



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne Maps

*Carcassonne Maps* biedt de mogelijkheid **CARCASSONNE** op een andere manier te spelen. De spelers kunnen op de kaart landen met de landtegels van Carcassonne nabouwen. We geven hier enkele mogelijkheden om de kaart te gebruiken. Niets houdt spelers echter tegen creatief te zijn en zelf nog andere mogelijkheden te verzinnen.

## SPEELMATERIAAL

- **1 Carcassonne-kaart.** Gebruik daarnaast:
- **Landtegels** | Speel bij voorkeur met de landtegels van het basisspel en de eerste en tweede uitbreiding. Het is mogelijk alles naar wens te combineren. Bij elke kaart bevelen we een aantal landtegels aan. Speel **zonder** de extra spelregels en meeples van de uitbreidingen, gebruik alleen de landtegels van de uitbreidingen.
- **Meeples** | Elke speler zou indien mogelijk 9 in plaats van 7 meeples moeten gebruiken (+1 meeples voor het scoretableau). Gebruik meeples uit uitbreidingen of vervangend materiaal.

## KORT SPELOVERZICHT

Op de kaart staan verschillende **startvelden**. De startvelden hebben een rode rand en er staat een kleine stad op. Begin met minstens 2 startvelden. Neem de start-tegel (met de donkere achterkant) en 1 of 2 willekeurige landtegels en leg ze op 2 of 3 startvelden. De spelers leggen vervolgens landtegels tegen deze eerste tegels.

Wie het spel speelt volgens de spelregels van het basisspel zonder de extra spelregels voor de kaartfiches, negeert de extra aanwijzingen op de kaart (bijvoorbeeld de eilanden op de kaart van de Benelux). De spelregels van het basisspel blijven behouden en er zijn enkele nieuwe spelregels.

*(Noot: sommige voorbeelden verwijzen naar kaarten die we niet in het Nederlands hebben uitgegeven. Deze dienen toch als voorbeeld voor vergelijkbare situaties op de kaart(en) die we wel uitgeven.)*



Voorbeeld van een startveld.

## SPELVERLOOP

### 1. Landtegel leggen

De speler mag alleen een landtegel leggen op een **voorgedrukt veld** op de kaart. Hij legt deze volgens de spelregels van het basisspel aan reeds gelegde landtegels.

#### Grote steden

Op velden met een **grote stad** (bijvoorbeeld Amsterdam) kunnen de spelers **geen** landtegels leggen. Zodra een landtegel van een speler naast een grote stad ligt, is de stad verbonden. Vanaf dan kunnen alle spelers landtegels naast de grote stad leggen.



De speler legt de rood omrande tegel naast de starttegel (in Rostock).



De speler verbindt Berlijn in het westen met de rood omrande, passende tegel. Vanaf nu mogen alle spelers een landtegel leggen op de velden met een groen vinkje.

#### Kleine steden

De spelers mogen velden met een **kleine stad** (te herkennen aan het kleine huis, bijvoorbeeld Utrecht) gebruiken als normale velden en er landtegels op leggen volgens de spelregels van het basisspel. Op bladzijde 3 staan enkele varianten.



De spelers mogen op deze velden landtegels leggen volgens de spelregels van het basisspel.

#### Grensvelden met een stad of weg

Waar een stad of weg naast de 'grens' van de kaart staat getekend, moeten de spelers een passende landtegel leggen.



De speler legt een passende tegel naast de stad op de grens.



De speler legt een passende tegel naast de weg op de grens.

### Vrije grensvelden

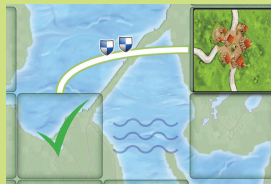
Als de 'grens' van de kaart vrij is (met andere woorden als er geen stad of weg is), mogen de spelers een landtegel naar keuze (stad, weide of weg) leggen.



In dit geval hoeven de spelers geen rekening te houden met de grens.

### Veerbootverbindingen

Zodra een landtegel van een speler naast een veerbootverbinding ligt, is de veerboot verbonden. Vanaf dan mogen alle spelers een landtegel leggen aan de andere kant van de veerbootverbinding.



De veerboot is verbonden, nu mogen de spelers een passende tegel op het veld met het groene vinkje leggen.

## 2. Een meeples zetten

Nadat de speler een tegel heeft gelegd, mag hij één van zijn meeples zetten volgens de spelregels van het basisspel.

## 3. Puntentelling

Een **stadswapen** is 2 **extra punten** waard, ongeacht of het bij een weg of in een stad staat.

### 1 | Grote steden

Als een speler een grote stad heeft afgebouwd, krijgt hij punten volgens de spelregels van het basisspel. Ook het veld met daarop de grote stad telt mee als stadsdeel. De speler krijgt ook extra punten voor de stadswapens op dat veld.



1 | **Berlijn** is afgebouwd. **Rood** krijgt 20 punten (6 tegels + 4 stadswapens [2 punten per stadswapen]).

### 2a | Grensvelden met een stad of weg

Een weg is aan de grens afgebouwd. Steden en wegen op grensvelden leveren punten op zoals normale landtegels. Stadswapens leveren extra punten op.



2 | **Rood** bouwt een weg af (eindigt in Denemarken) en krijgt 8 punten (4 punten voor de weg en 4 punten voor 2 stadswapens).



2 | **Rood** bouwt een stad af en krijgt 10 punten (3 tegels + 2 stadswapens [2 punten per stadswapen]).

### 2b | Vrije grensvelden

Een stad, weg of weide naast een vrij grensveld (naast wolken of water), geldt als afgebouwd en levert punten op volgens de spelregels van het basisspel.



2 | Deze halve stad is afgebouwd omdat ze aan een grens ligt. **Rood** krijgt 2 punten.

### 3 | Veerbootverbindingen

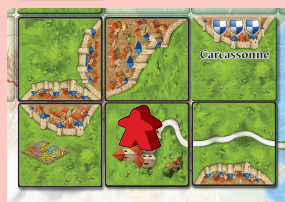
Een veerbootverbinding levert 1 punt op voor de weg plus punten voor de stadswapens. Een speler krijgt de punten als de weg is afgebouwd.



3 | **Rood** bouwt de weg met de veerbootverbinding af en krijgt 7 punten (3 punten voor de weg en 4 punten voor 2 stadswapens).

### 4 | Klooster aan de grens

Om een klooster aan een grens af te bouwen, hoeft het niet volledig door tegels zijn omgeven. Alleen voorgedrukte velden op de kaart (ook diagonale) moeten zijn bedekt met tegels. Alleen de gelegde landtegels en de op de kaart gedrukte landtegels met grote steden leveren echter punten op.



4 | **Rood** bouwt het klooster aan de grens af en krijgt 6 punten (1 punt voor het klooster en 1 punt per omliggende tegel).

### Eindtelling

Net zoals in het basisspel leveren stadstegels en stadswapens in niet-afgebouwde steden slechts 1 punt op. Ook stadswapens op grensvelden in niet-afgebouwde wegen leveren slechts 1 punt op.



**Rood** krijgt 4 punten voor deze niet-afgebouwde weg (3 punten voor de weg en 1 voor het stadswapen).

## VARIANTEN

### Kleine steden

De spelers kunnen de volgende extra spelregels toepassen voor de velden met kleine steden:

- a) Als een speler een landtegel legt op een veld met een kleine stad, krijgt hij **een extra tegel**, die hij meteen moet leggen. De speler mag dit slechts eenmaal per beurt doen.
- b) Als een speler een landtegel legt op een veld met een kleine stad, **kost hem dat twee punten**.
- c) Als een speler een weg afbouwt, krijgt hij **2 extra punten** voor **elke kleine stad** die nog zichtbaar is en aan zijn weg grenst (horizontaal of verticaal).



© 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Klantenservice: 0900 - 999 0000

[999games.nl/klantenservice](http://999games.nl/klantenservice)

Auteur: Klaus-Jürgen Wrede

Vertaling: Anja De Lombaert

Eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in EU

