



OVERSICHT OVER REGLER I GRUNDSPILLET OG UDVIDELSER

Denne oversigt inkluderer alle udvidelserne i Carcassonne Big Box 2, samt TÅRNE og den seneste udvidelse, BROER, BORGE OG BASARER, som er udgivet i 2010.

En række små udvidelser, der oprindeligt er udkommet særskilt, er slået sammen til én stor "udvidelse" i Big Boxen. Det gælder DEN ANDEN FLOD 2, FYRSTEN AF CARCASSONNE, KONGE OG LANDEVEJSRØVER samt BELEJRING OG KULTSTEDER. I denne oversigt omtales de særskilt, fordi de kan benyttes hver for sig.

Det gælder i øvrigt for flere af de øvrige udvidelser, at enkeltelementer kan tages med eller vælges fra efter ønske – man behøver ikke altid at bruge hele udvidelsen.

Udvidelserne omtales i prioriteret rækkefølge, således at de der efter min mening er de bedste, nævnes først. Men først en oversigt over nogle af grundprincipperne på næste side.

INDHOLD

Side 2	Nogle grundprincipper
Side 3	Grundspillet
Side 4	Bygmestre, grise og købmænd
Side 5	Konge og landevejsrøver Kroer og katedraler
Side 6	Broer, borge og basarer
Side 7	Belejring og kultsteder
Side 8	Den anden flod Fyrsten af Carcassonne
Side 9	Tårne
Side 10	Fe, drage og prinsesse
Side 11	Klosterkirker, borgmestre, lader og vogne

Den følgende oversigt er en oversættelse og sammenskrivning af de trykte regler. Skulle der være fejl eller misforståelser, vil jeg meget gerne høre om det. Et par steder har jeg fravalgt de officielle regler, men det har jeg anført de relevante steder.

God fornøjelse
Jens

Mail: vilshammerchristiansen@gmail.com
Besøg min hjemmeside med disse og andre spilleregler:
<http://sites.google.com/site/spilleregl/>

NOGLE GRUNDPRINCIPPER

FORDELING AF MÆND

8 mænd til hver spiller i grundspillet.

9 mænd (8 små og 1 stor) til hver spiller med en eller flere udvidelser (undtagen de helt små).

De store mænd bruges præcis som de små, men tæller for 2.

1 mand anbringes på scorebrættet.

HVER SPILLERS TUR BESTÅR AF:

- 1) Træk og læg en landskabsbrik.
- 2) Placér en mand eller en anden figurbrik på den lagte brik (valgfrit). Man kan:
 - Enten: *Placere en lille eller en stor mand*
 - Eller: *Placere en bygmester eller en gris*
 - Eller: *Placere eller flytte feen*
 - Eller: *Fjerne en modstanderbrik vha. en prinsesse*
 - Eller: *Placere en tårndel*
 - Eller: *Placere en borgmester, en lade eller en vogn*
+ *Trække dragen om nødvendigt*
- 3) Afregn point hvis en vej, en by, et kloster eller et kultsted er bygget færdig.

POINTOVERSIGT

	Under spillet	Efter spillet
Vej	1 point pr. brik	1 point pr. brik
Vej med kro	2 point pr. brik	0 point pr. brik
By	2 point pr. brik / skjold	1 point pr. brik / skjold
By med katedral	3 point pr. brik / skjold	0 point pr. brik / skjold
Belejret by	1 point pr. brik / skjold	0 point pr. brik / skjold
Belejret by med katedral	2 point pr. brik / skjold	0 point pr. brik / skjold
Kloster / kultsted	9 point	1 point pr. brik
Mark		3 point pr. by
Mark med gris / svin		4 point pr. by
Mark med lade(r)	3 point pr. by 1. gang 1 point pr. by 2. gang	4 point pr. by til hver lade
Mark med lade(r) + gris	4 point pr. by 1. gang 2 point pr. by 2. gang	4 point pr. by til hver lade
Fe	1 point ved trækkets begyndelse 3 point ved afregning	
Flest varer		10 point

GRUNDSPILLET

For 2 til 6 spillere

Bedømmelse: *** Helt klart et seksstjernet spil!**

INDHOLD

72 landskabsbrikker

48 mænd (træfigurer) i 6 farver

1 scorebræt

SPILLEFORLØB

1. Spilleren trækker en landskabsbrik og placerer den
2. Spilleren kan stille/lægge en mand på den placerede landskabsbrik
 - på en vej, en bydel, et kloster eller en mark, hvor der ikke findes andre mænd (heller ikke egne)
3. Der gives point for færdige veje, byer eller klostre
 - og manden / mændene gives tilbage til spilleren/spillerne

Ved jævnbyrdighed mellem flere spillere på veje og i byer får begge point, ellers får kun den spiller med flest mænd point.

Færdige veje giver 1 point pr. brik

Færdige byer giver 2 point pr. brik + 2 point pr. skjold

Færdige klostre giver 1 point pr. brik = 9 point

OBS: Man kan placere en mand og få den tilbage i samme træk, hvis man dermed færdiggør en vej, en by eller et kloster.

OBS: Markerne opgøres først til slut, dvs. mænd på marker bliver liggende igennem hele spillet.

SLUTPOINT

Ufærdige veje og byer giver 1 point pr. brik + 1 point pr. skjold

Ejeren (eller ejerne) af hver mark får 3 point pr. færdig by, som marken grænser op til.

BYGMESTRE, GRISE OG KØBMÆND

Bedømmelse: *****

Helt klart den bedste af udvidelserne.
Godt integreret i spillets grundidé.

EKSTRA MATERIALE: 24 landskabsbrikker, mærket med en gris
20 varebrikker (9 x vin, 6 x korn, 5 x klæde)
6 bygmestre
6 svin

EKSTRA REGLER

Bygmesteren

Bygmesteren kan indsættes **på en vej eller i en by, hvor spilleren allerede har mindst en almindelig mand.**

Der må ikke både indsættes en mand og en bygmester i samme træk.

Andre spilleres mænd eller bygmestre må gerne befinde sig på vejen eller i byen.

Hver gang en spiller føjer en landskabsbrik til en vej eller by, hvor han har en bygmester, må han foretage **et ekstra træk** (dvs. trække og lægge endnu en landskabsbrik, samt evt. sætte en mand på denne). Dette kan kun ske én gang i hver tur.

Det første træk afsluttes (f.eks. med pointafregning, hvis en by eller vej gøres færdig), før det andet træk foretages.

Når en vej eller en by afsluttes, gives bygmesteren tilbage til spilleren sammen med manden/mændene – dvs. hvis dette sker i første træk, kan bygmesteren indsættes igen i andet træk. Bygmesteren tæller ikke i magtforholdet mellem spillerne.

Grisen

Grisen kan indsættes **på en mark, hvor spilleren allerede har en mand.**

Andre spilleres mænd eller grise må gerne befinde sig på marken.

Hvis man **til slut** får point for den mark, hvor man har en gris, giver **hver by 4 point** i stedet for 3. Grisen tæller ikke i magtforholdet mellem spillerne.

Købmandsbyer

Den spiller, som **afslutter en by med et eller flere varesymboler** (vin, korn eller klæde), **modtager de tilsvarende varebrikker** – uanset om han selv har en mand i byen eller ej.

Ved spillets afslutning får den spiller eller de spillere, der har **flest brikker inden for hver varegruppe, 10 point.**

KONGE OG LANDEVEJSRØVER

Bedømmelse: ***** Glimrende lille udvidelse som nemt kan tages med i alle varianter af spillet.

EKSTRA MATERIALE: 5 landskabsbrikker, mærket med en krone
1 konge- og 1 landevejsrøverkort

EKSTRA REGLER

Den spiller, der først færdiggør en by, tager kongekortet, og den spiller, der først færdiggør en vej, tager landevejsrøverkortet. Når en anden spiller derefter færdiggør en større by eller vej, skifter kortet ejermand.

Den, der til slut har **kongen**, scorer **1 point for hver færdiggjort by**, og den, der har **landevejsrøveren**, scorer **1 point for hver færdiggjort vej** i spillet.

KROER OG KATEDRALER

Bedømmelse: **** Udmærket udvidelse uden at være ophidsende – fin at fylde op med. Katedralerne kan evt. udelades.

EKSTRA MATERIALE

18 landskabsbrikker, mærket med en mand

EKSTRA REGLER

Kroer (6 kort)

En færdig vej med en eller flere landevejskroer giver **2 point pr. brik**.

En uafsluttet vej med en eller flere kroer giver **ingen point ved spillets slutning**.

Katedraler (2 kort)

En færdig by med en eller begge katedraler giver **3 point pr. brik + 3 point pr. skjold**.

En uafsluttet by med en katedral giver **ingen point ved spillets slutning**.

BROER, BORGE OG BASARER

Bedømmelse: **** Helt fin udvidelse der er godt integreret i spillets grundidé.
Elementerne kan også bruges enkeltvis.

EKSTRA MATERIALE: 12 landskabsbrikker, mærket med en bro
12 borgbrikker
12 broer af træ

EKSTRA REGLER:

Ved 2-4 spillere får hver spiller 3 broer og 3 borge, ved 5-6 spillere får hver 2 broer og 2 borge.

Broer

Broen fungerer som **en vej, der løftes op over landskabet**.

Når en spiller har lagt en landskabsbrik, kan han – ud over at placere en mand eller en anden figur på denne brik – vælge at **sætte en bro på den lagte brik eller på en brik der støder op til denne**.

Broens piller må kun stå på græs – ikke på en vej, en by, en flod osv.

Det er tilladt at lægge en landskabsbrik ”ulovligt”, hvis placeringen af broen derefter gør den lovlig.

Det er tilladt at sætte en mand på broen – men kun hvis broen er sat på den lagte landskabsbrik.

Borge

Når en spiller bygger **en by af kun to bydele**, kan han vælge at **sætte en borg på byen i stedet for at modtage point**. Spillerens mand bliver stående (nu på borgen i stedet for byen).

Når det næste landskabselement (by, vej, kloster eller kultsted) som er under bygning i borgens nærhed, bliver bygget færdig, modtager borgens ejer samme antal point som den eller de spillere, der har bygget vejen, byen etc. (Borgens nærhed = de seks felter, der omgiver borgen.)

Borgens ejer får point, selvom den færdiggjorte by, vej etc. ikke giver nogen anden spiller point.

Borgens ejer får sin mand tilbage, og først nu anses borgen for at være afsluttet.

Ved spillets slutning giver en afsluttet borg (=uden mand) 4 point til vindere af den tilstødende mark og 5 point til spillere med grise eller lader.

Basarer

Når en spiller trækker og lægger en brik med en basar (og evt. lægger en mand på brikken efter gældende regler), udløses **en auktion**, og den aktuelle spiller bliver auktionarius.

Han trækker **lige så mange landskabsbrikker som der er spillere**, og lægger dem åbent foran sig. Spillerne bruger deres point på scorebrættet som ”penge”.

Spilleren til venstre for auktionarius vælger en brik og byder på den eller siger pas. Budrunden fortsætter venstre om, og man kan enten byde over eller sige pas, indtil ét bud står tilbage.

Auktionarius kan nu vælge 1) selv at købe brikken ved at betale budgiveren den pris denne har budt, eller 2) lade budgiveren købe brikken ved at betale auktionarius prisen.

Hvis auktionarius selv byder højest eller allerede har købt en brik, er der ingen, der modtager ”betaling”. Køber auktionarius en spillers valgte brik, vælger denne igen i næste tur.

Både **”købs- og salgspris” afregnes ved at spillernes markører flyttes på scorebrættet**.

Auktionen fortsætter, indtil alle har købt en brik (bemærk at den sidste er gratis!)

Endelig lægger alle spillere i rækkefølge de nye brikker efter normale regler, og spillet fortsætter.

Bliver der trukket en basar i auktionen, udløser den ikke en ny auktion!

BELEJRING OG KULTSTEDER

Bedømmelse: *** Udmærket tilføjelse i tråd med spillets grundidé.
Belejringsbrikkerne er et fint lille twist, som kan bruges alene.

EKSTRA MATERIALE: 10 belejringsbrikker og 6 kultstedbrikker

EKSTRA REGLER

En by, der inkluderer en belejringsbrik, giver kun 1 point pr. brik og 1 point pr. skjold, når den gøres færdig. Har byen en katedral, giver den 2 point pr. element. **En ufærdig belejret by giver ingen point** ved spillets slutning.

Ved spillets slutning giver belejrede byer det dobbelte antal ”mark”-point, dvs. 6 eller 8 point (alt efter om marken har en gris).

Hvis **et kloster** ligger lige op til en landskabsbrik, der tilhører en belejret by (horisontalt, vertikalt eller diagonalt), **kan** en spiller **befri en mand fra byen** ved slutningen af sin tur – dette kan ske når som helst.

Kultstederne fungerer i alle henseender ligesom klostre og tæller på samme måde.

Religiøs duel: Hvis en spiller placerer et kultsted lige op til et kloster horisontalt, vertikalt eller diagonalt), hvor en anden spiller har sat en mand (en munk), og hvis spilleren placerer en mand på kultstedet (en kætter), så udfordrer kætteren munken. Det samme sker, hvis en spiller lægger et kloster og en munk lige op til et kultsted med en kætter.

Det er ikke tilladt at placere et kultsted ved siden af flere klostre – og omvendt.

Den spiller, der færdiggør sit kultsted eller kloster først, scorer 9 point, mens modstanderen ikke scorer point. Begge får deres mænd tilbage. Hvis ingen af de to steder bliver gjort færdig før spillets slutning, får begge spillere de point, der tilkommer dem.

DEN ANDEN FLOD

Bedømmelse: *** Lidt overflødig udvidelse, men o.k. hvis man gerne vil have lidt variation i geografien

EKSTRA MATERIALE: 12 flodbrikker

FORBEREDELSE OG START PÅ SPILLET

De 12 flodbrikker lægges før alle andre brikker

Flodens udspring lægges først. Den første spiller lægger derefter **flodens forgrening**. Derefter trækker og lægger spillerne efter tur resten af flodbrikkerne, undtagen **vulkanen**, der lægges til sidst. Spillerne må gerne lægge mænd og andre figurer på flodbrikkerne, dog ikke på vulkanen. Spilleren, der lægger vulkanen, trækker og lægger med det samme en normal landskabsbrik (hvor han gerne må sætte en mand eller anden figur).

Der må ikke være U-sving på floden, og de to flodgrene må ikke forenes.

På en af brikkerne findes en **flok svin**, der fungerer på samme måde som en gris (+ 1 point pr. by til den spiller, der får point for den pågældende mark).

OBS: Ifølge de trykte regler giver en mark 2 ekstra point pr. by, hvis man både har denne brik og en gris på marken. Dette er ikke fulgt her.

FYRSTEN AF CARCASSONNE

Bedømmelse: *** Lidt fortænkt variant, men er dog et anderledes strategisk element og en anderledes måde at starte spillet på.

EKSTRA MATERIALE: 12 bybrikker
1 fyrste

EKSTRA REGLER

De 12 Carcassonne-bybrikker lægges op før spillets begyndelse.

Byen består af 4 kvarterer: **Borgen, Katedralen, Markedet** og **Smedjen**.

Når en spiller lægger en brik, der giver en modstander mindst 1 point, mens spilleren selv ikke får point, kan han placere en mand i et af byens fire kvarterer (foruden den mand, han eventuelt ønsker at lægge på den lagte brik).

Når en vej, en by, et kloster eller en mark derefter afregnes, kan alle spillere flytte deres mænd til det pågældende sted fra det relevante kvarter i byen, dvs: **fra Borgen til en by, fra Katedralen til et kloster, fra Markedet til en mark** (dog kun ved spillets slutning) og **fra Smedjen til en vej**.

Fyrsten står fra starten i et vilkårligt kvarter i Carcassonne. Når en spiller sætter en mand i byen, kan han vælge at flytte fyrsten fra et kvarter til et andet. Mænd i det kvarter, hvor fyrsten befinder sig, kan **ikke** flyttes ud af byen.

Ved spillets slutning kan spillerne flytte eventuelt tilbageværende mænd i Carcassonne til en hvilken som helst landskabsdel, når denne afregnes.

OBS: Borgmestre og vogne må gerne flyttes ind i Carcassonne. Når de flyttes ud igen, tæller de for 2 mænd. Dragen må ikke rykkes ind i Carcassonne.

TÅRNE

Bedømmelse: *** Velfungerende, men også ret fremmedartet element i spillet.
Men vil man have action og kan leve med tilfældighederne, er det o.k.

EKSTRA MATERIALE: 18 landskabsbrikker, mærket med et tårn
30 tårndele af træ

FORBEREDELSE

Hver spiller får et antal tårndele: 2 spillere: 10 dele 3 spillere: 9 dele 4 spillere: 7 dele
5 spillere: 6 dele 6 spillere: 5 dele

EKSTRA REGLER

I stedet for at placere en mand eller en anden figurbrik kan hver spiller **anbringe en tårndel** på en hvilken som helst landskabsbrik med en tårnplads, **bygge videre** på et eksisterende tårn **eller afslutte et tårn** med en mand.

Fanger

En spiller, der anbringer en tårndel, kan straks **tage en lille eller en stor mand til fange**.
Bygmestre og grise kan ikke tages til fange. Man kan tilfangetage både egne og andres mænd.

Hvis tårnet består af 1 del, kan mænd, der er 1 brik væk (samt på tårnets egen brik), tages til fange, men kun i lodret eller vandret retning.

Hvis tårnet består af 2, 3 eller flere dele, kan også mænd, der er 2, 3 eller flere brikker væk (vandret og lodret) tilfangetages, også hen over ”huller” og andre tårne.

Fremmede mænd beholder man som fanger. ”Enlige” bygmestre og grise går dog tilbage til de pågældende spillere. Egne mænd indgår i ens eget ”forråd”.

Afslutte et tårn

Man kan **afslutte et tårn med en mand** for derved at gøre det inaktivt.

Udveksling af fanger

Når 2 spillere begge har en af den andens mænd som fange, bliver fangerne **straks udvekslet**.
Hvis en af spillerne har mere end én fange, er det den oprindelige ejer, der bestemmer, hvilken fange han vil have tilbage.

Man kan altid – i sit eget træk – **købe en fange tilbage**. Derved rykker man selv 3 felter tilbage på scorebrættet og modspilleren 3 felter frem. Denne tilbagekøbte mand kan indsættes i samme træk.

OBS: Husk at **vogne** – hvis de benyttes - opfører sig ligesom mænd, dvs. de kan både tages til fange og afslutte et tårn.

FE, DRAGE OG PRINSESSE

Bedømmelse: ** Ret indviklet udvidelse, der bringer både action og tilfældighed ind i spillet. Man kan evt. nøjes med at bruge prinsessekortene – de er o.k.

EKSTRA MATERIALE: 30 landskabsbrikker, mærket med en fe
1 drage + 1 fe

EKSTRA REGLER

Feen

I stedet for at sætte en mand eller en anden figurbrik kan spilleren **placere feen ved en hvilken som helst af sine egne mænd**. Feen har tre egenskaber.

- 1) **Beskytter** "sin" landskabsbrik og mand **mod dragen**.
- 2) Hvis feen **ved begyndelsen af en spillers træk** står sammen med en af dennes mænd, får spilleren straks **1 point** (gælder også ved dobbelttræk med bygmesteren).
- 3) Hvis feen **ved en pointafregning** står sammen med en spillers mand, får denne spiller **3 point**. Manden går tilbage til spilleren (dog ikke fra en mark), mens feen bliver stående.

Vulkan (6 brikker)

Den, der lægger en vulkanbrik, **sætter straks dragen på denne brik**. Han må ikke indsætte en mand eller nogen anden figur på denne brik.

Dragen (12 brikker)

En spiller, der lægger en dragebrik, må indsætte/flytte mænd og andre figurbrikker som sædvanlig, **dog ikke en fe**. (OBS: dette er en ændring af de trykte regler, hvor feen gerne må flyttes!) Derefter bliver spillet stoppet: **Dragen trækker!**

Spillerne flytter efter tur dragen ét felt i vandret eller lodret retning. Dette sker **6 gange**.

Dragen må ikke betrede samme felt to gange og heller ikke feltet med feen.

For hvert træk **fjernes eventuelle mænd, bygmestre og grise** og gives tilbage til spillerne..

Hvis den sidste brik fjernes fra en by eller en vej med en bygmester eller en mark med en gris, fjernes bygmesteren og grisen også og gives tilbage til spilleren.

Hvis dragen flyttes til et felt, hvorfra den ikke kan flyttes videre, stopper dens træk.

OBS: Dragebrikker kan først lægges, når der er lagt en vulkanbrik. "Ubrugelige" dragebrikker lægges til side og blandes ind i bunken med brikker igen, når den første dragebrik er lagt.

Fortryllet tunnel (6 brikker)

En spiller, der lægger denne brik, må **sætte sin mand, hvor han vil** – efter de sædvanlige regler.

Prinsesse (6 brikker)

Hvis en spiller lægger denne brik til en by, hvor der befinder sig en eller flere mænd, må han **fjerne en mand** (stor eller lille) og give den tilbage til den pågældende spiller.

Fjerner han en spillers sidste brik fra en by med denne spillers bygmester, går også bygmesteren tilbage.

Hvis spilleren fjerner en mand, må han ikke selv indsætte eller flytte nogen mand eller anden figurbrik i dette træk. Det siger de trykte regler. Men man kan også spille med, at man gerne må sætte eller flytte sådanne brikker.

KLOSTERKIRKER, BORGMESTRE, LADER OG VOGNE

Bedømmelse: ** Indviklet og uinspireret udvidelse, som skaber mere besvær end glæde. Klosterkirkerne er dog en god idé, men de er desværre også meget grimme!

EKSTRA MATERIALE: 12 landskabsbrikker, mærket med en lade
6 klosterkirkebrikker
6 lader
6 vogne
6 borgmestre

FORBEREDELSE

Hver spiller får 1 klosterkirke, 1 borgmester, 1 lade og 1 vogn, foruden de normale mænd.

EKSTRA REGLER

Klosterkirker

En spiller kan når som helt lægge sin klosterkirkebrik i stedet for at trække en almindelig landskabsbrik. Klosterkirken kan **kun lægges i et hul mellem fire andre brikker**, og den lukker dermed hullet til alle sider. Hvis et landskabselement derved færdiggøres, afregnes der point. Klosterkirken **fungerer som et kloster**, og man kan placere en mand på den (og få point straks!) De spillere der ved spillets slutning stadig har deres klosterkirke, må efter tur lægge deres brik hvor som helst. Derefter er spillet slut.

Borgmesteren

Placeres i en "tom" bydel efter samme regler som almindelige mænd. Har **samme styrke som antallet af skjolde i den færdige by**.

OBS: En borgmester i Fyrsten af Carcassonnes by er 2 mand værd, når den flyttes ud igen.

Lader

Hvis en spiller laver **en blok på fire brikker**, hvor krydset imellem dem består af **ren mark**, kan han placere sin lade i dette kryds – også hvis der ligger en eller flere mænd på marken.

Marken giver straks point (som ved spillet slutning), og alle mænd går tilbage til spillerne (inklusive eventuelle grise), men laden bliver stående.

Herfra må der hverken placeres mænd eller andre lader på en mark med en lade.

Hvis en mark uden lade **bygges sammen** med en mark med en lade, giver denne nye mark igen point, men kun 1 point pr. by (dog 2 point med en gris), og alle mænd og grise går tilbage til spillerne.

Ved spillets slutning giver en mark med en eller flere lader **4 point pr. færdig by til hver lade**.

Vogne

En vogn er **en mand med hjul på** – den fungerer på alle måder på samme måde som en mand – bortset fra nedenstående regler:

En vogn kan placeres på samme måde som en mand på en vej, i en by eller et kloster, men ikke på en mark.

Når en vej, en by eller et kloster med en vogn på er færdig (og har givet point), kan vognen enten tages tilbage eller med det samme flyttes til en igangværende og ubemandet vej, by eller kloster, som er forbundet med den vej, by eller kloster, der lige er gjort færdig.

OBS: En vogn i Fyrsten af Carcassonnes by er 2 mand værd, når den flyttes ud igen.