



Klaus-Jürgen Wrede



# Carcassonne

Inklusiv / Inklusive



Floden  
Elven



Biskoppen  
Biskopen







Klaus-Jürgen Wrede

# CARCASSONNE

Ett spel om att bygga ett land för 2-5 spelare i åldrarna 8+

Den sydfranska staden Carcassonne är känd för sina unika romerska och medeltida befästningar. Spelarna utvecklar området kring Carcassonne och placerar sina följeslagare på vägarna, i städerna, i klostren och på fälten. Spelarnas förmåga att utveckla området och placera sina stråtrövare, riddare, bönder och munkar kommer att avgöra vem som vinner spelet.

## INNEHÅLL OCH FÖRBEREDELSE INFÖR SPELET:

Hjärtligt välkomna till Carcassonne! I den här regelboken guidar vi dig snabbt genom denna moderna klassikers enkla regler. Efter bara en snabb genomgång kommer du att kunna visa dina vänner spelet och förklara reglerna. Sedan är ni redo att kasta er ut i glädje!

Men först måste spelet naturligtvis ställas i ordning, men det är snabbt gjort. Under genomgången av förberedelserna kan du samtidigt läsa lite om spelets innehåll.

Låt oss först titta på **LANDBRICKORNA** Med de 84 landbrickorna bildas en karta med vägar, städer och kloster. Alla dessa delar är omgivna av gräs.



Bricka med stad



Bricka med väg



Bricka med kloster

På 12 av dessa landbrickor finns det en flod. Du behöver inte fundera över de övriga elementen som hus, figurer, osv. Allt det förklaras på efterföljande sidor.



Alla landbrickors **baksidor** är likadana. Endast **startbrickan** och **flodbrickorna** har en mörkare bakgrund, så att man lättare kan se skillnad på brickorna.



Brickor med vanlig baksida.



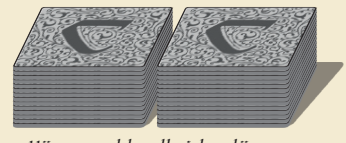
Brickor med mörkare bakgrund



Börja med att placera startbrickan (med den mörka baksidan) på bordet med framsidan upp. Blanda resterande landbrickor och lägg dem på bordet i några högar så att alla spelare enkelt kan nå dem.



Startbrickan



Högar med landbrickor läggs med bildsidan nedåt.

Lägg poängbrädet vid en av bordets sidor.



Följeslagare (Meeples)



Biskopar

Slutligen tittar vi på **FÖLJESLAGARNA** (meeples, uttalas "mipels")

– efter det är faktiskt allting förberett. I lådan hittar du 40 meeples. Det finns 8 figurer i var och en av färgerna **Gul**, **Röd**, **Grön**, **Blå** och **Svart**. Dessutom finns det 5 biskopar, 1 i varje spelares färg. Varje spelare får 7 meeples i sin spelfärg. De bildar spelarens reserv (kom ihåg att välja dina figurer från en ledig spelfärg). Ta den 8:e meepeln och placera på rutan märkt "0" på poängbrädet. Lägg tillbaka all meepeln från oanvända färger i lådan tillsammans med de 5 biskoparna. De ska inte användas i det första spelet.

## MÅLET MED SPELET:

Innan vi ger oss på reglerna... vad går Carcassonne egentligen ut på och hur vinner man?

I turordning placerar spelarna ut landbrickor. På så sätt bildas långa vägar, mäktiga städer uppstår, kloster byggs och den omgivande marken odlas upp. Det är på dessa landbrickor som spelarna kan placera ut sina meeplar som stråtrövare, riddare, munkar eller bönder. Detta genererar poäng, både under spelets gång och igen vid spelets avslutning. Vinnare av spelet (med flest poäng) kan alltså inte koras förrän den slutgiltiga poängräkningen i slutet av spelet är genomförd. Låt spelet börja...


## SPELETS GÅNG

Spelarna turas om i medurs riktning – med start på förste spelaren. Under en spelares tur utförs följande handlingar enligt följande ordning. Därefter går turen över till nästa spelare. Här nedan listas alla handlingar och förklaras en och en. Detta görs med hjälp av de vägar, städer och kloster du kan se på brickorna. Så vilka typer av handlingar finns det då?


**1** **Placera landbricka**  
Spelaren **ska** alltid dra **1 landbricka** och placera den på bordet som en del av landskapet.



**2** **Placera en meeple**  
Spelaren **får** därefter sätta ut en meeple från sin reserv på den nyss placerade landbrickan.



**3** **Få poäng för turen**  
Om placeringen av landbrickan eller en meeple gav poäng **ska** dessa poäng genast noteras.



## VÄGAR

### 1. Placera landbricka

Den nyss dragna landbrickan visar 3 vägar som alla börjar i en liten by. Placera landbrickan i landskapet på bordet. Se till brickans alla element korrekt ansluter till omgivande brickor.



*Denna landbricka är placerad så att både vägen och fälten perfekt passar till de angränsande landbrickorna.*

### 2. Sätt en meeple som en stråtrövare

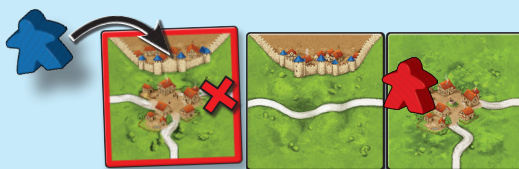
När landbrickan är placerad får man sätta en av sina meeplar på brickan **som en stråtrövare på en av vägarna**. Detta är dock endast tillåtet om det inte redan finns andra stråtrövare på vägen.

Vägen är dock ännu inte avslutad så inga poäng kommer att delas ut (se närmre under punkt 3). Turen går därefter vidare till nästa spelare.

Nästa spelare drar en landbricka och placerar ut den. Då det redan finns stråtrövare på vägen till höger om byn (din stråtrövare) kan spelaren inte placera en meeple på samma väg. Istället sätter spelaren en av sina meeples som riddare i staden på den nyss placerade brickan.



*Du har satt en meeple som en stråtrövare på den nyss placerade landbrickan. Då det just nu inte finns några andra stråtrövare på vägen är det helt ok.*



*Eftersom vägen till vänster redan har en stråtrövare sätter den andra spelaren istället ut en meeple i staden som en riddare.*

### 3. Få poäng för stråtrövaren

En väg är avslutad när vägen går i en ring eller om vägens bägge ändrar slutar i en korsning, en stad, en by eller ett kloster.

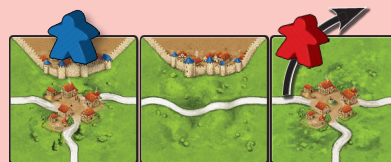
Låt oss se om det blir poäng nu: Tjoho, det ger poäng – vägen är avslutad i båda ändarna! Även om det är din motståndare som placerar landbrickan som avslutar vägen är vägen fortfarande din. Låt oss se hur många poäng du får. Du får 1 poäng för varje vägvagn (räkna antal landbrickor som vägen går över). Din väg löper över de tre landbrickor, alltså får du 3 poäng för vägen – härligt!







Nu kommer poängbrädet i spel. Poängbrädet används för att hålla koll på alla spelarnas poäng så att ingen behöver komma ihåg sina egna poäng under spelets gång. I stället markeras spelarnas poäng på brädet med en meeple i spelarnas färger. Flytta fram din meeple 3 rutor för att notera dina poäng. Var gång det delas ut poäng för en meeple ska ägaren av figuren ta tillbaka den till sin reserv iggn.



Stråtrövaren som precis gav 3 poäng läggs tillbaka till ägarens reserv. Den **Blå** meeplen ska bli kvar på spelplanen eftersom staden där figuren står i ännu inte är färdigbyggd.

Perfekt, nu har du redan förstått de viktigaste grunderna i spelet. Det var inte så svårt, eller hur? Låt oss nu titta på de andra elementen.

## STÄDER

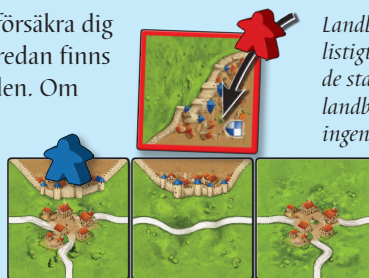
### 1. Placera landbrickor

Som alltid drar man blint en landbricka som ska placeras in i landskapet på bordet. Även denna gång måste man se till att brickans alla element ska passa in i dess omgivning. En oavslutad stad ska angränsa till en annan del av en stad.



### 2. Sätt en meeple som en riddare

Först måste du försäkra dig om att det inte redan finns en riddare i staden. Om där inte finns någon får du sätta en meeple som en riddare i staden.

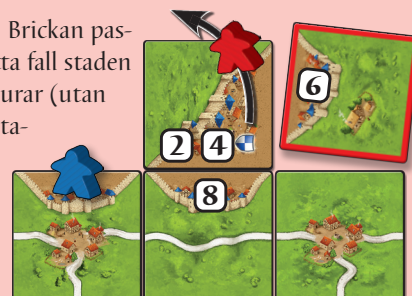


Landbrickan placeras så listigt att den oavslutade staden växer med 1 landbricka. Det finns ingen riddare i staden så spelaren kan nu sätta en meeple i staden som en riddare.

### 3. Få poäng för en avslutad stad

Vi spolar fram tiden lite och antar att du precis drog denna landbricka. Brickan passar perfekt in för att avsluta staden. Därmed avslutas ett element (i detta fall staden med din riddare). En stad är avslutad när hela staden är omgiven av murar (utan några hål i muren). Eftersom du hade en meeple i den nyss avslutade staden kommer poäng att delas ut till dig.

**Varje landbricka som utgör en del av staden ger 2 poäng. Man får dessutom ytterligare 2 poäng för varje vapensköld i staden.** Du får således totalt 8 poäng. Som i alla andra tillfällen tar du tillbaka din meeple till din reserv när du får poäng för elementet som din meeple befinner sig på.



## KLOSTER

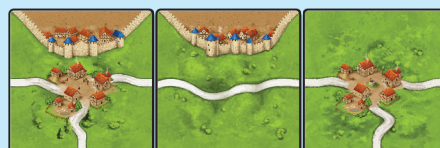
### 1. Placera landbricka

Som alltid drar man blint en landbricka som ska placeras in i landskapet på bordet. Återigen måste man se till att brickans alla element passar in på omgivande brickor. Ett kloster befinner sig alltid mitt på brickan. När man placerar brickan ska man alltså endast (som alltid!) vara uppmärksam på brickans kanter.



### 2. Sätt en meeple som en munk

Man får också sätta en meeple i ett kloster som en munk. Ta en meeple från din reserv och sätt den på klostret.



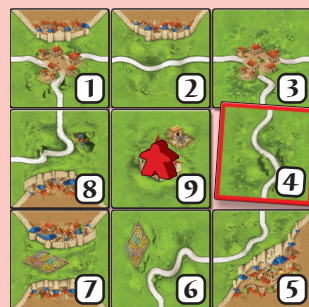
Ett kloster befinner sig alltid alltid mitt på landbrickan. Brickan kan t.ex. placeras här då fältet fortsätter in brickan här borta.





### 3. Få poäng för ett avslutat kloster

Ett kloster ger poäng när landbrickan med klostret är helt omgiven av landbrickor. För varje landbricka runt klostret och för själva klosterbrickan delas 1 poäng ut. Hurra! Med placeringen av den senaste landbrickan är klostret helt omgivet av landbrickor. Det ger totalt 9 poäng och meeplen på klostret återvänder till sin ägare.



Wow! Det gick väl snabbt? Nu kan du alla grundreglerna och är redo att spela Carcassonne. Men det finns fortfarande några detaljer kvar; här nedan får du en sammanfattning av reglerna.

## SAMMANFATTNING

### 1. Placera landbricka

- Den nyss dragna landbrickan ska alltid placeras så att dess kanter passar med omgivande landbrickor.
- Om den dragna landbrickan omöjligt passar in läggs landbrickan tillbaka i lådan och tas ur spel. Dra en ny bricka som ersättning.

### 2. Sätt en meeple

- En meeple kan endast placeras på den nyss placerade landbrickan.
- En meeple kan inte placeras på ett element där det redan befinner sig en annan meeple.

### 3. Få poäng för ett avslutat element

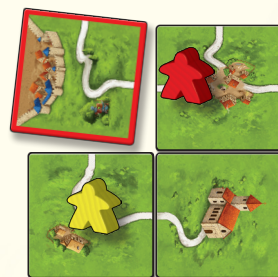
- En **väg** är avslutad när vägen går i en ring eller om vägens bägge ändar slutar i en korsning, en stad, en by eller ett kloster. Varje landbricka som vägen löper över ger **1 poäng**.
- En **stad** är avslutad när hela staden är omgiven av murar (utan några hål i muren). Varje landbricka som utgör en del av staden ger **2 poäng**. Varje vapensköld i staden ger ytterligare **2 poäng**.
- Ett **kloster** är avslutat när klostret är omgivet av 8 landbrickor. Ett kloster ger **9 poäng**.
- Poäng delas bara ut i slutet av en spelares tur. Alla spelare med en meeple på det avslutade elementet kan få poäng för elementet oavsett om det är deras tur eller ej.
- När ett avslutat element har gett poäng ges eventuella meeplar på elementet tillbaka till sina ägare.
- Har **flera spelare** meeplar på samma element ges alla poängen till spelaren med flest meeplar på elementet. Har flera spelare flest och lika många meeplar på elementet får alla de spelarna full poäng för elementet. (Obs: Hur kan detta hända? Se exemplet nedan.)

## FLERA MEEPLES PÅ SAMMA ELEMENT

Den dragna brickan kan användas till att förlänga vägen. Det finns emellertid en stråtrövare på den vägen, då kan du inte placera din egen stråtrövare på vägen. Istället placerar du brickan så att den inte hänger ihop med vägen nederst.

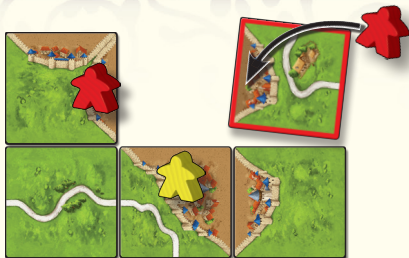


I en efterföljande tur drar du denna landbricka och placerar den på den lediga platsen. Efter att vägarna har blivit förbundna finns det nu 2 stråtrövare på samma väg. Dessutom avslutas vägen så att poäng delas ut för den. Både du och din motståndare får 4 poäng var.

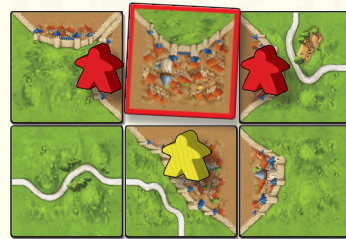




I hopp om att stjåla staden från **gul** placerar **röd** sin landbricka och sätter en riddare i staden. Detta är möjligt eftersom de två existerande stadsdelarna med riddare ännu inte är anslutna med den nyss placerade stadsdelen. Om **röd** senare i spelet får en passande bricka kan de tre stadsdelarna kopplas ihop och **röd** kan knycka poängen för staden från **gul** med sina två riddare.



**Röd** har tur. Landbrickan placeras på den lediga platsen mellan de tre stadsdelarna och skapar en stor stad. Eftersom **röd** har fler riddare i staden än **gul** får



**röd** ensamt de 10 poängen för den avslutade staden och **gul** får inga poäng. Därefter plockas de tre meeplarna i staden tillbaka till sina ägare.

## VID SPELETS AVSLUT OCH SLUTGILTIG POÄNGBERÄKNING

Även spel som Carcassonne måste förr eller senare sluta... Visst är det synd, men en segrare av spelet måste koras. Spelet avslutas efter den tur där den sista landbrickan drogs. Därefter utförs en slutgiltig poängberäkning och vinnaren utses. När spelet slutar kommer också de kvarvarande meeplarna på spelplanen att ge poäng.

- En **oavslutad väg** ger **1 poäng för varje landbricka den löper genom**. Det är samma antal som under spelets gång.
- En **oavslutad stad** ger **1 poäng för varje landbricka den sträcker sig över** samt **1 poäng för varje vapensköld i staden**. Det är endast hälften av vad man skulle få för en avslutad stad under spelets gång.
- Varje **kloster** ger **1 poäng för klosterbrickan** samt **1 poäng för varje omgivande landbricka runt kloster**. Det är samma antal som under spelets gång.
- Varje **fält** ger 3 poäng för varje avslutad stad runt fältet.

Detta är poäng för bönder, som vi ännu inte gått igenom, men som finns med i denna översikt. De första gångerna kan man helt enkelt spela utan bönder. De kan lätt läggas till vid senare spel. Läs mer om bönderna i det lilla regeltillägget.

Slutgiltig poängberäkning för den stora staden: **Grön** får 8 poäng (5 stadsdelar, 3 vapensköldar) för den stora oavslutade staden. **Svart** får inga poäng eftersom grön med sina två riddare kontrollerar staden..



Slutgiltig poängberäkning för kloster: **Gul** får 4 poäng för det oavslutade kloster (3 landbrickor runt klosterbrickan).

Slutgiltig poängberäkning för den lilla staden: **Blå** får 3 poäng för den lilla oavslutade staden (2 stadsdelar, 1 vapensköld).

Slutgiltig poängberäkning för vägen: **Röd** får 3 poäng för den oavslutade vägen (3 landbrickor)..

När den slutgiltiga poängberäkningen är klar kan man på poängbrädet se vilken spelare som har flest poäng – och därmed är spelets vinnare. Grattis!

När man har provat spelet ett par gånger rekommenderas det att spela med bönder och fält.

Läs mer om de attraktiva expansionsmöjligheterna i regeltillägget. Tack för att du tog dig tid att läsa reglerna och njut nu av spelet!



© 2001, © 2016  
**Hans im Glück Verlags-GmbH**  
 Hans im Glück Verlag  
 Birnauer Str. 15  
 80809 München

info@hans-im-glueck.de  
 www.hans-im-glueck.de  
 www.carcassonne.de  
 www.carcassonne-forum.de



**Författare:** Klaus-Jürgen Wrede  
**Illustrationer och komponenter:** Anne Pätzke  
**Framsidas illustration:** Chris Quilliams  
**Grafik-Design:** Christof Tisch, Andreas Resch

**Distributör:**  
 Asmodee Nordics  
 Valseholmen 1  
 2650 Hvidovre - DK.  
 www.asmodeenordics.com