



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

De Wonderen der Mensheid

De wonderen der mensheid hebben Carcassonne bereikt. Elk wonder brengt unieke voordelen, maar iedereen kan er maar 1 per spel gebruiken. Haal snel een passend wonder, om het zo vaak mogelijk te kunnen benutten!



SPELREGELS

Speelmateriaal

4 wondertegels met de Wonderen der Mensheid (set I)



Notre Dame



Stonehenge



Circus Maximus



Alhambra

4 wondertegels met de Wonderen der Mensheid (set II)



Aboe Simbel



Tikal



Angkor Wat



Terracottaleger

4 wondertegels met de Wonderen der Mensheid (set III)



Chinese Muur



Nazclijnen



Havens van Carthago



Taj Mahal

Opmerking: elke wondertegel is zo groot als 5 gewone tegels.

Aanvullende voorbereidingen

Deze mini-uitbreiding is voor het basisspel Carcassonne ontwikkeld en die spelregels zijn van kracht. We raden aan om met minimaal 90 tegels en 1 extra meeples te spelen (bijvoorbeeld: basisspel + 1 uitbreiding). Negeer de extra spelregels uit de uitbreiding.

Opmerking: je kunt *De Wonderen der Mensheid* met andere uitbreidingen combineren, maar daar zijn geen officiële spelregels voor.

- Iedere speler neemt alle 9 meeples van 1 kleur. Zet 2 meeples naast veld 10 van het scorespoor. Deze meeples vormen een meeplespaar.

Opmerking: 1 van de 2 meeples wordt enkel gebruikt om de wonderen te markeren. Je kunt de grote meeples uit de eerste uitbreiding, of elk ander speelstuk van die kleur gebruiken.

- Zet 1 meeples zoals gebruikelijk op veld 0 van het scorespoor. Je begint het spel met 6 meeples in je voorraad.
- Kies 1 wonder per speler. Leg deze open naast het scoretableau. Leg de overige tegels af. Die heb je voor dit spel niet nodig.

Je kunt er ook voor kiezen om meer wonderen klaar te leggen. In dat geval heb je een grotere selectie aan wonderen om later in het spel uit te kiezen.



Een wondertegel krijgen

Er is 1 wonder per speler. Je kunt dus maar eenmalig een wonder nemen (zie pagina 6 voor een variatie met 2 wonderen). Wanneer je meeples op het scorespoor het veld met de meeples heeft bereikt (dit gebeurt voor het eerst op veld 10), dan voer je de volgende stappen achter elkaar uit:

- Kies 1 van de wondertegels en leg deze voor je neer. Je legt deze **nog** niet op het speelbord (zie **1. Een wondertegel plaatsen**).
- Neem je 2 meeples die naast het scoretableau staan en leg ze in je voorraad.
- Verplaats alle **overgebleven** meeples naast het scoretableau 5 velden vooruit (de eerste keer naar veld 15, daarna naar veld 20, enzovoort).

Belangrijk: je mag de meeples **nooit voorbij veld 25** verplaatsen, zelfs niet als er meer dan 4 spelers zijn. De meeples blijven op veld 25 staan tot ze door de andere meeples zijn bereikt.

Uitzondering:

Als meerdere spelers het veld met de meeples tegelijkertijd bereiken, kiest de speler die aan de beurt is welke speler een wondertegel mag pakken. Daarna worden de meeples zoals gebruikelijk 5 velden vooruit verplaatst. Zijn er hierna nog meeples op het scorespoor (van spelers die nog geen wonder hebben gepakt) op of voorbij het veld met de meeples, dan beslist de speler die aan de beurt is weer wie het volgende wonder mag nemen, enzovoort.



1. Een wondertegel plaatsen

Ligt er een **wondertegel** voor je, dan **trek** je **geen landtegel**, maar plaats je in plaats daarvan je wondertegel volgens de gebruikelijke spelregels. Nadat je die hebt geplaatst, markeer je het wonder met 1 van de 2 eerder verkregen meeples door deze in het midden van het wonder te zetten (niet op een stad, weg of weiland). Deze meeples blijft hier tot het einde van het spel staan. Om de meeples beter van andere meeples te onderscheiden, kun je deze op hun kop neerzetten.

Opmerking: in het zeer zeldzame geval dat je het wonder niet correct kunt plaatsen, trek je een landtegel die je direct zo moet plaatsen dat je daarna je wonder ernaast kunt plaatsen. Als het dan nog niet mogelijk is, verwijder je de landtegel uit het spel, trek je weer een nieuwe landtegel en plaats je deze. Dit proces herhaalt zich tot je de wondertegel kunt plaatsen. Je zet geen meeples op de extra geplaatste landtegel.

Uitzondering: is het spel al afgelopen, maar ligt de wondertegel die je de vorige beurt hebt gekregen nog voor je, dan mag je die alsnog plaatsen (zelfs als het niet jouw beurt is). Het spel eindigt na het inzetten van meeples op dit wonder.



2. Een meeples op een wondertegel inzetten

Nadat je een wonder geplaatst en gemarkeerd hebt, **mag** je onmiddellijk **maximaal 2** meeples op **verschillende onbezette projecten** (stad, weg, klooster of weiland) van dit wonder zetten. Je mag ook 1 of geen meeples inzetten. Zet je 2 meeples in, dan mogen die op dezelfde tegel staan.



Rood ★ plaatst het Alhambra-wonder. Hij zet er een meeples ondersteboven op om de tegel te markeren. Daarna zet hij een meeples op de stad en nog een meeples op de onbezette weg.

3. Puntentelling met een wonder afhandelen

Elk wonder heeft een unieke functie waarmee je punten kunt krijgen. Sommige wonderen geven je **gedurende** het spel punten en andere wonderen geven aan het **einde van het spel** punten.

Punten gedurende het spel



Notre-Dame

Zet je **gedurende** het spel (niet wanneer je de Notre-Dame plaatst) een meeples op 1 van de 8 tegels rondom een klooster in, dan krijg je **direct 3 punten**. Het maakt niet uit of er een monnik op staat. Zelfs als er meerdere kloosters naast elkaar staan krijg je "**maar**" 3 punten.



Rood ★ zet zijn meeples op deze tegel en krijgt direct 3 punten.



Stonehenge

Voltooi je 1 of meer bezette wegen **tijdens** je beurt (niet bij het spelen van Stonehenge), dan krijg je **direct 3 punten** voor elk van deze wegen (zelfs als je er niet zelf een meeple op hebt staan). Daarna krijg je zoals gebruikelijk punten voor de weg.



Rood ♣️ voltooit een weg met een meeple erop. Hij krijgt direct 3 punten.



Aboe Simbel

In jouw beurt kun je nu **uit 2 landtegels kiezen**. Trek de eerstvolgende keer 2 landtegels. Kies er 1 en leg de andere als reservetegel voor je neer. In jouw volgende beurt trek je een nieuwe landtegel en kies je uit de reservetegel of de nieuw getrokken landtegel. Speel nu zo verder. Wanneer er aan het einde van het spel geen landtegels meer zijn om te trekken, plaats je de reservetegel. Als jouw ongekozen landtegel de laatste in het spel is, geef je die aan de volgende speler voor de laatste beurt.



Rood ♣️ trekt 2 landtegels en bekijkt die. Hij beslist nu welke hij wil spelen. Hij legt de ongekozen landtegel daarna gedekt voor zich neer.



Tikal

Wordt de puntentelling van een stad die uit **minimaal 3 tegels** bestaat afgehandeld en heb je daar minimaal 1 meeple op staan, dan krijg je **2 punten** voor al jouw meeples in steden.

Hierbij geldt het volgende:

- Je hoeft geen meerderheid te hebben in de stad.
- Je krijgt ook 2 punten voor jouw meeples in de betreffende stad.



Blauw ♠️ krijgt punten voor een stad van meer dan 2 tegels, waar rood ♣️ ook een meeple heeft staan. Omdat blauw ♠️ de meerderheid heeft, krijgt hij de punten voor de stad, maar rood ♣️ punten voor zijn Tikal-wonder. Hij heeft in totaal 4 meeples op steden staan en krijgt daarmee $(4 \times 2 =)$ 8 punten.



Chinese Muur

Elke keer dat een stad waar jij **al een meeple hebt staan** door een **stadsmuur** wordt uitgebreid (door een bijbehorende landtegel te plaatsen, ongeacht wie dat doet), krijg je **direct 3 punten**.



Met stadsmuur



Zonder stadsmuur



Blauw ♠️ breidt de stadsmuur van een gedeelde stad uit. Rood ♣️ krijgt direct 3 punten.



Taj Mahal

Met de Taj Mahal kun je gewone meeples gebruiken om bonussen te krijgen tijdens puntentellingen. De meeple die je op deze tegel zet geeft je gelijk de eerste bonus: Zet de meeple op zijn kop op de kanaalsplitsing naast het "weg +2"-symbool. Vanaf nu ontvang je **2 extra punten** voor de **puntentelling** van elke **weg waar jij deel van uitmaakt**.

De 1-2 meeples die je nu op de wondertegel mag inzetten bij het bouwen van dit wonder kun je ook op dit wonder zelf zetten.

Ben je aan de beurt en zet je geen meeple op de zojuist geplaatste tegel, dan mag je in plaats daarvan **1 gewone meeple** op de Taj Mahal zetten **of** 1 meeple op het wonder weer in je voorraad terug leggen.



Een meeple op de Taj Mahal inzetten

Je zet de meeple op de eerste vrije plek vanaf het kanaal. Elke plek die door een meeple bezet is, levert je een bonus op als je van de bijbehorende puntentelling **deel uitmaakt**.



- Veld 1 "Kanaalsplitsing" = **+2 punten** voor de puntentelling van wegen
- Veld 2 = **+3 punten** voor de puntentelling van steden
- Veld 3 = **+4 punten** voor de puntentelling van kloosters
- Veld 4 = (vanaf nu) **+5 punten** voor de puntentelling van wegen
- Veld 5 = (vanaf nu) **+6 punten** voor de puntentelling van steden



Rood ★ zet een meeple op veld 3.
Rood ★ krijgt +2 punten voor de puntentelling van wegen, +3 punten voor de puntentelling van steden en vanaf nu ook +4 punten voor de puntentelling van kloosters.

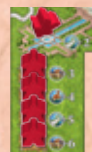


Later zet rood ★ ook nog een meeple op veld 5. Vanaf nu krijg je ook +6 punten voor de puntentelling van steden (+5 punten voor de puntentelling van wegen en +4 punten voor de puntentelling van kloosters).

Meeple terugleggen

Als je een meeple op de Taj Mahal terug in je voorraad legt, neem je altijd de laatst gezette meeple (dus in omgekeerde volgorde).

Uitzondering: de op zijn kop gezette meeple blijft altijd op de kanaalsplitsing staan. Die bonus is altijd geldig.



In plaats van een meeple op zijn tegel zetten, neemt rood ★ zijn laatste meeple op de Taj Mahal van veld 5 in zijn voorraad terug. Hij verliest de bijbehorende bonus.



Havens van Carthago (alleen in combinatie met de rivier speelbaar)

In tegenstelling tot de andere wonderen wordt deze wondertegel als **startteg** gebruikt en is die daarom vanaf het begin deel van het spel. Deze tegel is het beginpunt van de rivier. Kies je de Havens van Carthago als jouw wonder, dan markeer je deze met de omgedraaide meeple en zet je **direct** maximaal 2 meeples op verschillende plekken op de wondertegel en/of **op de haven** daarvan.

Meeples op de haven inzetten

Vanaf nu mag je **na een puntentelling** jouw **gewone meeples** ook op **de haven** zetten in plaats van ze in je voorraad terug te leggen.

Meeples vanuit je haven inzetten

Zet je tijdens je beurt **geen meeples** op de zojuist geplaatste tegel, dan mag je een gewone meeple **uit de haven** op een **project langs de rivier** zetten.

Het volgende is van toepassing:

- Dit project moet direct aan de riviertegel grenzen.
- **Geen** van **jouw** meeples mogen al op dit project staan.
- Meeples van **andere spelers** mogen al op dit project staan.
- Je mag de meeple nog steeds inzetten (**actie 2**) als je het project met de zojuist geplaatste tegel hebt voltooid (**actie 1**), waardoor je in je beurt nog een puntentelling laat plaatsvinden (**actie 3**).

Opmerking: de mogelijke projecten rondom de rivier kunnen al redelijk vroeg in het spel voltooid zijn. Hierdoor eindigt het voordeel van dit wonder vaak al voor het einde van het spel.



In plaats van een meeple op de zojuist geplaatste tegel te zetten, zet rood ★ een meeple vanuit zijn haven in (links). Hij zet hem in een stad aan de rivier waar ook al een meeple van een andere speler staat (rechts).



Later voltooit rood ★ een stad aan de rivier en zet er een meeple uit de haven op. Hij krijgt er 4 punten voor. Daarna zet hij de meeple direct weer op de haven.



Nazcalijnen

Trek je een tegel met **alleen wegen en weilanden** erop, dan mag je **nog een beurt** uitvoeren (grafische elementen zoals boerderijen, tuinen, meren, enzovoort zijn irrelevant).



Rood ★ trekt een tegel met enkel een weg en weiland. Hij laat de tegel zien en kondigt aan dat hij nog een beurt mag uitvoeren.

Opmerking: speel je met de abt, dan is een tuin geen grafisch element meer, maar een project.

Trek je nog een tegel met alleen wegen en weilanden erop, dan mag je nog een beurt uitvoeren, enzovoort.

Puntentelling aan het einde van het spel



Circus Maximus

Aan het einde van het spel krijg je een aantal punten voor **elke meeple in een andere kleur dan die van jezelf** op onvoltooide steden, afhankelijk van het aantal spelers:

2 spelers: **4 punten**

3-4 spelers: **3 punten**

5+ spelers: **2 punten**



Overzicht van het einde van het spel:

In een spel met 3 spelers krijgt rood 2x3 punten voor de gele meeple en 1x3 punten voor de blauwe. Je krijgt geen punten voor je eigen meeple.



Alhambra

Je krijgt **5 punten** voor elk van jouw boeren aan het **einde van het spel**, ongeacht hoeveel punten je voor die boer zou krijgen. Speel je met minimaal 120 landtegels, dan krijg je **6 punten** per boer. Het maakt niet uit of je de meerderheid op het weiland hebt.



Overzicht van het einde van het spel:

Rood 2x5 heeft 2 boeren op het bord en krijgt 2x5 punten.



Angkor Wat

Voor elke (on)voltooide weg van **minimaal 5 tegels** krijg je aan het einde van het spel **5 punten**. Het maakt niet uit of de weg al eerder voltooid is en of er meeples op staan.



Aan het einde van het spel tel je eerst de hoeveelheid wegen die minimaal 5 tegels lang zijn. In dit voorbeeld tel je 2 relevante straten die je (2x5=) 10 punten geven.



Terracottaleger

Aan het einde van het spel krijg je **2 punten** voor elke rij of kolom die uit **minimaal 7 tegels** bestaat.

Hierbij geldt het volgende:

- Je mag dezelfde tegel gebruiken voor een rij en een kolom.
- Je krijgt voor elke rij en kolom maar eenmaal punten.

Aan het einde van het spel controleer je elke rij en kolom en tel je hoeveel er uit minimaal 7 tegels bestaan zonder gat. In dit voorbeeld is dit 1 rij en 1 kolom. Je krijgt daarmee (2x2=) 4 punten.



Belangrijk!

Aan het einde van het spel krijg je altijd eerst de punten voor de wonderen die je aan het einde van het spel punten geven, voordat je doorgaat met de normale puntentelling. Elke wondertegel telt als 5 individuele normale landtegels. Hierdoor kunnen de wegen en steden uit meer dan 1 tegel bestaan. Houd hier tijdens de puntentelling rekening mee.

Set I: *Stonehenge* en *Notre-Dame* hebben elk een weg van 2 tegels. Het *Alhambra* wonder heeft een stad van 3 tegels en *Circus Maximus* heeft een stad van 4 tegels.

Set II: Elk wonder, behalve *Tikal*, heeft een weg van 2 tegels. *Tikal* heeft een weg van 3 tegels.

Variatie - 2 wonderen per speler

Ben je bekend met de spelregels van *De Wonderen der Mensheid*, dan kun je de volgende variant proberen, waarin iedere speler maximaal 2 wonderen kan verzamelen.

Opmerking: alle standaard spelregels zijn van toepassing. Alleen de veranderingen zijn hieronder weergegeven.

Aanvullende voorbereiding

We raden aan om met **minimaal 120 landtegels** en **2 extra meeples** te spelen (bijvoorbeeld basisspel + rivier + uitbreiding 1 en overige tegels uit (mini-)uitbreidingen). Negeer de spelregels van de uitbreidingen.

- Iedere speler neemt **10 meeples** in 1 kleur. Zet **2 meeples** van elke kleur naast veld 10 van het scorespoor en **1 meeples** naast het 0/50-startveld.
- Kies **2** of een andere hoeveelheid **wonderen** per speler en zet deze naast het scoretableau.

Ontvang de tweede wondertegel

Bereikt jouw meeples **veld 50** van het scoretableau, dan kies je jouw tweede wonder, leg je die voor je neer, en neem je de meeples naast het 0/50-startveld. Tijdens je volgende beurt gebruik je deze meeples om het tweede wonder na plaatsing te markeren.



Notre-Dame

De Notre-Dame van Parijs is een Rooms-katholieke kathedraal. Deze is tussen 1163 en 1345 gebouwd en is 1 van de eerste Gotische kerkgebouwen in Frankrijk. Het staat in het historische centrum van Parijs op het Seine-eiland Île de la Cité. Op 15 april 2019 was de kerk door een grote brand ernstig beschadigd. Kort daarna besloot het Franse parlement om het naar het origineel te herbouwen.



Stonehenge

Dit monument is een neolithisch megalitisch gebouw. Het staat vlakbij de rivier Avon bij Amesbury in Zuidwest-Engeland en is in meerdere stages gebouwd. De bouw duurde honderden jaren en begon niet later dan 3000 BC. Er bestaan verschillende hypothesen omtrent de functie van dit complexe monument. Stonehenge staat sinds 1986 op de UNESCO Werelderfgoedlijst.



Circus Maximus

De constructie van dit permanente stenen gebouw begon rond 31 BC. Dankzij een totale lengte van ongeveer 600 meter en een breedte van 140 meter was het Circus Maximus het grootste circus van het oude Rome. Het was dus groter dan het Colosseum en tot de moderne tijd was het het grootste stadion van de wereld. Tot de 6^e eeuw werd het voor wagenrennen gebruikt. Er bestaan verhalen dat de maximale capaciteit toentertijd 250.000 mensen was, maar moderne inschattingen stellen dat er ongeveer 150.000 mensen in pastten.



Alhambra

Op de Sabikah-heuvel in Granada, Andalusië, Spanje, staat het kasteel Alhambra. Het kasteelcomplex in Moorse stijl van islamitische kunst is ongeveer 740 meter lang en 220 meter breed. De belangrijkste delen van het Alhambra zijn de Nasrid-paleizen met hun tuinen, de medina en het renaissancepaleis van Karel V. Het is een van de meest bezochte toeristische attracties in Europa en werd in 1984 tot werelderfgoed uitgeroepen.

Opmerking: de kaart die op de achterkant van de set *I wonderen* gedrukt staat, werd enkel voor het Carcassonne Game Festival 2023 benut.

Aboe Simbel



De rotstempels in het dorp Aboe Simbel werden in de 13^e eeuw voor Christus gebouwd. De twee tempels – de grote ter ere van koning (farao) Ramses II en de kleine Hathor-tempel ter nagedachtenis aan zijn vrouw Nefertari – staan sinds 1979 op de Werelderfgoedlijst van UNESCO. Om ze te beschermen tegen het stijgende water van het Nassermeer werden ze tussen 1963 en 1968 afgebroken en 64 meter hoger op een eiland in het Nassermeer herbouwd.

Tikal



De oude Maya-stad is vooral bekend om zijn getrapte tempels. Tikal ligt in het noorden van Guatemala, in de regenwouden van Petén, en was een van de belangrijkste steden in de klassieke Maya-periode in de 3^e-9^e eeuw. Tikal beleefde zijn hoogtepunt in de 5^e en 8^e eeuw. Sinds 2018 gaan onderzoekers ervan uit dat er in het gebied rond Tikal minimaal een miljoen mensen woonden. De stad werd uiterlijk in de 10^e eeuw volledig verlaten.

Angkor Wat



Het beroemdste tempelcomplex in de Angkor-regio van Cambodja ligt ongeveer 240 kilometer ten noordwesten van de hoofdstad Phnom Penh. Toen het land ten zuiden van China zich in de 10^e eeuw ontwikkelde tot een regionaal machtscentrum in Zuidoost-Azië, bouwden de Khmer grote steden en enorme tempels. Angkor Wat werd gebouwd onder koning Suryavarman II. Het complex werd als de staatstempel van de koning gebouwd en werd gebruikt om Vishnu te aanbidden. Er zijn ook aanwijzingen dat het de grafkelder van Suryavarman II was.

Terracottaleger



Het zogenaamde Terracottaleger bestaat uit meer dan 7000 levensgrote soldaten. Het maakt deel uit van een vroeg Chinees begrafeniscomplex: het mausoleum van Qín Shihuángì. De bouw begon in 246 v.Chr. en keizer Qín Shihuángì werd er in 210 v.Chr. begraven. Het is 1 van 's werelds grootste graven, 1 van de grootste archeologische ontdekkingen van de 20^e eeuw en staat sinds 1987 op de Werelderfgoedlijst van UNESCO.

Chineze Muur



De Chinese Muur is een verdedigingswerk dat werd gebouwd om de noordelijke grens van China te beveiligen. Het geheel bestaat uit verschillende delen uit verschillende periodes, die elk met verschillende bouwtechnieken zijn opgetrokken. De brede, begaanbare muur uit de tweede helft van de 16^e eeuw vormt het typische beeld van de Chinese Muur. In 1987 heeft UNESCO bepaalde delen van de Chinese Muur tot werelderfgoed uitgeroepen.

Nazcalijnen



De lijnen en geogliefen van Nazca en Palpa zijn meer dan 1500 gigantische geogliefen in de woestijn bij Nazca en Palpa in Peru. Vanwege hun enorme omvang zijn ze alleen vanaf grote afstand, vanaf heuvels, vliegtuigen, drones of satellieten, te zien. De vlaktes beslaan een oppervlakte van 500 km² en bestaan uit rechte lijnen met een lengte tot 20 km. De individuele kunstwerken bestaan uit driehoeken, trapeziumvormen en figuren met afmetingen variërend van ongeveer tien tot enkele honderden meters. Ze zijn waarschijnlijk gemaakt als onderdeel van vruchtbaarheidsrituelen tussen 800 v.Chr. en 600 n.Chr. De Paracas- en Nazca-culturen worden als de makers van de lijnen beschouwd.



Havens van Carthago

Deze haven was waarschijnlijk de grootste haven ter wereld in de 3^e eeuw voor Christus. De haven was in een commercieel gedeelte en een militair gedeelte verdeeld. De rechthoekige commerciële haven lag voor de kust. Om toegang te krijgen tot de marinehaven moest men hierdoorheen. Deze cirkelvormige faciliteit bood aan ongeveer 200 schepen plaats. De vorm van de twee havens is vandaag de dag nog steeds duidelijk zichtbaar. De archeologische vindplaats, gelegen in het huidige Tunesië, werd in 1979 door UNESCO tot werelderfgoed uitgeroepen.



Taj Mahal

De Taj Mahal in India is een mausoleum dat in 1648 werd voltooid. De grote Mughal Shah Jahan liet het bouwen ter nagedachtenis aan zijn vrouw, Mumtaz Mahal, die in 1631 overleed. Het gebouw bestaat uit gebakken bakstenen bedekt met wit marmer. Voor het gebouw ligt een tuin van 18 hectare met in het midden een langwerpige waterbassin. Rechts en links wordt het mausoleum door twee gebouwen van rood zandsteen geflankeerd. De Taj Mahal werd in 1983 aan de Werelderfgoedlijst van UNESCO toegevoegd. Tegenwoordig wordt het vanwege de harmonie van zijn proporties als een van de mooiste en belangrijkste voorbeelden van de Mughal-stijl beschouwd.



© 2025, 2024, 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15, 80809 Munich
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de/en
 Designer: Klaus-Jürgen Wrede & the Hans im Glück Team
 Illustration of components: Marcel Gröber



Sales
 Carcassonne & Co GmbH
 Birnauer Str. 15, 80809 Munich
 Visit cundco.de/en for merchandise,
 mini-expansions and our spare part service.

