



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne Solovariant

(ook als teamuitdaging te spelen)

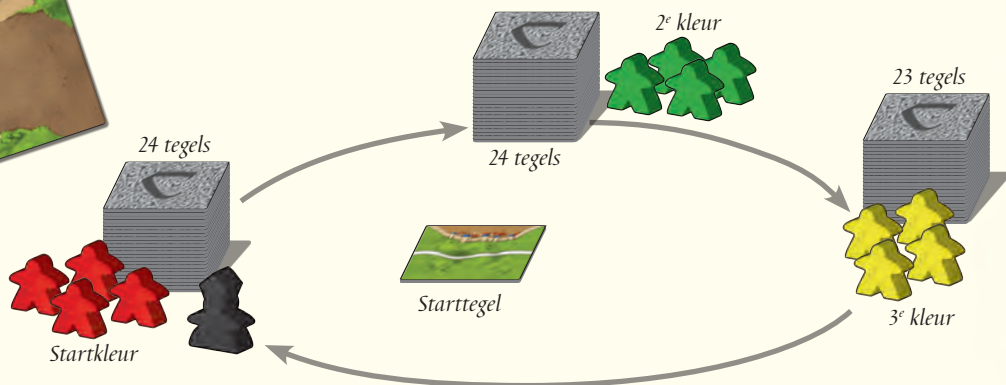
## SPELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

Voor de solovariant heb je uitsluitend een basisspel **CARCASSONNE** nodig.

Kies **3 kleuren** en neem van elk ervan **4 meeple**s. Tijdens het spel voer je met de klok mee steeds beurten voor één van de kleuren uit. Om ervoor te zorgen dat je geen fouten in de beurtvolgorde maakt, moet je het speelveld een beetje voorbereiden: leg de **meeple**s van 1 kleur **rechts**, van een andere kleur boven **in het midden** en de derde kleur **links**. Leg bij elke meepkleur een ongeveer even grote **stapel** gedekte en geschudde **tegels** (1<sup>e</sup> en 2<sup>e</sup> stapel met elk 24 tegels, 3<sup>e</sup> stapel met 23 tegels).

**Optioneel:** neem een **abt** (in een kleur die niet meedoet) en zet deze bij de kleur waarmee je begint. Na elke beurt gaat de abt 1 kleur met de klok mee en geeft zo aan welke kleur aan de beurt is. Omdat sommige beurten door tellingen langer duren en eventueel meerdere kleuren punten krijgen, kun je zo eenvoudig het overzicht bewaren.

Neem nu voor elke kleur 1 meeple uit de doos als **scorepion**. Zet de **scorepion** van de startkleur op veld 1 van het scorespoor, die van de 2<sup>e</sup> kleur op veld 2 en die van de 3<sup>e</sup> kleur op veld 3.



## SPELVERLOOP EN DOEL VAN HET SPEL

Je speelt om beurten met de verschillende kleuren en probeert zoveel mogelijk punten te scoren. Voor elke kleur volg je onderstaand spelverloop totdat het spel voorbij is. Uiteindelijk scoor je zoveel punten als de kleur die de minste punten heeft behaald. Je probeert dus zoveel mogelijk de punten over de 3 kleuren te verdelen.

### 1. Landtegel leggen

Je trekt de bovenste tegel van de stapel van de kleur die aan de beurt is en legt deze volgens de gebruikelijke spelregels aan.

### 2. Een meeple zetten

Nadat je een tegel hebt gelegd, zet je **één meeple** op de tegel van de kleur die aan de beurt is. In tegenstelling tot gebruikelijk **moet** je nu **een meeple zetten** als dat volgens de spelregels mogelijk is.

Is er dus een **leeg project** op de tegel, dan moet je er een meeple op zetten.

Zijn er **meer lege projecten**, dan kies je op welk project je de meeple zet.

Je zet echter **nooit** meeple's als boer in.



**Groen** is aan de beurt. Je legt de tegel aan en moet een meeple op de stad boven, de weg links of de weg onder zetten. De weg rechts is al bezet.



**Groen** is aan de beurt. Je legt de tegel aan. Omdat de weg al door **rood** bezet is, hoef je deze beurt geen meeple te zetten.

**LET OP:** moet je een meeples zetten omdat er een vrij project op de gelegde tegel is, maar heb je geen meeples van deze kleur meer in voorraad, dan is het spel (na een eventuele telling) na deze beurt afgelopen.

### 3. Puntentelling afhandelen

Als je met de tegel een project afbouwt, volgt een puntentelling.

- Is een kleur alleen in een afgebouwd project, dan geef je die uitsluitend punten als deze (vóór de telling) de minste punten heeft.
- Hebben 2 of meer kleuren in een afgebouwd project de meerderheid, dan krijgen al deze kleuren punten als ten minste één ervan (vóór de telling) de minste punten heeft.

**Speciale situatie bij meer kleuren met de minste punten:** in beide situaties krijgt een kleur de punten ook als hij (vóór de telling) samen met 1 of 2 andere kleuren de minste punten heeft.



In de beurt van **groen** bouw je de weg van **rood** af (en zet je een meeples op het klooster). Omdat **rood** op dit moment de minste punten heeft, zet je de rode scorepion 3 punten vooruit.



Je bouwt de stad van **groen** en **rood** af. Omdat **rood** op dit moment de minste punten heeft, zet je de scorepionnen van **groen** en **rood** elk 8 punten vooruit.

Bouw je in 1 beurt meerdere projecten af, dan tel je elk project (volgens de spelregels hierboven) één voor één afzonderlijk. Je kiest daarbij zelf de volgorde.



Je sluit met de tegel 3 projecten af. De weg van **geel** (3 punten), de stad van **groen** (4 punten) en de weg van **rood** (4 punten).

**0** Vóór de telling heeft **geel** de minste punten, dus **1** die tel je eerst:  
**2** Dan tel je **rood** omdat die nu de minste punten heeft, **3** daarna **groen**.  
 Zou je de telling in een andere volgorde hebben gedaan, dan had je niet voor alle kleuren punten gekregen.

**Tip:** je mag projecten ook afsluiten als de meeples niet de minste punten heeft. Dan krijg je weliswaar geen punten, maar wel een meeples terug. Dat kan belangrijk zijn om te voorkomen dat het spel eindigt.

#### Einde van het spel en eindtelling

Het spel eindigt na de beurt waarin je:

- A) een meeples moet zetten, maar dat niet kan,
- OF
- B) de laatste tegel hebt aangelegd.

De gebruikelijke telling vervalt in beide situaties. Daarvoor in de plaats volgt een nieuwe, kleine eindtelling.

Je krijgt 2 punten per meeples die op de gelegde tegels staat.

Ook deze punten krijg je alleen als de kleur de minste punten heeft.

Je mag daarbij de volgorde van het tellen van de kleuren zelf bepalen.



© 2020  
 Hans im Glück  
 Verlags-GmbH

Hoeveel punten scoor jij? Schrijf ons op **Facebook**.

## OPTIES

Is de solovariant **te moeilijk** of **te eenvoudig**, dan kun je de volgende wijzigingen proberen:

- Het wordt **eenvoudiger** als je **meer meeples per kleur** neemt.
  - Je kunt ook een **extra kleur** met 4 meeples toevoegen, wat het **eenvoudiger** maakt om meer tegels te leggen (en daardoor meer punten te scoren). Het wordt echter ook **uitdagender** om een en ander te overzien en te plannen.
  - Je kunt het met slechts **3 meeples per kleur proberen**. Eens zien hoe lang dat goed gaat...
  - Je kunt **tegels van uitbreidingen** toevoegen als je het zo lang volhoudt.
  - Je kunt ook **meeples en speciale speelstukken uit uitbreidingen** toevoegen.
- Omdat we deze opties niet hebben getest, kunnen we daar geen spelregels voor geven. Je speelt dan zogezegd “op eigen risico”.