



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Inklusiv / Inklusive



Floden
Elven



Biskoppen
Biskopen

Spiel
des
Jahres

2001

KRITIKERPREIS





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Et spil om opbygning af lande for 2-5 spillere i alderen 8+

Den sydfranske by Carcassonne er kendt for sine unikke romerske og middelalderlige fæstninger.

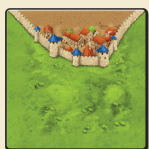
Spillerne udvikler områderne omkring Carcassonne og placerer deres følgesvende på vejene, i byerne, i klostrene og på markerne. Spillernes evne til at udvikle området og placere deres tyve, riddere, landmænd og munke vil afgøre, hvem vinderen bliver.

INDHOLD OG FORBEREDELSE AF SPILLET:

Hjerteligt velkommen til Carcassonne! I denne regelbog guider vi dig hurtigt igennem denne moderne klassikers enkle spilleregler. Allerede efter en hurtig gennemgang vil du være i stand til at vise dine venner spillet og forklare dem reglerne. Derefter er I parate til at kaste jer ud i fornøjelsen!

Som det første skal spillet naturligvis gøres parat, men det er hurtigt klaret. Under gennemgangen af forberedelserne, kan du samtidigt læse lidt om spillets indhold:

Lad os først se på **LANDEBRIKKERNE**. Med de 84 **landebrikker** dannes et landkort med veje, byer og klostre. Alle disse elementer er omgivet af græs.



Brik med by



Brik med vej



Brik med kloster

På 12 af disse landebrikker ses en flod. Du behøver endnu ikke tænke på de øvrige elementer som huse, figurer osv. Alt dette forklares på de efterfølgende sider.



Alle landebrikkers **bagsider** er ens. Kun **startbrikken** og **flodbrikkerne** har en mørkere bagside, så man let kan kende forskel på brikkerne.



Brik med almindelig bagside



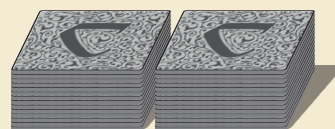
Brik med mørkere baggrund



Begynd med at lægge startbrikken (med den mørke bagside) midt på bordet med forsiden opad. Bland de resterende landebrikker og læg dem på bordet i flere bunker et sted hvor alle spillere har nem adgang til dem.



Startbrik



Bunker med landebrikker lægges med billedsiden nedad

Læg pointsporet ved et af bordets sider.



Følgesvende (Meeples)



Biskopper

Til slut ser vi på **FØLGESVENDENE** (meeples, udtales "mipels") - og herefter er alt faktisk allerede lagt parat. I æsken finder du 40 meeples. Der findes sæt af 8 figurer i hver af farverne **Gul, Rød, Grøn, Blå** og **Sort**. Desuden findes der 5 biskopper, 1 i hver af spillerfarverne. Hver spiller får 7 meeples i sin spillerfarve. De udgør spillerens lager (husk at vælge nogle figurer i en ledig spillerfarve til dig selv!). Placer derefter den 8. meeple i pointsporet på feltet "0". Alle meeples i ubrugte spillerfarver samt de 5 biskopper lægges tilbage i æsken. De skal ikke bruges i det første spil.

FORMÅL MED SPILLET:



Før vi tager hul på reglerne... hvad går Carcassonne egentlig ud på og hvordan vinder man?

Spillerne placerer landebrikker efter tur. Således anlægges lange veje, mægtige byer opstår, klostre bygges og det omkringliggende land opdyrkes.

Det er på disse landebrikker, at spillerne kan sætte deres meeple som tyve, riddere, munke eller bønder. Dette udløser point; både i løbet af spillet og igen ved spillets afslutning. Vinderen af spillet (med flest point) kendes derfor først efter den endelige pointoptælling ved spillets afslutning! Lad os begynde...

SPILLETS GANG

Spillerne har på skift turen i urets retning – begyndende med første spiller. Under en spillers tur udføres følgende handlinger i nedenstående rækkefølge. Derefter er det næste spillers tur. I det efterfølgende listes alle handlinger og forklares en for en. Dette gøres ved hjælp af de veje, byer og klostre der kan ses på brikkerne. Hvilke typer handlinger finder der så?

1 Placer landebrikker Spilleren skal altid trække 1 landebrik og placere den som del af landskabet på bordet. 	2 Sæt en meeple Spilleren må derefter sætte en meeple fra sit lager på den netop placerede landebrik. 	3 Få point for turen Hvis placeringen af landebrik eller meeple udløser point skal disse point registreres med det samme. 
--	---	--

VEJENE

1. Placer landebrikker

Den netop trukne landebrik viser 3 veje, som alle starter i en lille landsby. Placer landebrikken i landskabet på bordet. Sørg i den forbindelse for, at brikkens elementer passer til dens omgivelser.



Denne landebrik er placeret, så både vejen og markerne passer perfekt til landebrikken ved siden af.

2. Sæt en meeple som tyv

Når man har placeret sin landebrik, må man sætte en af sine meeple på landebrikken **som tyv på en vej**. Dette er dog kun tilladt, hvis der ikke i forvejen findes andre tyve på vejen.

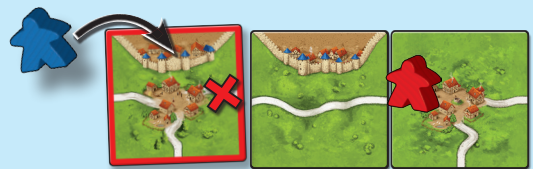
Vejen er dog ikke afsluttet endnu, derfor udløses der endnu ingen point (se nærmere under punkt 3).

Turen går derefter videre til næste spiller.

Næste spiller trækker en landebrik og placerer brikken. Da der allerede befinder sig meeple på vejen til højre for landsbyen (din tyv), kan spilleren ikke placere en meeple på samme vej. I stedet sætter spilleren en af sine meeple på den netop placerede landebrik som ridder i byen over over landsbyen.



Du har sat en meeple som tyv på den netop placerede landebrik. Da der på nuværende tidspunkt ikke findes andre tyve på vejen, er der ingen problemer i det.



Da der på vejen til venstre allerede befinder sig en tyv, placerer næste spiller i stedet en meeple i byen som ridder.

3. Få point for tyven

En vej er afsluttet når vejen enten går i ring eller vejen i begge ender slutter i et kryds, en bydel, en landsby eller et kloster.

Lad os se, om der er point nu: Jubi, der er point – vejen af afsluttet i begge ender! Selvom det er din modstander, som placerer landebrikken, der afslutter vejen, er den afsluttede vej stadig din.

Lad os se, hvor mange point du får. Du får **1 point for hvert vejstykke** (tæl antal landebrikker, som vejen forløber over). Din vej løber hen over 3 landebrikker, du får altså 3 point for vejen – dejligt!





Nu kommer pointsporet i spil. Ved hjælp af pointsporet holdes der styr på alle spilleres point; så behøver I ikke huske på dem undervejs. I stedet markeres hver spillers point i pointsporet med en meeple i spillerens farve. Flyt din meeple 3 felter frem for at registrere dine point. Hver gang der udløses point for en meeple, må ejeren af figuren **tage den tilbage på sit lager igen**.



Tyven, som netop udløse 3 point, lægges tilbage på sin ejers lager. Den **Blå** meeple skal blive på spillebrættet; byen, som figuren befinder sig i, endnu ikke er afsluttet.

Perfekt, nu har du allerede forstået de vigtigste grundelementer i spillet. Det var jo slet ikke så svært, vel? Lad os nu se på de øvrige elementer.

■ BYER

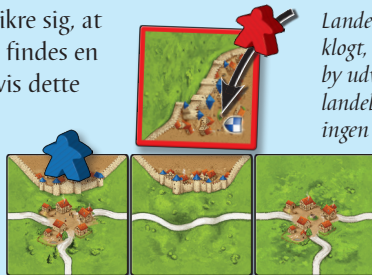
1. Placer landebrikker

Som altid trækker man først blindt en landebrik, som skal placeres i landskabet på bordet. Igen skal man sørge for, at brikkens elementer passer til dens omgivelser. Et uafsluttet bydel skal placeres op ad en andet bydel.



2. Sæt en meeple som ridder

Først skal man sikre sig, at der ikke allerede findes en ridder i byen. Hvis dette ikke er tilfældet, kan man placere en meeple som ridder i byen.



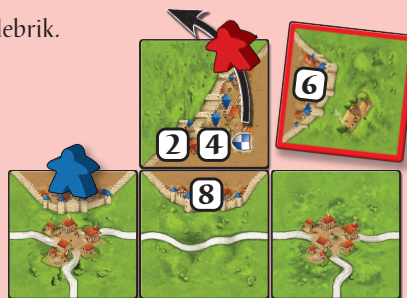
Landebrikken placeres så klogt, at den uafsluttede by udvides med 1 landebrik. Der findes ingen ridder i byen i forvejen, så spilleren må nu sætte en meeple i byen som ridder.

3. Få point for en afsluttet by

Vi spoler lidt frem i tiden og antager, at du netop at trukket denne landebrik. Brikken kan passende placeres, så den afslutter byen. Dermed afsluttes et element (i dette tilfælde byen med din ridder). En by er afsluttet, når hele byen er omkranset af mure (uden huller i muren). Da du havde en meeple i den netop afsluttede by, udløser dette point til dig nu.

Hver landebrik, som udgør en del af byen, udløser 2 point. Man får desuden yderligere 2 point for hvert våbenskjold i byen.

Du får således 8 point i alt! Som i alle andre tilfælde, får man sin meeple tilbage på sit lager, når der er givet point for elementet, ens meeple befinder sig på.



■ KLOSTRE

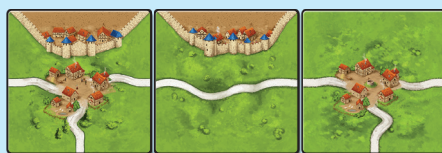
1. Placer landebrikker

Som altid trækker man først blindt en landebrik, som skal placeres i landskabet på bordet. Igen skal man sørge for, at brikkens elementer passer til dens omgivelser. Et kloster befinder sig altid midt på brikken. Når man skal placere brikken, skal man altså kun (som altid!) være opmærksom på brikkens kanter.



2. Sæt en meeple som munk

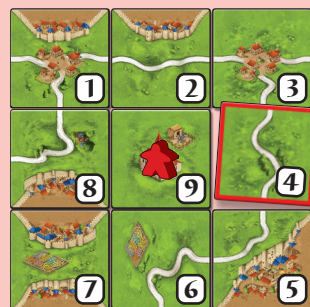
Man må også sætte en meeple i et kloster som munk. Tag en meeple fra dit lager og sæt den på klostret.



Et kloster befinder sig altid midt på landebrikken. Brikken kan fx placeres her, da marken fortsætter på brikken oven over.

3. Få point for et afsluttet kloster

Et kloster udløser point, når landebrikken med klosteret er omringet af landebrikker. For hver landebrik omkring klosteret samt selve klosterbrikken udløses **1 point**. Hurra! Med placeringen af den sidste landebrik er klosteret omkranset af landebrikker. Det udløser 9 point og meeplen på klosteret gives tilbage til sin ejer.



Wow! Det gik hurtigt, ikke? Nu kender du alle grundreglerne og er klar til at spille Carcassonne. Der findes dog stadig et par detaljer mere; nedenfor finder du en opsummering af reglerne.

■ OPSUMMERING

1. Placer landebrikker

- Den netop trukne landebrik skal altid placeres, så dens kanter passer til dens omgivelser.
- Skulle det ske, at dette ikke er muligt, tages landebrikken helt ud af spillet, lægges tilbage i æsken. Der trækkes en ny brik som erstatning.

2. Sæt en meeple

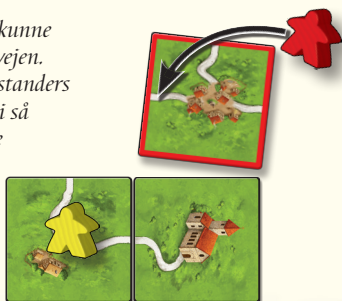
- En meeple kan altid kun sættes på den netop placerede landebrik.
- En meeple kan ikke placeres på et element, hvor der i forvejen befinder sig en anden meeple.

3. Få point for et afsluttet element

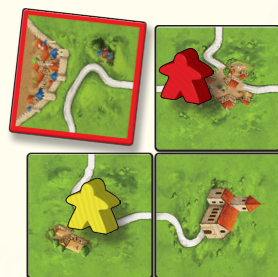
- En **vej** er afsluttet når vejen enten går i ring eller vejen i begge ender sluttet i et kryds, en bydel, en landsby eller et kloster. Hver landebrik, som vejen løber hen over, udløser 1 point.
- En **by** er afsluttet, når hele byen er omkranset af mure (uden huller i muren). Hver landebrik, som udgør en del af byen, udløser 2 point. Man får yderligere 2 point for hvert våbenskjold i byen.
- Et **kloster** er afsluttet, når klosteret er omringet af 8 landebrikker. Et kloster udløser **9 point**.
- Point kan kun udløses i slutningen af en spillers tur. Alle spillere med en meeple på et afsluttet element kan få point for elementet, uanset om det er deres tur eller ej.
- Når et afsluttet element har udløst point, gives eventuelle meepler på elementet tilbage til deres ejere.
- Har **flere spillere** meepler på samme element, går alle point til spilleren med flest meepler på pågældende vej eller i den pågældende by. Har flere spillere flest og lige mange meepler på elementet, tildeles de pågældende spillere alle fulde point for elementet.
(Bemærk: Hvordan kan det ske? Se eksemplet nedenfor.)

■ FLERE MEEPLES PÅ SAMME ELEMENT

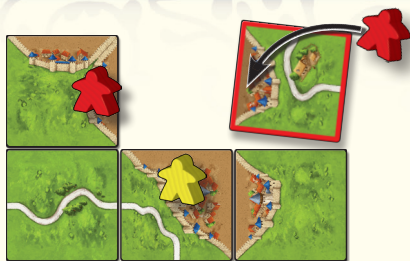
Den trukne landebrik kunne bruges til at forlænge vejen. Der findes dog en modstanders tyv i forvejen; du ville i så fald ikke kunne placere din egen tyv på vejen. I stedet placerer du brikken, så den ikke hænger sammen med vejen nederst.



I en efterfølgende tur trækker du denne landebrik og placerer den på den ledige plads. Efter vejene er blevet forbundet, findes der nu 2 tyve på samme vej. Vejen afsluttes ved samme lejlighed, så der udløses også point for vejen. Både du og din modstander får hver 4 point.



I håbet om at stjæle byen fra **gul** placerer **rød** sin landebrik og sætter en meeple som ridder i byen. Dette er muligt, fordi de to eksisterende bydele med riddere endnu ikke er forbundet med den netop placerede bydel. Får **rød** senere i spillet den rigtige landebrik, kan de tre bydele forenes og **rød** kan snuppe pointene fra byen fra **gul** med sine to riddere.



Heldet er med **rød**. Landebrikken placeres på den ledige plads mellem de tre bydele og samler dem til en stor by. Da **rød** nu har flere riddere i byen end **gul**, får **rød** alene de 10 point for den afsluttede by, mens **gul** ingen point får. Herefter gives de tre meepler i byen tilbage til deres ejere.



SPILLET AFSLUTNING OG ENDELIG POINTBEREGNING

Også et spil Carcassonne må slutte før eller siden... Det er selvfølgelig en skam, men der skal jo findes en vinder. Spillet slutter efter turen, hvor den sidste landebrik trækkes. Derefter følger en **endelig pointberegning** og vinderen findes. Når spillet slutter, gives der også point for de resterende meepler på spillebrættet:

- Der gives **1 point for hver landebrik en uafsluttet vej løber hen over**. Det er samme antal som i løbet af spillet.
- Der gives **1 point for hver landebrik en uafsluttet by strækker sig over** samt **1 point for hvert våbenskjold i byen**. Det er kun halvdelen af, hvad man ville få ved en afslutning i løbet af spillet.
- Hvert **kloster** udløser **1 point for klosterbrikken** samt **1 point for hver landebrik omkring klosteret**. Det er samme antal som i løbet af spillet.
- Hver mark giver 3 point for hver afsluttet by omkring marken.

Dette er point for bønder, som ikke er gennemgået endnu, men fremgår af denne oversigt. De første par gange kan man sagtens spille uden bønder; de kan nemt tilføjes ved senere spil. Læs mere om bønder i det lille supplement.

Endelig pointberegning for den store by:
Grøn får 8 point (5 bydele, 3 våbenskjold) for den store, uafsluttede by. **Sort** får intet, da **Grøn** med sine 2 riddere kontrollerer byen.



Endelig pointberegning for vejen: **Rød** får 3 point for den uafsluttede vej (3 landebrikker).

Endelig pointberegning for klosteret: **Gul** får 4 point for det uafsluttede kloster (3 landebrikker omkring klosterbrikken).

Endelig pointberegning for den lille by: **Blå** får 3 point for den lille, uafsluttede by (2 bydele, 1 våbenskjold).

Når den endelige pointberegning er slut, kan man i pointsporet se hvilken spiller, der har flest point - og dermed er vinder af spillet. Tillykke!

Så snart man har prøvet spillet et par gange, anbefales det at spille med bønder og marker.

Læs mere om de lækre udvidelsesmuligheder i supplementet. Tak fordi du tog dig tid til at læse reglerne og god fornøjelse 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
Illustrationer og spilmateriale: Anne Pätzke
Forsideillustration: Chris Quilliams
Grafik-Design: Christof Tisch, Andreas Resch

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