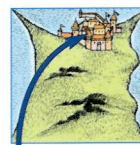
achterzijde starttegel



laaglanden



bergen



steden

zee

Het doel van het spel

De spelers leggen elke beurt een landtegel neer. Er ontstaan bergketens, laaglanden en zeeën, waarop de spelers hun horigen mogen zetten. Zo vergaren zij punten. Daar de spelers zowel tijdens als aan het einde van het spel punten verdienen, staat de winnaar pas na afloop vast.

De voorbereiding

Leg de starttegel met de donkere achterkant open op tafel. Schud de overige landtegels gedekt en leg deze in meerdere stapels zo neer, dat iedereen erbij kan. Leg het scorebord aan de rand van het speeloppervlak en wijs iemand aan, die de stand bijhoudt. De spelers kiezen elk een kleur en nemen hun vijf horigen. Ze zetten één van hun horigen als scorepion op veld "0" van het scorebord. De overige vier horigen blijven als voorraad bij de spelers. De jongste speler begint.

Het spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. Wie aan de beurt is, trekt een gedekte landtegel en legt die open aan de starttegel of het landschap.

Dan kiest hij één van de volgende acties:

- Hij zet één van zijn horigen uit zijn voorraad op de zojuist gelegde landtegel, **of**
- Hij neemt één van zijn horigen in zijn voorraad terug en krijgt daarvoor punten, **of**
- Hij past.

■ Een landtegel aanleggen

Als eerste actie trekt de speler die aan de beurt is een landtegel van één van de gedekte stapels. Hij legt deze open voor zich neer. Dan moet hij deze tegel onder de volgende voorwaarden aan het landschap leggen:

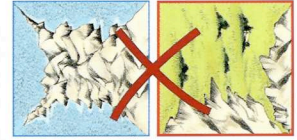
- De getrokken tegel (in de voorbeelden rood omrand) moet aan een eerder gelegde landtegel worden gepast, zodanig, dat beide tegels met een hele zijde aan elkaar liggen. Het is niet toegestaan om tegels uitsluitend met de hoeken tegen elkaar te leggen.
- Gebergten, zeeën en laaglanden mogen niet worden onderbroken. De nieuwe tegel moet dus zodanig worden geplaatst, dat alle aan elkaar grenzende zijden hetzelfde type landschap tonen.



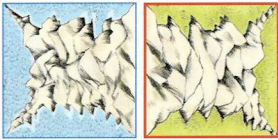
Het laagland wordt uitgebreid



Aan één kant wordt de zee uitgebreid, aan de andere kant het gebergte.



Zo mogen landtegels niet worden geplaatst



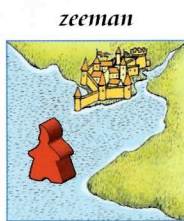
Het gebergte wordt uitgebreid

In het zeldzame geval, dat alle spelers het erover eens zijn, dat een landtegel niet passend gelegd kan worden, wordt deze uit het spel genomen. De speler moet dan een nieuwe tegel trekken, en zijn beurt afmaken.

■ Horige plaatsen

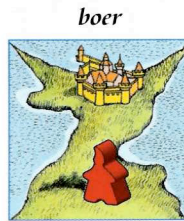
Zodra de speler zijn landtegel heeft geplaatst, mag hij, mits hij er nog een in zijn voorraad heeft, een horige in het spel brengen. Daarbij gelden de volgende regels:

- Hij plaatst maximaal één horige per beurt.
- Hij neemt de horige uit zijn voorraad.
- Hij mag deze uitsluitend op de zojuist geplaatste landtegel zetten.
- Hij beslist, op welk deel van de landtegel hij de horige zet: als



op zee

of hier



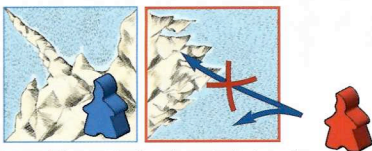
in het laagland

of hier

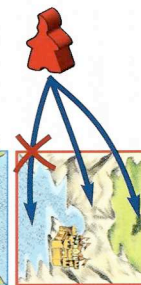
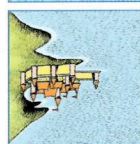


in de bergen

Als in of op een door een landtegel uitgebreid(e) gebergte, laagland of zee al een (evt. eigen) horige staat, mag er geen horige worden bijgezet. Het speelt daarbij geen rol, hoe ver weg de andere horige staat. Dit wordt duidelijk in de volgende voorbeelden:



Rood kan zijn horige uitsluitend als zeeman inzetten. Op de verbonden bergdelen staat namelijk al een herder.



Rood kan zijn horige als herder of boer inzetten, maar niet als zeeman. Op de verbonden zeedelen staat namelijk al een zeeman.

■ GEBIED TELLEN

In plaats van het plaatsen van een horige mag een speler er een naar zijn voorraad terugnemen en voor het gebied waar hij vandaan komt punten scoren. De score van de horige hangt af van de volgende zaken:

- Het soort landschap: laagland, gebergte of zee;
- De grootte van het landschap, gemeten naar het aantal landtegels waaruit het bestaat;
- Of het gebied is afgebouwd of niet. Een gebied is afgebouwd, als het geheel omsloten is door andere soorten landschap, en er zich geen gaten meer in bevinden;
- Het aantal aan gebergten en zeeën grenzende steden.

De spelers ontvangen hun punten direct. De score wordt op het scorebord bijgehouden. Een speler mag een teruggenomen horige vanaf zijn volgende beurt opnieuw inzetten.

Een speler mag elke eigen horige terugnemen, ongeacht of het gebied waar de horige staat is afgebouwd of niet.

Een speler die zijn horige terugneemt, ontvangt de volgende punten voor het gebied waar de horige stond:

LAAGLAND

Als het **laagland niet is afgebouwd**, levert elke landtegel waaruit het bestaat **één punt** op.

Opmerking: een niet afgebouwd laagland kan alsnog worden uitgebreid en afgebouwd.

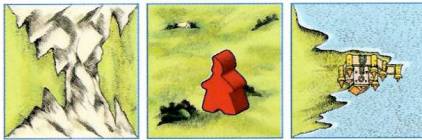
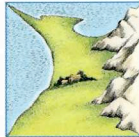
Als het **laagland is afgebouwd**, levert elke landtegel waaruit het bestaat **twee punten** op.

Opmerking: een afgebouwd laagland kan niet worden uitgebreid en daardoor niet meer in waarde stijgen. In beide gevallen heeft de aanwezigheid van steden geen invloed op de waarde van het laagland.

Uitzondering: een laagland dat uit twee landtegels bestaat, is geen vier, maar **twee punten** waard.

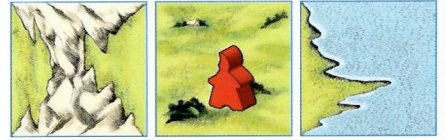
Een niet afgebouwd laagland:

Rood neemt zijn horige terug en krijgt vier punten.



Een afgebouwd laagland:

Rood neemt zijn horige terug en krijgt tien punten (5x2).



Een afgebouwd laagland, bestaande uit twee tegels:

Rood neemt zijn horige terug en krijgt twee punten.



BERGKETENS

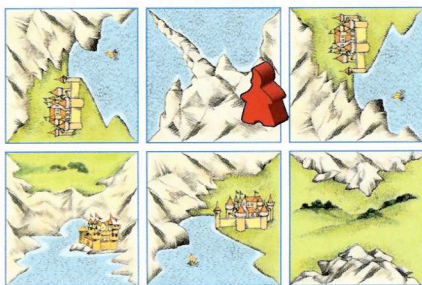
Als het **gebergte niet is afgebouwd**, levert elke stad in de bergen en in alle direct aangrenzende laaglanden **één punt** op.

Opmerking: een niet afgebouwd gebergte kan later worden uitgebreid en afgebouwd.

Als het **gebergte is afgebouwd**, levert elke stad in de bergen en in alle direct aangrenzende laaglanden **twee punten** op.

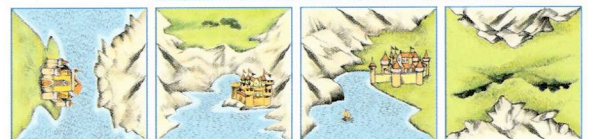
Opmerking: een afgebouwd gebergte kan niet worden uitgebreid, maar nog wel in waarde stijgen als nieuwe steden in aangrenzende laaglanden verrijzen.

Uitzondering: als een **afgebouwd gebergte uit twee tegels** bestaat, levert elke stad in de bergen en in alle direct aangrenzende laaglanden **één punt** op in plaats van twee.

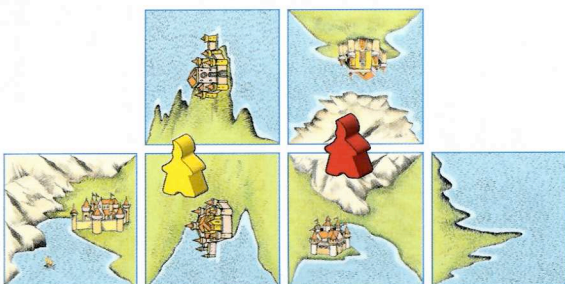


Een niet afgebouwd gebergte:

Rood neemt zijn horige terug en krijgt vier punten (vier steden; één in de bergen en drie in de aangrenzende laaglanden).



Een afgebouwd gebergte: Rood neemt zijn horige terug en krijgt acht (4x2) punten (vier steden; één in de bergen, drie in aangrenzende laaglanden).



Een afgebouwd gebergte, bestaande uit twee landtegels: Rood neemt zijn horige terug en krijgt vier punten (één per stad).

ZEEËN

Als de **zee niet is afgebouwd**, levert elke aangrenzende **havenstad één punt** op.

Opmerking: een niet afgebouwde zee kan verder worden uitgebreid en afgebouwd.

Als de **zee is afgebouwd**, levert elke landtegel van die zee en elke aangrenzende havenstad **één punt** op.

Opmerking: een afgebouwde zee kan niet worden uitgebreid en daardoor niet meer in waarde stijgen.

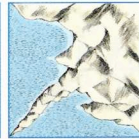
Uitzondering: als een **afgebouwde zee** uit twee landtegels bestaat, levert elke aangrenzende **havenstad één punt** op.

De landtegels waaruit de zee bestaat leveren in dit geval geen punten op.

Een niet afgebouwde zee:
Rood neemt zijn horige terug en krijgt twee punten voor de twee aangrenzende havensteden.



Een afgebouwde zee: **Rood** neemt zijn horige terug en krijgt zeven (3+4) punten voor de drie aangrenzende havensteden en de vier landtegels met zee.



Een afgebouwde zee, bestaande uit twee tegels: **Rood** neemt zijn horige terug en krijgt één punt voor de aangrenzende havenstad.



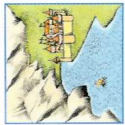
MEERDERE HORIGEN IN ÉÉN GEBIED

Door het aanpassen van landtegels kunnen landmassa's van dezelfde soort worden verbonden. Zo wordt het mogelijk, dat meerdere boeren in hetzelfde laagland staan, meerdere herders in dezelfde bergketen en meerdere zeelieden zich op dezelfde zee bevinden.

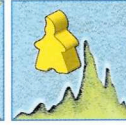
Dit heeft verder geen invloed op de puntentelling; elke horige kan voor hetzelfde gebied punten scoren. Een speler die meerdere horigen in een gebied heeft, mag deze in verschillende beurten terugnemen en zo voor elk van hen punten scoren.



Rood legt de rood omrande landtegel links aan en zet een zeeman in. Dit mag, omdat de zee niet met de zee van de **gele** zeeman is verbonden.



Later in het spel legt één van de spelers een nieuwe tegel neer en verbindt beide zeeën. Nu bezitten zowel **Rood** als **Geel** een zeeman op dezelfde zee. Beiden kunnen punten scoren voor deze nieuwe, grotere zee: op dit moment vier punten voor de steden, omdat de zee niet is afgebouwd, maar de waarde kan nog flink stijgen.



TERUGNEMEN UIT EEN NIET AFGEBOUWD GEBIED

Als een speler zijn horige uit een niet afgebouwd gebied terugneemt, raakt het onbezet, als er zich geen andere horigen bevinden. Een speler die het gebied later in het spel uitbreidt mag er in dat geval weer een eigen horige in zetten.

Het einde van het spel

Aan het einde van de beurt waarin de laatste landtegel wordt gelegd, is het spel afgelopen. Nu volgt de eindtelling.

De eindtelling

Elke speler scoort punten voor zijn niet teruggenomen horigen. Let op: alle gebieden die bij de eindtelling worden geteld worden als niet afgebouwd beschouwd. De speler met de meeste punten wint het spel.

Varianten voor ervaren spelers

1. Aan het begin van het spel trekt iedere speler blind twee landtegels, die hij open voor zich neerlegt. De speler die aan de beurt is kiest een van zijn tegels, legt deze aan en trekt aan het einde van zijn beurt een nieuwe, zodat hij er voor zijn volgende beurt weer twee heeft.
2. Aan het begin van het spel kunnen de spelers een aantal tegels uit het spel verwijderen. Trek deze tegels gedekt en leg ze daarna open naast het scorebord. Verwijder in een spel met twee of vijf spelers één tegel; verwijder in een spel met drie spelers twee tegels; verwijder in een spel met vier spelers drie tegels. Zo krijgen alle spelers hetzelfde aantal beurten.

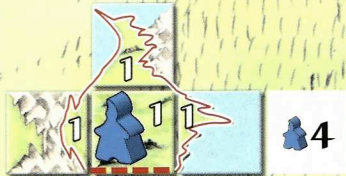


© 2005 Hans im Glück
Uitgever en distributie:
999 Games B. V.
Postbus 60230
NL-1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 000 999

Auteurs: Klaus-Jürgen Wrede en
Leo Colovini
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

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. Bezoek voor informatie, reizen hotelarrangementen
www.spellenspektakel.nl

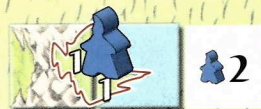
1x



2x



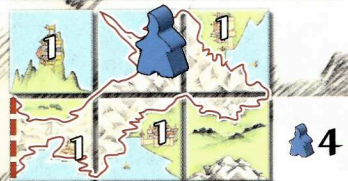
1x



1x



+1x



2x



+2x



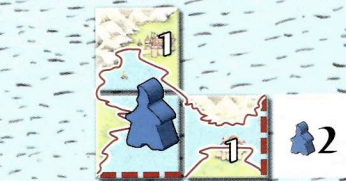
1x



+1x



1x



1x



+1x



1x

