



Cardcassonne
Das Carcassonne-Kartenspiel
Hans im Glück, 2009
Klaus-Jürgen WREDE & Karl-Heinz SCHMIEL
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Spelmateriaal

➡ **4 speelborden** in 4 kleuren (geel, rood, groen en blauw)
Samen vormen zij een waarderingstabel van 1 tot 100 (zie hiernaast)

➡ **5 grote volgelingen** in 5 kleuren ➡ **5 kleine volgelingen** in 5 kleuren



AANDACHT
De kleuren van de speelborden hebben niets te maken met de kleuren van de spelfiguren !

➡ **5 schatkisten**



➡ **5 kaartjes 100/200**



➡ **140 kaarten**

- per kleur 30 kaarten bestaande uit:

Persoonkaarten

8x

5x

3x



Gebouwkaarten

5x



Dierkaarten

9x



blauwe kaarten = stad

gele kaarten = klooster



rode kaarten = straat



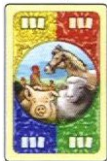
groene kaarten = wei



- 2 jokers** (draken en fee)



- 4 dierjokers**



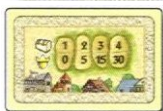
- 4 gebouwjokers**



- 5 waardering斯卡arten**



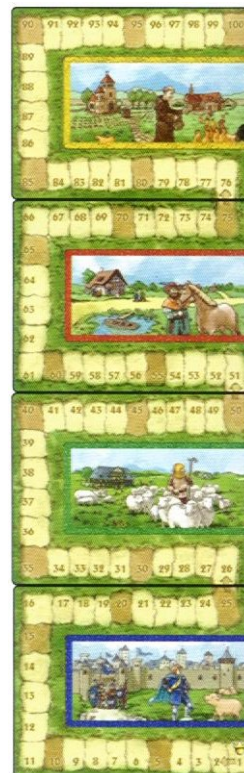
scoretabel voor de dierkaarten



scoretabel voor de gebouwkaarten

- blanco kaarten** (worden niet gebruikt)

➡ **1 handleiding**



Doel van het spel

Door het verstandig afleggen van de eigen kaarten en het verzekeren van een kaartenrij, ontvangen de spelers punten.

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De 4 speelborden worden aan de rand van het speeloppervlak onder elkaar gelegd, zodat één doorlopende scoretabel van 1 tot 100 wordt gevormd. Hierbij moet men voldoende ruimte laten rechts van de speelborden (de open zijde). Op deze plaats worden, in de loop van het spel, de kaarten in de desbetreffende kleurenrij afgelegd.

Iedere speler ontvangt:

- 1 grote volgeling in zijn kleur; 
- 1 kleine volgeling in zijn kleur (die hij naast de 1 van de scoretabel plaatst); 
- 1 waarderingskaart 
- 1 schatkist 

De resterende waarderingskaarten, schatkisten en spelfiguren worden, samen met de blanco kaarten, terug in de doos gelegd.

De jongste speler wordt de kaartgever.

De nu resterende 130 kaarten worden verdekt **meermaals** en **zeer grondig** gemixt. Vervolgens legt de kaartgever de bovenste kaart bloot en legt die passend aan de kleur in de desbetreffende rij. Dit doet hij 10 keer na elkaar. Een jokerkaart wordt door de kaartgever in een rij naar keuze gelegd.

De resterende 120 kaarten vormen nu de voorraadstapel. Hiervan geeft de kaartgever iedere speler een aantal kaarten. Dit geldt zowel aan het begin van het spel als aan het begin van iedere ronde.



Nogmaals ter herinnering

De spelerskleuren hebben niets te doen met de kaarten respectievelijk de kleurenrijen.

aantal spelers	kaarten per ronde	aantal rondes
2 spelers	6 kaarten	10 rondes
3 spelers	5 kaarten	8 rondes
4 spelers	5 kaarten	6 rondes
5 spelers	4 kaarten	6 rondes

Iedere speler houdt zijn kaarten, verdekt voor de medespelers, in de hand.

Verloop van een ronde

Cardcassonne wordt in rondes gespeeld. Een ronde eindigt als alle spelers hun handkaarten hebben aangelegd, hun grote volgeling hebben geplaatst en de waardering hebben doorgevoerd. De spelers spelen met de wijzers van de klok mee.

De speler die links van de kaartgever zit, begint met zijn eerste zet.

Hij moet, zoals trouwens alle volgende spelers, in zijn speelbeurt **precies één** van twee acties uitvoeren, ofwel:

- één kaart aanleggen ofwel
- zijn grote volgeling plaatsen.

Eén kaart aanleggen

De speler legt één van zijn handkaarten aan de open zijde van een speelbord of respectievelijk aan de laatst liggende kaart in een rij.

Hierbij moet de speler met het volgende rekening houden:

- Hij moet zijn **eerste kaart** in elke ronde **verdekt** aanleggen.
- Hij moet elke volgende kaart **open** aanleggen.
- Hij moet de kaart telkens leggen aan de passende kleurenrij (met uitzondering van de kaart die hij verdekt heeft neergelegd, zie verder).
- Hij mag een **joker** (dierjoker, gebouwjoker, draak en fee) aan iedere rij naar keuze leggen.
- Hij mag de kaart niet tussen twee al neergelegde kaarten schuiven.



- 1 **Zwart** speelt een rode kaart en legt die aan het rode speelbord.
- 2 **Blauw** speelt eveneens een rode kaart en legt die aan de rode kaart.
- 3 **Groen** speelt een groene kaart en legt die aan de groene zijde.

Zijn grote volgeling plaatsen

De speler plaatst zijn grote volgeling aan het einde van een rij. Hiermee verzekert de speler zich van de kaarten van deze rij. Hij verzekert zich echter alleen van die kaarten die vóór de volgeling liggen. Dus die kaarten die liggen tussen de eigen grote volgeling en de open rand van het speelbord of tussen de eigen volgeling en een andere volgeling.

De volgende regels gelden:

- ⇒ Een eenmaal geplaatste volgeling blijft tot aan de waardering op zijn plaats staan.
- ⇒ Er mogen meerdere volgelingen in een rij staan.
- ⇒ De speler die als **laatste** zijn volgeling plaatst, legt deze neer en wordt **kaartgever** in de volgende ronde.

Zwart, **Groen** en **Rood** zetten hun volgeling in.

Zwart verzekert zich van de **4 kaarten** in de weidrij.

Groen verzekert zich van de **4 kaarten** in de stadrij.

Nadat er nog meerdere kaarten in de stadrij werden geplaatst, zet **Rood** eveneens zijn volgeling in de stadrij en verzekert zich van de 3 kaarten na de groene volgeling.



Als een speler één van de beide acties heeft uitgevoerd, is zijn speelbeurt beëindigd en komt de volgende speler aan de beurt.

Waardering van de kaarten

Als alle spelers hun handkaarten hebben aangelegd en hun grote volgeling hebben geplaatst, ruimt iedere speler de kaarten die hij heeft verzekerd af en neemt zijn grote volgeling terug.

De kaartenrijen worden, van onder naar boven, afgeruimd. Kaarten die niet verzekerd werden, blijven liggen. Verdekte kaarten in een verzekerde rij worden nu blootgelegd.

De verzekerde kaarten worden door de spelers als volgt gewaardeerd:

Persoonkaarten (1 - 3)

De getalwaardes op deze kaarten worden opgeteld en vermenigvuldigd met het aantal persoonkaarten. De speler tekent dit resultaat aan op de waarderingstabel.

De afgerekende persoonkaarten verdwijnen uit het spel.



Rood heeft de volgende getalwaardes: $3 + 1 + 1 = 5$.

Rood heeft 3 persoonkaarten: $5 \times 3 = 15$ punten.

Dierkaarten

Telkenmale als de speler dierkaarten heeft afgeruimd, ontvangt hij hiervoor punten.



Dit is best uit te leggen met een voorbeeld:

- ① Rood heeft 2 schaapkaarten onder zijn afgeruimde kaarten. Hij legt die open voor zijn plaats en tekent onmiddellijk 6 punten aan op de waarderingstabel. De dierkaarten blijven in het spel.



- ② Aan het einde van een volgende ronde heeft Rood onder zijn afgeruimde kaarten 2 schaapkaarten en 1 dierjoker. Hij legt die kaarten bij zijn reeds verzamelde 2 schaapkaarten en heeft nu in totaal 5 schaapkaarten. Hij tekent onmiddellijk 14 punten aan op de waarderingstabel.



Als de speler een **dierjoker** heeft afgeruimd maar nog geen dierkaarten vóór zich heeft neergelegd, tekent hij onmiddellijk 3 punten aan op de waarderingstabel en legt de dierjoker voor zich neer.

Zodra hij dierkaarten ontvangt, moet hij de dierjoker bij deze dieren leggen.

Gebouwkaarten



Als een speler gebouwkaarten ontvangt, legt hij deze kaarten verdekt onder zijn schatkist. Deze kaarten worden pas aan het einde van het spel gewaardeerd. De speler mag de kaarten onder zijn schatkist, gedurende het spel, niet meer bekijken. Gebouwjokers worden eveneens onder de schatkist gelegd en tellen pas aan het einde van het spel.



Rood ontvangt 1 gebouwjoker en 2 gebouwkaarten.
Hij legt deze kaarten onder zijn schatkist.

Joker



De jokers draak en fee leveren onmiddellijk 10 punten op die op de waarderingstabel worden aangetekend.

Foutief gelegde kaarten (alleen mogelijk met verdekte kaarten)

Als zich onder de afgeruimde kaarten van een speler een foutief geplaatste kaart bevindt die niet passend bij de kleur van de rij werd afgelegd, wordt gehandeld als volgt:

- Voor elke **persoonkaart** in de foutieve kleur tekent hij onmiddellijk **10 punten** aan op de waarderingstabel en neemt de kaart uit het spel.
- Voor elke foutieve **dierkaart** of **gebouwkaart** heeft de speler twee mogelijkheden:
 - Hij tekent onmiddellijk **10 punten** aan op de waarderingstabel en neemt de kaart uit het spel.
 - OF**
 - Hij legt de **dierkaart(en)** aan zijn plaats en tekent de punten aan op de waarderingstabel. Hij legt de **gebouwkaart(en)** onder zijn schatkist.

Einde van een ronde

De (nieuwe) kaartgever deelt aan iedere medespeler nieuwe kaarten uit (zie tabel pagina 3) en de volgende ronde begint.

Einde van het spel

Het spel eindigt als er geen kaarten meer kunnen worden uitgedeeld. De kaarten die nu nog op het speelveld liggen worden uit het spel genomen.

Slotwaardering

De gebouwkaarten worden gewaardeerd. Deze kaarten, die series kunnen vormen, hield de speler tot nu toe verborgen onder zijn schatkist.

Een serie bestaat uit 2 tot 4 **verschillende** gebouwkaarten.

Hiervoor kunnen de volgende punten worden behaald:

- 1 afzonderlijke gebouwkaart 0 punten
- 2 verschillende gebouwkaarten 5 punten
- 3 verschillende gebouwkaarten 15 punten
- 4 verschillende gebouwkaarten 30 punten



De gebouwjokers kunnen voor elke gebouwkaart worden ingezet.

In overeenstemming met het aantal behaalde punten wordt dit resultaat op de waarderingstabel aangetekend.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met de meeste gebouwkaarten.

Voorbeeld



30 punten



30 punten



5 punten



0 punten



Rood ontvangt voor zijn gebouwkaarten in totaal 65 punten.



2 november 2009