

Klaus-Jürgen Wrede



# Carcassonne

Inniheldur  
smáviðbæturnar



Ain



Ábótinn

Spiel  
des  
Jahres

2001

KRITIKERPREIS



Schneller  
Einstieg dank  
neuer, übersicht-  
licher Regel!

NORDIC GAMES





Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

Sniðugur flísalagningarleikur eftir Klaus Jürgen Wrede fyrir 2 til 5 leikmenn, 7 ára og eldri

Carcassonne, hin heimsfræga franska borg, er þekkt fyrir tignarleg varnarvirkin sem reist voru frá fornöld fram á miðaldir. Virkið og stórfenglegir útveggir þess standa enn um þessa sérstæðu frönsku borg. Í þessu spili þurfa leikmenn að byggja upp svæðið í kringum Carcassonne. Þeir koma þegnum sínum fyrir á vegum og í borgum, klastrum og á ökrum. Aðeins þeir sem leggja flísar sínar á sem skynsamlegastan hátt fá nógu mörg stig til að sigra leikinn.

## ÍHLUTIR OG UNDIRBÚNINGUR

Velkomin í söguheim **Carcassonne**! Þessi reglubæklingur er hannaður svo þú getir lært að spila leikinn eins fljótt og mögulegt er. Þegar þú hefur lesið hann, muntu geta útskýrt og spilað spilið. Þú munt taka fyrsta skrefið inn í samtímaklassíkina sem er Carcassonne-heimurinn.

Til að byrja með, þarf að undirbúa leikinn, sem tekur aðeins augnablik.

Einnig kynnumst við íhlutunum:

Fyrstu og mikilvægustu íhlutirnir í Carcassonne eru **LANDFLÍSARNAR**: það eru **84 flísar** sem sýna vegi, borgir og klaustur sem eru yfirleitt öll umkringd ökrum.



Flís með borg



Flís með vegi



Flís með klaustri

Tólf (12) þessara flísa sýna á. Þær eru útskýrðar í viðbótarreglunum. Önnur teiknuð atríði á borð við hús, fólk og dýr hafa engin áhrif á leikinn.



Allar flísar hafa eins **bakhlíð** nema **byrjunarflísin** og **árflísarnar** tólf. Bakhlíð þeirra er dekkri svo auðveldara er að leggja þær til hliðar.



Venjuleg bakhlíð

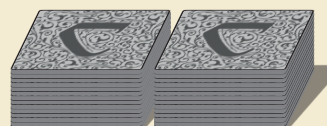


Dökk bakhlíð

Leggðu byrjunarflísina (þessa með dökku bakhlíðinni) á mitt borðið. Stokkið hinar flísarnar og setjið í nokkra bunka, með framhliðina niður, í seilingarfjarlægð frá öllum leikmönnum.



Byrjunarflís



Tveir bunkar á grúfu

Síðan er það stigataflan sem þú setur til hliðar við leikborðið (sem getur verið borðplata, gólf, o.s.fr.).



Þegnar



Ábótar

Að lokum eru það **ÞEGNARNIR**. Í kassanum eru **40 venjulegir þegnar**, þ.á.m. 8 þegnar í hverjum eftirfarandi lit: **gulir, rauðir, grænir, bláir** og **svartir**. Þar að auki eru **5 ábótar**, þ.á.m. 1 af hverjum í sömu litum.

Byrjaðu á því að gefa hverjum leikmanni 7 þegna í lit að eigin vali (ekki gleyma þínum eigin þegnum). Þessir þegnar eru persónulegar birgðir hvers leikmanns.

Síðan tekur hver leikmaður afgangþegnan í sínum lit og setur á 0-reitinn á stigatöflunni. Öllum ónotuðum þegnum er skilað í kassann og einnig ábótunum í fyrsta leik.

Leikmenn velja fyrsta leikmann (t.d. þann yngsta!).

## YFIRLIT OG MARKMIÐ LEIKSINS

Áður en við útskýrum spilið, ættir þú að vita hvert markmið Carcassonne er.


Hver á eftir öðrum, leggja leikmenn niður flísar. Þannig myndast og vex landslag með vegum, borgum, klaustrum og ökrum - ein flís í einu. Þú getur sett út þegnana þína á flísarnar og þá breytast þeir í stigamenn, riddara, munkar og bændur sem gera þér vonandi kleift að fá eins mörg stig og mögulegt er. Ekki fást aðeins stig á meðan leiknum stendur, heldur líka í lokin. Eftir síðasta leik, er stigahæsti leikmaðurinn krýndur sigurvegari. Og nú getum við byrjað!

## GANGVERK


Carcassonne-leikur er spilaður réttssælis. Fyrsti leikmaðurinn, eða sá sem á leik hverju sinni, framkvæmir eftirfarandi aðgerðir í þeirri röð sem lýst er að neðan, og síðan á næsti leikmaður leik o.s.fr.

Fyrst skulum við skoða þessar aðgerðir sem þú þarft að framkvæma þegar þú átt leik. Þessum aðgerðum verður lýst nákvæmlega þegar við kynnum þig fyrir vegum, borgum og loks klaustrum. Hvaða aðgerðir eru þetta?


**1** **Að leggja niður flís:**  
Leikmaður **verður** að draga **nákvæmlega 1 landflís** úr bunka og leggja niður með framhliðina upp til að bæta við landslagið.



**2** **Að setja út þegn:**  
Leikmaður **má** setja út þegn úr eigin birgðum ofan á flís sem hann er búinn að leggja niður.



**3** **Að fá stig fyrir mannvirki:**  
Leikmaður **verður** að fá stig fyrir hvert klárað mannvirki sem verður til við flísalagninu hans.



### ■ Vegir

#### 1. Að leggja niður flís

Þú dregur flísina á myndinni með þremur vegköflum sem eiga upphaf í þorpi. Þú verður að leggja hana niður þannig að hún bæti við landslagið sem þegar er til (flísar sem búið er að leggja niður).



Þú leggur niður flísina hérna. Vegurinn og akrarnir bæta við landslagið. Frábært!

#### 2. Að setja út þegn sem stigamann

Þegar búið er að leggja niður flísina, máttu setja út **þegn sem stigamann á einn vegkaflann á flísinni**, en aðeins ef ekki er annar stigamaður á veginum fyrir.

Í dæminu okkar, þar sem vegurinn er ókláraður, eru engin stig veitt (sjá aðgerð 3) og næsti leikmaður á leik.

Sá leikmaður dregur flís sem hann leggur niður til að bæta við landslagið. Hann má ekki setja þegn á veginn til hægri þar sem stigamaðurinn þinn er þar fyrir. Í staðinn velur hann að setja sinn þegn á borgina á flísinni.



Þú notar þegnann þinn sem stigamann á þessum vegi. Það er hægt því þar er enginn annar þegn staðsettur fyrir.



Þar sem vegurinn til hægri er upptekinn, ákveður blái leikmaðurinn að setja þegnann sinn í borgina.

#### 3. Að fá stig fyrir veg

Þegar báðir endar vegar eru lokaðir, er vegurinn kláraður og hægt er að telja stigin fyrir hann. Vegarendi telst lokaður þegar hann lendir á þorpi, borg eða klaustri, eða fer í hring og tengist hinum endanum. Skoðum hvort hér fást stig... Húrra! Þau fást af því að báðir endar vegarins eru lokaðir.

Þó að andstæðingur þinn hafi lagt niður flísina, klárar það samt veginn þinn. Hvað færðu mörg stig? Þegar stig fyrir veg eru talin, fæst **1 stig** fyrir **hverja flís** af veginum. Þar sem þú færð stig fyrir veg úr 3 flísum í þessu tilviki, færðu 3 stig. Vel gert!





Nú skaltu skrá stigin þín. Þú heldur utan um stigin með þegnanum sem þú settir á stigatöfluna fyrir leikinn. Svo við höldum áfram með dæmið okkar, þá færir þú þegnan áfram um 3 reiti til að sýna að þú hafir skorað 3 stig. Ath.: Ef þú færð meira en 50 stig, leggur þú þegnan niður flatan til að sýna 50+ stigin þín. Eftir hverja stigatalningu, **skilar þú í birgðirnar** þegnanum sem var talinn til stiga.



Þú skilar í birgðirnar stigamanninum sem skilaði þér 3 stigum.

**Blái** þegninn er áfram á sínum stað þar sem hann var ekki hluti af mannvirki sem talið var til stiga.

Þá er það komið! Nú höfum við þegar séð mikilvægustu hluta leiksins. Nú förum við betur yfir aðgerðirnar með því að sýna þér hvernig þær virka með öðrum mannvirkjum, þ.e.a.s. borgunum og klaustrunum.

## Borgir

### 1. Að leggja niður flís

Eins og venjulega, dregur þú flís sem þú notar til að bæta við landslagið. Auðvitað þurfa myndirnar líka að passa saman. T.d. þarf borgarhluti að tengjast opinni borg.



### Að setja út þegn sem riddara

Síðan athugar þú hvort þegar er þegn sem riddari í borginni. Hér er ekki svo, svo þú getur sett út einn af þegnum þínum sem riddara í þessari borg.



Þú lagðir niður þessa flís og það stækkar borgina um eina flís. Þar sem borgin er auð, setur þú út þegn þar.

### 3. Að fá stig fyrir borg

Höldum áfram með dæmið okkar og gerum ráð fyrir að nokkrar umferðir séu búnar. Nú dregur þú þessa flís sem þú leggur niður til að stækka borgina þína. Þar sem flísin sem þú lagðir niður klárar mannvirki (hér **borgina**), þarf nú að telja stigin. Borg er kláruð þegar hún er umkringd múrum og það eru engir auðir reitir inni í henni. Þar sem þú átt þegn í kláruðu borginni, færð þú stigin fyrir hana.

**Hver flís í kláraðri borg er 2 stiga virði. Þar að auki telur hvert skjaldarmerki 2 stig í viðbót.**

Þú færð 8 stig fyrir þessa borg! Að venju fer þegninn í mannvirkinu sem talið var til stiga, **aftur í birgðirnar þínar**.



## Klaustur

### 1. Að leggja niður flís

Enn og aftur dregur þú flís til að bæta við landslagið. Klaustur eru alltaf sýnd á miðri flís. Þegar slík flís er lögð niður verður þú að venju að gæta þess að hún passi við fyrirliggjandi teikningar.



### 2. Að setja út þegn sem munk

Þú getur sett út þegn á klausturflís sem munk. Að sjálfsögðu verður þegninn að koma úr þínum eigin birgðum.

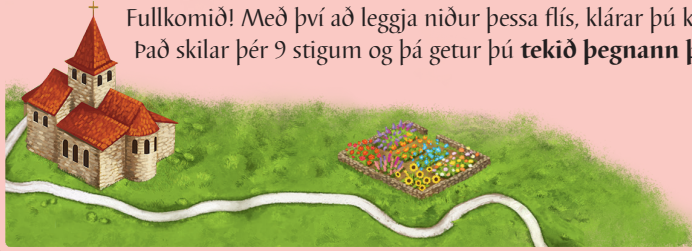


*Klaustur er alltaf á miðri flís. Þú mátt leggja þessa flís hér þar sem klaustrið er umkringgt akri.*

### 3. Að fá stig fyrir klaustur

Klaustur telst klárað þegar það er umkringt flísum. Þegar það er talið til stiga, fæst **1 stig** fyrir hverja flís sem klárar það (þ.m.t. klaustrið sjálft).

Fullkomið! Með því að leggja niður þessa flís, klárar þú klaustrið þitt. Það skilar þér 9 stigum og þá getur þú **tekið þegnann þinn aftur**.



Og voilá! Nú höfum við skoðað flestar reglurnar fyrir *Carcassonne*. Það eru aðeins nokkur atriði eftir að skoða, en hér er fyrst samantekt á því sem við höfum farið í gegnum:

#### ■ Samantekt

##### 1. Að leggja niður flís

- Þú verður að leggja flísina þína þannig að það bæti við landslagið og passi við teikningarnar.
- Í fágætum tilvikum er ómögulegt að leggja niður flís. Í slíku tilviki, skilar þú einfaldlega flísinni í kassann og dregur nýja.

##### 2. Að setja út þegn

- Þú mátt setja út þegn á flís sem þú ert nýbúinn að leggja niður.
- Þú mátt ekki setja út þegn á mannvirki þar sem annar þegn er fyrir.

##### 3. Að fá stig fyrir mannvirki

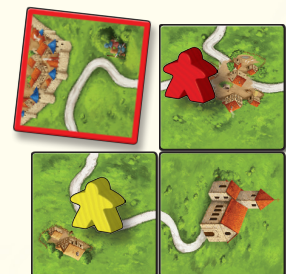
- **Vegur** telst kláraður þegar báðir endar liggja í þorp, borg, klaustur eða hann fer í hring. Hver flís í kláruðum vegi telur 1 stig.
- **Borg** telst klárað þegar hún er umkringd múrum og það eru engir auðir reiti inni í henni. Hver flís í kláraðri borg er 2 stiga virði. Hvert skjaldarmerki í kláraðri borg telur 2 aukastig.
- **Klaustur** telst klárað þegar það er umkringt 8 flísom. Hver klausturflís (flísarnar 8 í kring og sú með klaustrinu sjálfu) er 1 stigs virði.
- Stigatalning fer alltaf fram þegar leikmaður hefur lokið leik í umferðinni. Þá fær hver leikmaður stig sem á þegn á mannvirki sem telst til stiga.
- Eftir hverja stigatalningu, skilar þú þegnum þínum í birgðarnar.
- Ef það eru **margin þagnar** á einu mannvirki sem telst til stiga, fær sá leikmaður sem á flesta þegnanna öll stigin en hinir leikmennirnir fá engin. Þegar fleiri en einn leikmaður á flesta þegna á mannvirki sem telst til stiga, fá þeir allir fullt hús stiga.  
(Ath.: Hvernig geta verið fleiri en einn þegn á sama mannvirkinu? Meira um það að neðan.)

#### ■ Margin þagnar á sama mannvirki

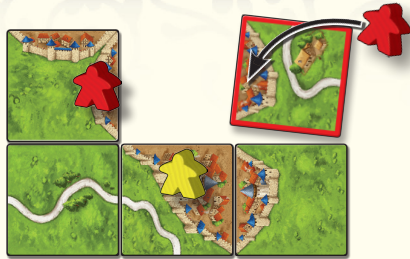
Þú gætir notað flísina sem þú ert nýbúinn að draga til að halda áfram með veginn. En það er þegar stigamaður á þessum vegi svo þú getur ekki sett út þinn. Þú ákveður að leggja niður flísina þína og stigamann svo hún er ótengd honni.



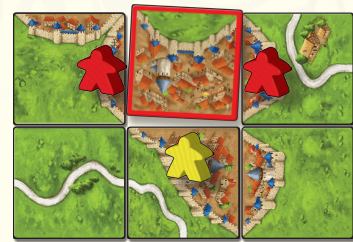
Í næstu umferð, dregur þú þessa flís og ákveður að bæta við veginn með henni. Báðir vegir, hvor með sínum stigamanninum, eru nú kláraður er hann talinn til stiga og bæði þú og hinn leikmaðurinn fá 4 stig. Síðan takið þið þegna ykkar aftur.



Þú vilt taka borg frá **gulnum** og leggja niður flísina þína eins og sýnt er á myndinni, með riddaranum á. Þú mátt setja út riddara af því að borgarhlutinn er ekki tengdur öðrum borgarhluta með riddara á. Ef þér tekst að tengja borgarhlutana þína tvo, gera riddarnir þínir þér kleift að taka borgina frá **gulnum**.



Lukkunar þarf! Þetta er einmitt flísin sem þú þarft til að tengja borgarhlutana. Þar sem þú átt mína flesta riddara í borginni, færð þú öll 10 stigin fyrir að klára borgina. Síðan tekur þú aftur þegnana þína, og himm leikmaðurinn sína.



## LEIKSLOK OG LOKASTIGATALNING

Því miður verður öllu ljúfu einhverju sinni að linna og það sama á við um *Carcassonne*-leik. Þú vildir kannski að það væri öðruvísi en það verður að vera sigurvegari! Því lýkur leiknum um leið og flísarnar klárast. Síðan fer fram **lokatalningin** og eftir það afhjúpast sigurvegarinn!

Þegar leiknum er lokið, eru þegnarnir á flísunum taldir til stiga:

- Fyrir hvern **ókláraðan veg fæst 1 stig**, eins og á meðan leik stendur.
- Fyrir hverja **ókláraða borg fæst 1 stig** fyrir hverja **flís** og 1 stig fyrir hvert **skjaldarmerki**, sem er aðeins helmingur stiganna.
- Fyrir hvert **óklárað klaustur fæst 1 stig, plús 1 stig fyrir hverja aðliggjandi flís**, eins og á meðan leik stendur.
- Fyrir hvern akur fást 3 stig fyrir hverja aðliggjandi kláraða borg.

*Svona eru bændur taldir til stiga, sem er aðeins sýnt hér til að sýna allar hliðar á lokastigatalningu. Bændur eru kynntir í viðbótarreglunum. Við mælum með að spila nokkra leiki áður en bændum og ökrum er bætt við.*

Lokastigatalning - borg: **Græn** er sá eini sem fær 8 stig (5 flísar og 3 skjaldarmerki). **Svartur** fær engin stig þar sem **grænn** hefur flesta þegna í þessari borg.



Lokastigatalning - klaustur: **Gulur** fær 4 stig fyrir þetta ókláraða klaustur (3 fyrir aðliggjandi flísar og 1 stig fyrir klaustrið sjálft).

Lokastigatalning - borg: **Blár** fær 3 stig fyrir þessa ókláraðu borg (2 flísar og 1 skjaldarmerki).

Lokastigatalning - vegur: **Rauður** fær 3 stig fyrir þennan ókláraða veg (3 flísar).

Þegar lokastigaföldi er talinn, er stigahæsti leikmaðurinn krýndur sigurvegari. Til hamingju með að vinna fyrsta *Carcassonne*-leikinn þinn!

Eftir nokkra leiki er hægt að bæta við ökrum og bændum til að auka möguleikana á sigri. Bændur og akur eru aðeins fyrsta skrefið inn í þennan nýja og óþekkt heim *Carcassonne*.

Við viljum líka nota tækifærið og þakka þér fyrir að spila *Carcassonne* og vonum að þú njótir margra klukkustunda með spilinu. Ef þú hefur spurningar, hikaðu ekki við að hafa samband á nedangreint póstfang.



Nordic Games  
Vesturbrú 1  
210 Garðabær  
Ísland  
s. 896 8888

[www.nordicgames.is](http://www.nordicgames.is)



**Hönnuður:** Klaus-Jürgen Wrede  
**Myndskreytir - flísar:** Anne Pätzke  
**Myndskreytir - framhlið:** Chris Quilliams  
**Grafísk hönnun:** Christof Tisch, Andreas Resch  
**Íslensk þýðing:** : Ragna Ó. Guðmundsdóttir

Sérstakar þakkar til Michael Young fyrir mikilvægu síðustu flíslagninguna.

© 2001, 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH. © 2018 Nordic Games, allur réttur áskilinn. Leikhlutir geta verið ólíkir myndum. Aðvörun! Köfnunarhætta. Ekki ætlað börnum undir 3ja ára. Inniheldur smáhluti sem hægt er að gleypa. Innihald getur breyst án fyrirvara. Vinsamlegast geymið þessar upplýsingar. Framleitt í Þýskalandi.