



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Inklusiv / Inklusive



Floden
Elven



Biskoppen
Biskopen

Spiel
des
Jahres

2001

KRITIKERPREIS





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Et spill der du utvider landområder. For 2-5 spillere fra 8 år og oppover.

Den franske byen Carcassonne er kjent for sine festninger fra romertiden og middelalderen.

Spillerne utvider områdene rundt Carcassonne, og plasserer ut sine følgesvenner på veiene, i landsbyene, i klostrene og på markedene. Spillernes evne til å utvide området og plassere ut sine tyver, riddere, bønder og munkes vil avgjøre hvem som vinner

INNHold OG FORBEREDELSEr:

Hjertelig velkommen til Carcassonne! I denne regelboken guider vi deg raskt gjennom dette moderne klassiske spilllets spillregler. Allerede etter en rask gjennomgang vil du være i stand til å vise dine venner spillet og forklare dem reglene. Og så er dere klare til å kaste dere ut i spilllets utfordringer!

Aller først så må dere gjøre noen forberedelser, men det er raskt unnagjort. Mens dere går i gjennom forberedelsene, så får dere også en oversikt over spilllets innhold:

La oss først se på **LANDBRIKKENE**. Når de 84 landbrikkene legges ut, så dannes det et kart med veier, byer og klostre. Alle disse elementene er omgitt av gress.



Brikke med by



Brikke med vei



Brikke med kloster

På 12 av disse landbrikkene sees en elv. Enn så lenge behøver du ikke å bry deg om de andre elementene som hus, figurer osv. Alt dette forklares på de kommende sidene.



Alle landbrikker er like på **baksiden**. Bortsett fra **startbrikken** og **brikkene med elven på**. De har en mørkere bakside, så man lett kan se forskjell på brikkene.



Brikke med vanlig bakside



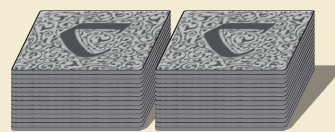
Brikke med mørkere bakgrunn



Begynn med å legge ut startbrikken (med den mørke baksiden) midt på bordet med billedsiden opp. Bland de resterende landbrikkene. Legg dem så på bordet i flere bunker og på et sted hvor alle spillere har mulighet til å nå dem.



Startbrikke



Bunker med landbrikker legges med billedsiden ned

Legg spillbrettet med poengsporet i den ene enden av bordet.



Følgesvenner (Meeples)



Biskoper

Til slutt ser vi på **FØLGESVENNENE** (meeples, uttales "mipels") - og så er dere faktisk klare til å begynne å spille. I esken finner du 40 meeples. Det finnes 8 figurer i hver av fargene **Gul**, **Rød**, **Grønn**, **Blå** og **sort**. I tillegg finnes det 5 biskoper, 1 i hver av spillfargene. Hver spiller får 7 meeples i sin spillfarge. De utgjør spillerens lager (husk å velge figurer i en ledig spillfarge til deg selv!).

Den 8. meeples setter du i poengsporet på feltet "0". Alle meeples i ubrukte spillfarger, samt de 5 biskoper, legges tilbake i esken. De skal ikke brukes i det første spillet.

FORMÅLET MED SPILLET:

Før vi fortsetter med reglene... hva går Carcassonne egentlig ut på og hvordan vinner man?

Spillerne plasserer ut landbrikker etter tur. På den måten dannes veier, mektige byer, klostre bygges og jordene rund dyrkes. Det er på disse landbrikkene spillerne skal sette ut sine meeples. De kan være tyver, riddere, munk eller bønder. Dette gir deg poeng, både i løpet av spillet, og også ved spillets slutt. Vinneren av spillet, den med flest poeng, vil derfor ikke kåres før den endelige poengberegninga er gjort når spillet avsluttes. La oss begynne...

SPILLETS GANG

Spillerunden går med klokken. Under en spillers tur, skal følgende handlinger gjøres i den rekkefølgen som sees herunder. Så er det neste spillers tur. Under følger en liste på alle handlingene, og de forklares hver for seg. Dette gjøres ved hjelp av de veiene, byene og klostrene som kan sees på brikkene. Hvilke typer handlinger finnes?

1 Plassere landbrikker Spilleren skal alltid trekke 1 landbrikke og legge den som en del av landskapet på bordet.	2 Sett ut en meeple Spilleren kan så sette ut en meeple fra sitt lager på den landbrikken som nettopp har blitt lagt ut.	3 Få poeng for denne runden Hvis plasseringen av landbrikken eller meeple utløser poeng skal disse poengene registreres med det samme.
---	---	--

VEIENE

1. Plassere landbrikker

Landbrikken som nettopp har blitt trukket viser 3 veier, som alle starter i en liten landsby. Plasser landbrikken i landskapet på bordet. Pass på at brikkens elementer passer til dens omgivelser.



Denne landbrikken er plassert sånn at både veiene og jordene passer perfekt til landbrikken ved siden av.

2. Sett ut en meeple som tyv

Når man har lagt ut sin landbrikke, kan man sette en av sine meeples på landbrikken **som en tyv på en vei**. Dette er dog kun tillatt hvis det ikke allerede er en tyv på veien. Veien er ikke avsluttet ennå, og derfor utløser det ikke noen poeng (se nærmere under punkt 3). Turen går deretter videre til neste spiller.

Neste spiller trekker en landbrikke og legger ut den brikken. Siden det allerede befinner seg en meeple på veien til høyre for landsbyen (din tyv), kan spilleren ikke plassere ut en meeple på samme vei. I stedet setter spilleren en av sine meeples på den nettopp lagte landbrikken som ridder i byen.



Du har satt en meeple som tyv på den nettopp lagte landbrikken. Siden det på nåværende tidspunkt ikke finnes andre tyver på veien, så er det ingen problemer med det



Siden det allerede er en tyv på veien til venstre, plasserer neste spiller i stedet en meeple i byen som ridder

3. Få poeng for tyven

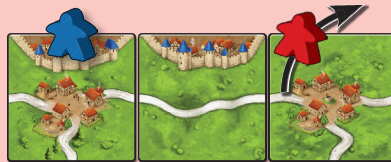
En vei er avsluttet når veien enten utgjør en lukket ring, eller når begge ender av veien ender i et veikryss, en bydel, en landsby eller et kloster. La oss se om det er poeng nå: Jippi! Det er poeng å hente nå – veien avsluttes i begge ender! Selv om det er en av dine motstandere som legger ut den landbrikken som avslutter en vei, så er det likevel du som får poeng for den. La oss nå se hvor mange poeng du får. Du får **1 poeng for hvert veistykke** (tell antall landbrikker som veien går over). Din vei går over 3 landbrikker, og du får altså 3 poeng for veien – herlig





Nå skal vi bruke poengsporet. Ved hjelp av poengsporet, så holder man styr på alle poeng til alle spillere. Da behøver man ikke å huske dem underveis. I stedet så markeres hver spillers poeng ved den åttende meeple i spillerens farge. Flytt din meeple 3 felter frem for å registrere dine poeng.

Hver gang det utløses poeng for en meeple, så må spilleren huske på å ta figuren tilbake til sitt lager.



Tyven, som nettopp utløste 3 poeng, legges tilbake i sin eiers lager.

Den **blå** meeple skal fortsatt bli stående på spillebrettet. Byen, som figuren befinner seg i, er ennå ikke avsluttet

Perfekt, nå har du allerede forstått de viktigste grunnelementene i spillet. Det var vel ikke vanskelig? La oss nå se på de øvrige elementene.

■ BYER

1. Plassere landbrikker

Som alltid trekker man først en landbrikke, og legger den ut i landskapet på bordet. Igjen så må man passe på at brikkens elementer passer til dens omgivelser. En uavsluttet bydel kan plasseres inn i en annen bydel som allerede er lagt ut.



2. Sett ut en meeple som ridder

Først må man sjekke om det allerede er en ridder i byen. Om det ikke er det, så kan man plassere en meeple som ridder i byen



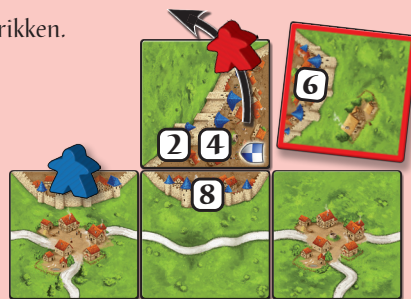
Landbrikken legges smart ut, og den uavsluttede byen utvides med 1 landbrikke. Det finnes ingen riddere i byen fra før av, så spilleren kan nå sette ut en meeple i byen som ridder.

3. Få poeng for en avsluttet by

Vi spoler litt frem i tid og antar at du nettopp har trukket denne landbrikken. Brikken kan passende plasseres slik at den kan avslutte byen.

Dermed avsluttes et element (i dette tilfelle byen med din ridder).

En by er avsluttet når hele byen er omkranset av murer (uten hull i muren). Siden du hadde en meeple i den nettopp avsluttede byen, utløser dette poeng til deg nå. **Hver landbrikke som utgjør en del av byen utløser 2 poeng. Man får dessuten ytterligere 2 poeng for hvert våpenskjold i byen.** Du får derfor 8 poeng tilsammen! Du må som vanlig ta din meeple tilbake til ditt lager når et element avsluttes og det er gitt poeng for det.



■ KLOSTRE

1. Plassere landbrikker

Som alltid trekker man først en landbrikke, og legger den ut i landskapet på bordet. Igjen så må man passe på at brikkens elementer passer til dens omgivelser. Et kloster befinner seg alltid midt på brikken. Så når man skal legge ut brikken, så må man (som alltid) være oppmerksom på brikkens kanter.



2. Sette ut en meeple som munk

Man kan også sette ut en meeple i et kloster som munk. Ta en meeple fra ditt lager og sett den på klostret.



Et kloster befinner seg alltid midt på landbrikken. Brikken kan f. eks. plasseres her, da jorden fortsetter på brikken over.



3. Få poeng for avsluttet kloster

Et kloster utløser poeng når brikken med klosteret er omringet av landbrikker. For hver landbrikke rundt klosteret, så får du 1 poeng. Du får også 1 poeng for selve klosterbrikken. Hurra! Ved å legge ut den siste landbrikken er klosteret omringet av landbrikker. Det utløser 9 poeng, og meeplen på klosteret taes tilbake til spillerens lager.



Wow! Det gikk raskt, eller? Nå kjenner du alle grunnreglene, og er klar for å spille Carcassonne. Det finnes likevel et par tilleggsdetaljer, og de finner du oppsummert under.

OPPSUMMERING

1. Plassere landbrikker

- Den landbrikken som nettopp har blitt trukket skal alltid plasseres slik at dens kanter passer til dens omgivelser.
- Om det skulle skje at det er helt umulig å gå lagt ut brikken du nettopp har trukket, så ta brikken ut av spillet og legg den tilbake i spillesken. Så trekker du en helt ny brikke som erstatning.

2. Sette ut en meeple

- En meeple kan alltid kun settes på den nettopp utlagte landbrikken.
- En meeple kan ikke plasseres på et element der det allerede står en meeple.

3. Få poeng for et avsluttet element

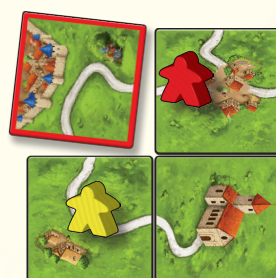
- En vei er avsluttet når veien enten utgjør en lukket ring, eller når begge ender av veien ender i et veikryss, en bydel, en landsby eller i et kloster. Hver landbrikke som veien går over, gir 1 poeng.
- En by er avsluttet når hele byen er omkranset av murer (uten hull i muren). Hver landbrikke som utgjør en del av byen, utløser 2 poeng. Man får ytterligere 2 poeng for hvert våpenskjold i byen.
- Et **kloster** er avsluttet når klostret er omringet av 8 landbrikker. Et kloster utløser 9 poeng.
- Poeng kan kun bli utløst i slutten av en spillers tur. Alle spillere med en meeple på et avsluttet element, kan få poeng for elementet uansett om det er deres tur eller ikke.
- Når et element har utløst poeng, så gis eventuelle meepler på elementet tilbake til deres eiere.
- Har **flere spillere** meepler på det samme elementet, går alle poeng til den spilleren med flest meepler på den gjeldende veien eller i den gjeldende byen. Har flere spillere flest og like mange meepler på elementet, så får alle de aktuelle spillerne poeng for elementet.
(NB! Hvordan kan det skje? Se eksemplet under)

FLERE MEEPLES PÅ SAMME ELEMENT

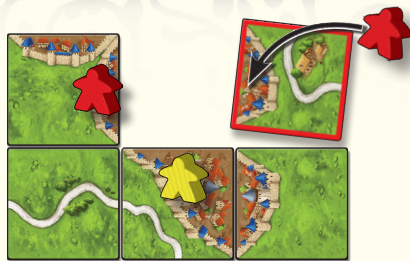
Den landbrikken som er trukket kan brukes til å forlenge veien. Men det finnes allerede en motspillers tyv på veien, og du vil i såfall ikke kunne plassere din egen tyv på veien. I stedet så legger du brikken slik at den ikke henger sammen med veien nederst.



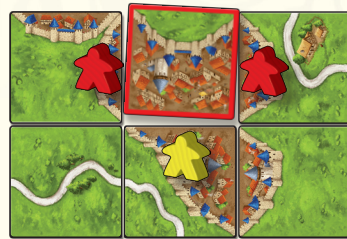
Når det er din tur neste gang, så trekker du denne landbrikken og legger den på den ledige plassen. Etter at veiene har blitt forbundet, så er det nå 2 tyver på samme vei. Veien avsluttes samtidig som du legger ut denne brikken, så det utløses poeng for veien. Både du og din motspiller får 4 poeng hver.



I håp om å stjele byen fra **gul** så legger **rød** ut sin landbrikke og setter en meeple som ridder i byen. Det er mulig, fordi de 2 eksisterende bydelene med riddere ennå ikke er forbundet med den nettopp lagte bydelen. Om **rød** senere i spillet får den riktige landbrikken, så kan de 3 bydelene forenes, og **rød** kan ta poeng fra byen og **gul** med sine 2 riddere.



Rød har flaks. Landbrikken legges ut på den ledige plassen mellom de 3 bydelene og forener dem til en stor by. Siden **rød** nå har flere riddere i byen enn **gul** så får **rød** alene de 10 poengene for den avsluttede byen. Og **gul** får dessverre ingen. Så gis de 3 meeples i byen tilbake til de rette eierne.



SPILLETS AVSLUTNING OG ENDELIG POENGBEREGNING

Dessverre så må Carcassonne ta en slutt, før eller siden... Det er selvfølgelig synd, men det skal jo kåres en vinner. Spillet er slutt når den siste landbrikken trekkes fra bunkene. Så følger en endelig poengberegning, og vinneren kåres. Når spillet avsluttes, så gis det også poeng for de resterende meeples som står på spillbrettet:

- Det gis **1 poeng for hver landbrikke som en uavsluttet vei går over**. Det er samme antall som i løpet av spillet.
- Det gis **1 poeng for hver landbrikke en uavsluttet by strekker seg over**, samt **1 poeng for hvert våpenskjold i byen**. Det er kun halvparten av hva man ville fått ved en avslutning i løpet av spillet.
- Hvert **kloster** utløser **1 poeng for klosterbrikken** samt **1 poeng for hver landbrikke rundt klosteret**. Det er samme antall som i løpet av spillet.
- Hvert jorde gir 3 poeng for hver avsluttet by rundt jordet

Dette er poeng for bønder, som vi ikke har gjennomgått ennå. Men de blir likevel nevnt i denne oversikten. De første par gangene man spiller, så bør man spille uten bønder. Men de kan enkelt legges til i senere spill. Les mer om bøndene i det lille tillegget.

Endelig poengberegning for den store byen: **Grønn** får 8 poeng (5 bydeler, 3 våpenskjold) for den store, uavsluttede byen. **Sort** får ingenting siden **grønn** med sine 2 riddere kontrollerer byen..



Endelig poengberegning for klosteret: **Gul** får 4 poeng for det uavsluttede klosteret (3 landbrikker rundt klosterbrikken).

Endelig poengberegning for den lille byen: **Blå** får 3 poeng for den lille, uavsluttede byen (2 bydeler, 1 våpenskjold).

Endelig poengberegning for veien: **Rød** får 3 poeng for den uavsluttede veien (3 landbrikker).

Når den endelig poengberegningen er gjort så kan man se hvilken spiller som har flest poeng i poengsporet. Dermed har dere også funnet vinneren. Lykke til!

Så snart man har prøvd spillet et par ganger så anbefales det å spille med bønder og jorder.

Les mer om de kuule utvidelsesmulighetene i tillegget. Takk fordi du tok deg tid til å lese reglene, og kos deg med spillet!



© 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



Forfatter: Klaus-Jürgen Wrede
Illustrasjoner og spillmateriale: Anne Pätzke
Forsideillustrasjon: Chris Quilliams
Grafikk-Design: Christof Tisch, Andreas Resch

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