






# Carcassonne

## Doel van het spel

Verdien de meeste punten door het afmaken van verschillende geclaimde bouwwerken.

## Componenten

	Meeples - Werkers in elke speler kleur	
<b>Landschapstegels</b>		
	← stad	
	← weg	← klooster
	← land	

## Spelverloop

In elke beurt:

- Pakt de actieve speler een landschapstegel en legt deze aan een al bestaande tegel vast. Dit moet op een passende manier, bijvoorbeeld stad aan stad.
- De actieve speler **mag** een meeples neerzetten op de zojuist neergelegde tegel. Dit kan alleen op een niet-geclaimd project.
- Tel de punten van afgeronde projecten.  
Punten worden gegeven aan de speler met de meeste macht in het afgemaakte project. In geval van gelijkspel krijgen beide spelers de volledige hoeveelheid punten.

Project	voltooiing & punten
Stad	Sluit een stad volledig af met stadsmuren. 2 punten per tegel & per schild.
Weg	Sluit een weg aan beide kanten af. 1 punt per tegel.
Klooster	Omring een klooster volledig met tegels. 1 punt per tegel (altijd 9 punten).

- Meeples van de zojuist getelde projecten worden teruggegeven aan de spelers.

## Einde spel

Het spel eindigt direct wanneer alle tegels gespeeld zijn.

## Eindtelling






Project	Punten
Stad	1 punt per tegel & per schild.
Weg	1 punt per tegel.
Klooster	1 punt per omringende tegel, inclusief de kloostertegel.
Land	3 punten voor elke afgeronde stad aangrenzend aan het land.

# Carcassonne

## Doel van het spel

Verdien de meeste punten door het afmaken van verschillende geclaimde bouwwerken.

## Componenten

	Meeples - Werkers in elke speler kleur	
<b>Landschapstegels</b>		
	← stad	
	← weg	← klooster
	← land	

## Spelverloop

In elke beurt:

- Pakt de actieve speler een landschapstegel en legt deze aan een al bestaande tegel vast. Dit moet op een passende manier, bijvoorbeeld stad aan stad.
- De actieve speler **mag** een meeples neerzetten op de zojuist neergelegde tegel. Dit kan alleen op een niet-geclaimd project.
- Tel de punten van afgeronde projecten.  
Punten worden gegeven aan de speler met de meeste macht in het afgemaakte project. In geval van gelijkspel krijgen beide spelers de volledige hoeveelheid punten.

Project	voltooiing & punten
Stad	Sluit een stad volledig af met stadsmuren. 2 punten per tegel & per schild.
Weg	Sluit een weg aan beide kanten af. 1 punt per tegel.
Klooster	Omring een klooster volledig met tegels. 1 punt per tegel (altijd 9 punten).

- Meeples van de zojuist getelde projecten worden teruggegeven aan de spelers.

## Einde spel

Het spel eindigt direct wanneer alle tegels gespeeld zijn.

## Eindtelling



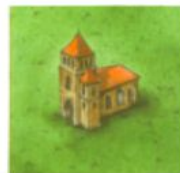


Project	Punten
Stad	1 punt per tegel & per schild.
Weg	1 punt per tegel.
Klooster	1 punt per omringende tegel, inclusief de kloostertegel.
Land	3 punten voor elke afgeronde stad aangrenzend aan het land.

# Carcassonne

## Doel van het spel

Verdien de meeste punten door het afmaken van verschillende geclaimde bouwwerken.

## Componenten

	Meeples - Werkers in elke speler kleur	
<b>Landschapstegels</b>		
	← stad	
	← weg	← klooster
	← land	

## Spelverloop

In elke beurt:

- Pakt de actieve speler een landschapstegel en legt deze aan een al bestaande tegel vast. Dit moet op een passende manier, bijvoorbeeld stad aan stad.
- De actieve speler **mag** een meeples neerzetten op de zojuist neergelegde tegel. Dit kan alleen op een niet-geclaimd project.
- Tel de punten van afgeronde projecten.  
Punten worden gegeven aan de speler met de meeste macht in het afgemaakte project. In geval van gelijkspel krijgen beide spelers de volledige hoeveelheid punten.

Project	voltooiing & punten
Stad	Sluit een stad volledig af met stadsmuren. 2 punten per tegel & per schild.
Weg	Sluit een weg aan beide kanten af. 1 punt per tegel.
Klooster	Omring een klooster volledig met tegels. 1 punt per tegel (altijd 9 punten).

- Meeples van de zojuist getelde projecten worden teruggegeven aan de spelers.

## Einde spel

Het spel eindigt direct wanneer alle tegels gespeeld zijn.

## Eindtelling

Project	Punten
Stad	1 punt per tegel & per schild.
Weg	1 punt per tegel.
Klooster	1 punt per omringende tegel, inclusief de kloostertegel.
Land	3 punten voor elke afgeronde stad aangrenzend aan het land.