

Carcassonne

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 klosterne og på markerne. Spillernes evne til, at udvikle området og udnytte deres tyve, riddere, landmænd og munke vil afgøre, hvem der er mest succesfuld.

Overblik:

Spillerne lægger landebrikkerne efter tur. Mens de gør det, toner vejene, byerne markerne og klosterne frem og vokser. Det er på disse landebrikker, spillerne kan placere deres følgesvende og få point. Spillerne får point løbende under spillet og til slut. Spilleren med flest point efter den sidste pointoptælling har vundet.

Forberedelse:

Læg startbrikken (brikken med den mørke baggrund) med forsiden opad på midten af bordet. Bland de resterende landebrikker med forsiden nedad og stabel dem i flere bunker (stadig med forsiden nedad). Så alle spillerne har nem adgang til dem. Læg pointbanen i udkanten af bordet - så der er plads til spillernes landebrikker i midten af bordet.

Hver spiller tager 8 følgesvende - brikker i hans farve og placerer én som hans point markør i det store felt i det nederste venstre hjørne på pointbanen (nul point). Hver spiller stiller sine resterende følgesvende foran sig som sit lager. Den yngste spiller afgør, hvem der starter.

At spille spillet:

Spillerne spiller efter tur i urets retning - begyndende med den startende spiller. Under spillerens tur udfører han følgende handlinger i denne rækkefølge: spilleren trækker og placerer en ny landebrikspilleren må placere en af hans følgesvende fra sit lager for at supplere den landebrik, han lige har placeret. Hvis der gennem placeringen af landebrikker er færdiggjorte veje, klostre eller byer, får man nu point for disse.

Placering af landebrikker:

Først skal en spiller trække en landebrik fra en af de nedad vendte bunker. Spillerne ser på brikken, viser den til sine medspillere (så de kan rådgive ham med hensyn til den "bedste" placering) og placerer så brikken på bordet, under følgende regler: Den nye landebrik skal placeres, så mindst en side ligger op ad en tidligere lagt landebrik. Den nye landebrik må ikke kun ligge hjørne mod hjørne. Den nye landebrik skal placeres, så alle mark-, by- og vejsegmenter på den nye landebrik viderebygger mark-, by- og vejsegmenter på de landebrikker, de ligger op ad (klostre er altid færdige inden for en enkelt landebrik.) I det sjældne tilfælde, hvor en trukket landebrik ikke har nogen gyldig placering (og alle spillere er enige), lægges den landebrik væk fra spillet, og der trækkes en ny landebrik.

Placering af følgesvende:

Efter spilleren har placeret en landebrik, må han placere en af sine følgesvende under følgende regler: Spilleren må kun spille en følgesvend pr. tur. Spilleren skal tage sin følgesvend fra sit lager. Spilleren må kun lægge en følgesvend på den landebrik, han lige har placeret. Spilleren må vælge, hvor de vil placere deres følgesvende på landbrikken (på et bysegmentet, på et vejsegment, på et marksegment eller i et kloster) Spilleren må ikke placere sin følgesvend på et mark-, by- eller vejsegment, hvis det segment har forbindelse til en anden landebrik (ligegyldigt hvor langt væk), der allerede har en følgesvend (fra hvilken som helst spiller) på sig. Når en spiller har placeret alle sine følgesvende, fortsætter han med at spille en landebrik under hver tur. Selvom følgesvendene ikke kan hjemkaldes, bliver følgesvenden returneret til spilleren, når pointene for klostre, veje og byer er opgjort.

Opgjorte point for klostre, veje og byer

Hvis et kloster, en vej eller en by er færdiggjort ved placeringen af en landebrik, skal de point nu gøres op.

Færdiggjort vej

En vej er færdiggjort, når vejens segmenter i begge ender forbindes til et kryds, et bysegment eller et kloster. Der kan være mange vej segmenter mellem enderne.

Den spiller der har en følgesvend på en færdiggjort vej, scorer et point for hvert segment i vejen (tæl antallet af landebrikker).

Spilleren rykker sin pointmarkør frem op pointbanen svarende til det opgjorte antal point.

Færdiggjort by

En by er færdiggjort, når byen er omgivet af bymure, og der ikke er nogen huller i muren. Der kan være mange by segmenter i en by. Den spiller, der har en ridder i en færdiggjort by, får 2 point for hvert bysegment, byen består af (tæl antallet af landebrikker.) Hvert våbenskjold på by segmenterne i byen giver spilleren 2 bonuspoint.

En enkelt undtagelse: Når en færdiggjort by kun har 2 by segmenter, får spilleren kun 2 point (ikke 4) plus point for hvert våbenskjold.

Hvad sker der, når en færdiggjort by eller vej har mere end en følgesvend?

Det er muligt, at der gennem velgennemtænkt placering af landebrikkerne er mere end en følgesvend på vejen eller i byen. Når det sker i en færdiggjort vej eller by, er det spilleren med det største antal følgesvende der får alle pointene. Når to eller flere spillere har lige mange følgesvende, får de hvert det totale antal point for byen eller vejen.

Færdiggjorte klostre:

Et kloster er færdiggjort når landebrikken, klosteret befinder sig på, er totalt omringet af landebrikker. Spilleren med en følgesvend i klosteret får 9 point.

Returnering af følgesvende til spillerens lager

Efter en vej, en by eller et kloster er færdiggjort (og kun da), bliver de involverede følgesvende returneret til den retmæssige spillers lager. Den tilbagevendte følgesvend kan nu bruges af spilleren i efterfølgende ture.

Bondegårdene

Sammenhængende mark segmenter kaldes bondegårde. Der optælles ikke point for bondegårdene. De er der kun, så man har mulighed for at placere sine følgesvende på marken. Point for disse følgesvende bliver først optalt ved spillets afslutning.

Følgesvende bliver på det marksegment, hvor de er blevet placeret under hele spillet, og bliver aldrig returneret til spillerens lager!

Bondegårde er omgivet af veje, byer og udkanten af det område, hvor landebrikken er blevet spillet.

Spillets afslutning

I slutningen af den spillers tur, hvor den sidste landebrik bliver lagt, slutter spillet. Derefter følger den endelige pointoptælling.

Endelig pointoptælling

Først bliver der optalt point for alle ikke færdiggjorte byer, veje og klostre. For hver ufærdig vej eller by får den spiller, der har en følgesvend på vejen eller i byen, 1 point for hvert vej- eller bysegment. På den ufærdige vej eller by. Våbenskjold giver byspilleren 1 point hver. For ufærdige veje og byer med mere end en følgesvend, bruges reglerne for færdiggjorte veje og byer for at bestemme hvem, der får point. For hvert ufærdigt kloster der er, får spilleren med en følgesvenden i klosteret 1 point for klosterbrikken og 1 point for hver landebrik, der omgiver det.

Siden landmændene forsyner byerne, får de deres point derefter

Følgesvendene placeret på markerne får point som beskrevet her: Kun færdiggjorte byer bliver forsynet og derfor brugt til at give point til spilleren. Bondegårdene skal grænse op til en færdiggjort by for at kunne forsyne den. Afstanden mellem landmanden og byen er irrelevant. For hver by bondegården forsyner, får den spiller, der har placeret følgesvenden, 4 point uanset størrelsen af byen eller bondegården. En bondegård kan forsyne (og få point for) adskillige byer når bare de grænser op til den. Flere bondegårde kan forsyne en enkelt by. I sådan en situation er det spilleren med flest følgesvende på de bondegårde, der forsyner byen, der får de 4 point. Hvis to eller flere spillere har lige mange landmænd, får de hver 4 point.

På denne måde bliver alle byer pointoptalt en efter en. Når alle byer er blevet optalt, er den endelige pointoptælling færdig. Spilleren med flest point er vinderen!