

Extra uitleg bij het spel Carcassonne

Carcassonne basisspel

Besluit aan het begin van het spel:

- * Of je wel of niet met boeren speelt.
- * Of je begint met de starttegel, de rivier of de graaf.
- * Of je met meren speelt.
- * Of je met de tornado speelt.
- * Of je een tegel trekt per beurt of dat je altijd 3 tegels op handen hebt. In dit laatste geval mag je kiezen welke je aanlegt. Aan het eind van je beurt mag je je hand weer aanvullen tot 3 tegels.

* Spelvolgorde:

1. Tegel plaatsen (net getrokken of uit je hand)
 - 2a. Als tegel een vulkaan was: plaats hier de draak op, einde van je beurt
 - 2b. Als de tegel een tunnel fiche is mag je kiezen uit het plaatsen van een horige op een willekeurig tegel op het bord (denk aan plaatsingsregels) of 2c, 2d, 2e
 - 2c. houten figuur plaatsen op aangelegde tegel (horige of torendeel of bouwmeester of varken)
 - 2d. houten torendeel op een willekeurige bouwplaats of toren plaatsen
 - 2e. fee plaatsen naast een willekeurige horige van jezelf
3. Draak verplaatsen als de zojuist aangelegde tegel dat aangaf
4. Punten tellen
5. Eventueel nieuwe tegel trekken als je tegels op hand houdt.

* Een weg eindigt bij een bosje, dorp, etc als de weg 'geblokkeerd' wordt. Het kan zijn dat een weg naar meerdere kanten doorloopt. De weg is dan pas af als deze naar alle kanten af is.

* Als achteraf ontdekt wordt dat een tegel verkeerd gelegd is, wordt deze teruggelegd op de stapel en krijgt de plaatser van de foute tegel 5 strafpunten.

* De randen van de tafel zijn de grenzen van de het land, kaartjes mogen niet over de rand uitsteken.

* Strijd tussen horigen van verschillende kleuren (boeren, ridders en struikrovers): (*anders dan in de basisregels*) Als een afgemaakte weg of stad door meerdere horigen van verschillende kleur wordt bezet, dan dienen alle eigenaren een gelijk aantal horigen terug te nemen, totdat er maximaal van een eigenaar horigen overblijven. De overgebleven horige(n) leveren punten op.

* Meerdere horigen van een kleur: als er meerdere horigen van een kleur op dezelfde weg of stad staan levert de weg of stad een punt per tegel en schildje per extra horige op. Een gewone stad met twee horigen is dus 3 punten per tegel i.p.v. 2, met 3 horigen 4 punten, een weg met twee horigen is dus 2 punten per tegel etc.

Carcassonne de uitbreiding

Geen extra/ andere regels

Carcassonne Kooplieden & Bouwmeesters

Geen extra/ andere regels

Carcassonne de Draak de Fee en de Jonkvrouw

* De draak kan een horige op een toren doden.

* Bij het aanbouwen van een jonkvrouw MOET een houten figuur (horige of bouwmeester) uit de stad verwijderd worden (ook van je eigen kleur). Het figuurtje gaat terug naar zijn eigenaar.

* De draak kan varkens en bouwmeesters doden.

* Je krijgt geen extra punten voor een fee in de stad die af is, of voor een fee naast een van je horigen.

Carcassonne de Toren

* Als de laatste horige van een kleur waarvan ook een bouwmeester in de stad staat gevangen genomen wordt, gaat de bouwmeester terug naar zijn eigenaar.

- * Als de laatste boer van een kleur waarvan ook een varken in het weiland staat gevangen genomen wordt, gaat het varken terug naar zijn eigenaar.
- * Terugkopen van de grote horige kost 5, kleine 3.
- * Bouwmeester en varken kunnen gevangen genomen worden, terugkopen kost 3.
- * Een horige op een toren kan niet door een andere toren gevangen genomen worden.
- * Een horige mag op een lege bouwplaats gaan staan, ter voorkoming van de bouw van een toren.

* Overzicht van aantal torens

Aantal spelers	Aantal torendelen
2	10
3	9
4	7
5	6
6	5

Carcassonne Familie-uitbreiding

- * Rood-gele schildjes mogen niet in dezelfde stad voorkomen als blauw-witte.
- * Degene die een klooster afmaakt krijgt een kloosterfiche, ook al is het klooster niet van jou, of zelfs niet geclaimed.

Optioneel:

Carcassonne de Graaf

Geen extra/ andere regels

Carcassonne de Rivier

Geen extra/ andere regels

Carcassonne meren uitbreiding van R&S

- * Aan het begin van het spel wordt, willekeurig verdeeld, water neergelegd.
- * Op het water kan niet gebouwd worden.
- * Water mag niet op water liggen.
- * I.p.v. een tegel aan te leggen, mag je met de dobbelsteen gooien om het water te verplaatsen. Hierbij geldt: een even aantal ogen betekent dat een water met een even nummer verplaatst mag worden. Bij een oneven aantal ogen mag een water met een oneven nummer verplaatst worden.

Carcassonne tornado uitbreiding van R&S

- * I.p.v. een tegel te trekken mag je ook een tornado veroorzaken.
- * Het veroorzaken van een tornado kost 2 punten. Heb je deze niet, dan kun je geen tornado veroorzaken.
- * Eerst moet met de tornado pion aangegeven worden waar het centrum van de tornado zal liggen. Dit mag niet op een kaartje met horigen zijn.
- * De kracht van de tornado wordt bepaald door het gooien met een dobbelsteen. Het aantal ogen dat gegooid wordt, is het aantal door de tornado verwoeste landsdelen. Het gekozen tornado centrum kaartje wordt altijd verwoest. Gooit men bijvoorbeeld een 4, dan worden 3 direct aangrenzende landsdelen verwoest. Direct aangrenzend wil zeggen: horizontaal, verticaal of diagonaal aangrenzend aan het tornado centrum.
- * De veroorzaker van de tornado bepaalt welke kaartjes er verwoest worden. Het aantal verwoeste kaartjes moet gelijk zijn aan het aantal ogen, ook al is dit nadelig voor de veroorzaker. De enige uitzondering hierop is als er niet genoeg kaartjes aangrenzen.
- * Alle verwoeste kaartjes worden verwijderd. Deze worden in de pot teruggeplaatst.
- * Alle horigen die op de verwoeste landsdelen stonden worden aan de eigenaars teruggegeven. Dit kost hen 2 punten per horige. Hebben zij niet genoeg punten, dan worden zij op 0 punten geplaatst.
- * Als na het verwijderen van de verwoeste landsdelen een verzameling van 5 of minder

landsdelen ontstaat, dat niet meer horizontaal of vertikaal grenst aan de rest van het bord, dan worden ook deze verwijderd. De kaartjes worden teruggelegd in de pot, de horigen worden aan hun eigenaar gegeven, dit kost hen geen punten.

Algemeen:

Overzicht van waarde van objecten:

Object	Afgemaakt	Niet afgemaakt, einde van het spel
Weg	1 per tegel	1 per tegel
Weg met herberg/ meertje	2 per tegel	0
Stad	2 per tegel	1 per tegel
Schildje in stad	2 per schildje	1 per schildje
Catedraal in stad	3 per tegel en 3 per schildje	0
Klooster	9	aantal aanliggende tegels (horizontaal, vertikaal, diagonaal en zichzelf)
Boeren	0	3 punten per afgemaakte aangrenzende stad
Boer met varken	0	4 punten per afgemaakte aangrenzende stad
Meeste graan, doek, ton of klooster fiches	0	10 punten (Bij gelijkstand worden de 10 punten verdeeld.)
Fee	0	0