



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 bijpassend wonder, om het zo vaak mogelijk te kunnen benutten!



### SPELREGELS

#### Speelmateriaal

4 wondertegels met de Wonderen der Mensheid (elke wondertegel is zo groot als 5 gewone tegels)



Notre-Dame



Stonehenge



Circus Maximus



Alhambra

#### Aanvullende voorbereiding

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.

**Let op:** er zitten maar 4 wonderen in de eerste set. Hierdoor kun je maar met 4 spelers spelen. Er zijn andere sets beschikbaar, waardoor je uit meerdere wonderen kunt kiezen en/of met meer spelers kunt spelen.



#### Een wondertegel krijgen

Er is 1 wonder per speler. Je kunt dus maar eenmalig een wonder nemen.

Wanneer je meeples op het scorespoor het veld met de meeplespaar 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.*

### 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 punten aan het **einde van 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 onmiddellijk 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 meeples op hebt staan). Daarna krijg je zoals gebruikelijk punten voor de weg.



Rood ★ voltooit een weg met een meeples erop. Hij krijgt direct 3 punten.



#### Circus Maximus

Aan het einde van het spel krijg je een aantal punten voor **elke meeples 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**



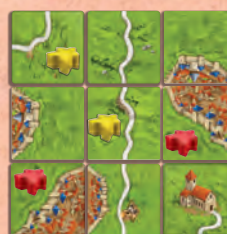
#### Overzicht van het einde van het spel:

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



#### Alhambra

Aan het einde van het spel krijg je **4 punten voor elk van je boeren**, ongeacht hoeveel punten je voor die boer krijgt.



#### Overzicht van het einde van het spel:

Rood ★ heeft 2 boeren op het bord en krijgt 2x4 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 wondertegels 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. Stonehenge en Notre-Dame bevatten elk een weg die over 2 tegels loopt. Alhambra heeft een stad van 3 tegels en Circus Maximus heeft een stad van 4 tegels.



#### Notre-Dame

De Notre-Dame van Parijs is een Rooms-katholieke kathedraal. Het 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. Deze 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 6e 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 pasten.



#### 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 wonderen gedrukt staat, werd enkel voor het Carcassonne Game Festival 2023 benut.*



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



Distribution:  
Carcassonne & Co GmbH Birnauer Str. 15, 80809 München

Visit [www.cundco.de](http://www.cundco.de) for merchandise, mini expansions and our spare-parts service.

