



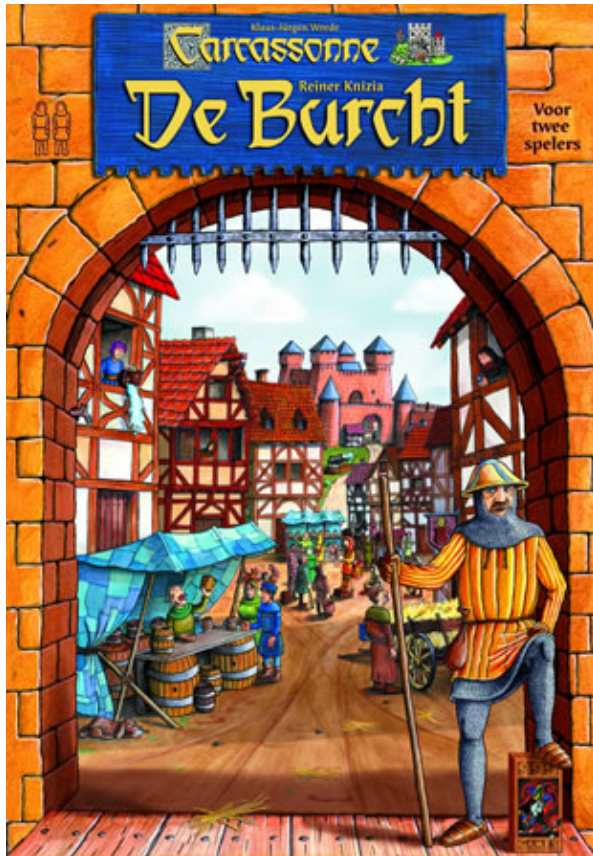
## **Jijbent.nl: spelregels carcasonne: de burcht**

K.-J. Wrede & R. Knizia  
Copyright 2020 Jijbent.nl

# Inhoud

<b>Spelregels carcassonne: de burcht.....</b>	<b>1</b>
Doel van het spel.....	1
Originele spelregels.....	2
Korte uitleg spelen op <a href="http://jijbent.nl">jijbent.nl</a> .....	2
Puntentelling.....	2
Eind van het spel.....	2
Spelregel aanvullingen.....	2
Strategie.....	3

# Spelregels carcasonne: de burcht



## Doel van het spel

De spelers leggen om beurten burchttegels binnen de burcht neer. Er ontstaan wegen van verschillende lengte, en torens, huizen en hoven van verschillende grootte. De spelers mogen hun horigen op al deze zaken zetten, en vergaren zo punten. Daar men zowel tijdens het spelen als bij de eindtelling punten verdient, staat de winnaar pas na afloop vast.

# Originele spelregels

De complete originele spelregels zijn hier te lezen. Hieronder wordt alleen ingegaan op de specifieke zaken voor Jijbent en aanvullingen op de regels. Lees dus eerst de complete spelregels!

## Korte uitleg spelen op jijbent.nl

De volgorde van een zet op Jijbent.nl is als volgt:

1. Plaats eerst een tegel, dit doe je door 1 van de vier rotaties van de tegel te kiezen door er op te klikken. Klik dan op de plek op het bord waar je de tegel wilt leggen. Je kunt alleen een geldige zet doen. Dit betekent dat je de tegel met 1 zijde of aan een starttegel moet leggen of al aan een bestaande tegel. Hierbij mogen wegen niet worden onderbroken.
2. Als je nog horigen hebt (staat onder het bord aangegeven), dan mag (hoeft niet) je die plaatsen op de zojuist geplaatste tegel (niet op andere tegels!). Klik op de plek waar je de horige wilt zetten. Je mag geen horige zetten als in hetzelfde gebied of weg al een horige staat.
3. Eventueel: als je een muurfiche hebt, mag je die direct inzetten.

## Puntentelling

Alle puntentelling gaat op Jijbent.nl automatisch, evenals het pakken van de bonusfiches op de muur. Gedurende het spel krijg je (als je de meerderheid hebt van het aantal horigen) punten voor:

- Afgebouwde wegen: 1 punt per tegel (als er een waterput staat op de weg: 2 punten per tegel)
- Afgebouwde huizen: 1 punt per tegel, het plaatsen van het paleis gaat op jijbent.nl automatisch
- Afgebouwde torens: 2 punten per tegel.

Als een speler een relevant muurfiche inzet worden deze extra punten automatisch toegekend.

## Eind van het spel

Zodra alle tegels op zijn of er geen geldige tegel meer kan worden gelegd, is het spel afgelopen en volgt de eindtelling. Bij de eindtelling krijgt een speler punten voor:

- De speler met het grootste paleis krijgt evenveel punten als het grootste aaneengesloten gebied zonder burchttegels.
- Voor elk hof krijgt de speler die er de meerderheid van horigen heeft voor iedere markt 3 punten. Eventuele muurfiches in bezit worden bij de eindtelling automatisch toegekend. De speler met de meeste aantal punten, wint het spel.

## Spelregel aanvullingen

Hieronder volgen een aantal spelregelaanvullingen die in de spelregels niet helemaal duidelijk zijn vermeld.

- Als er in een beurt tegelijkertijd meerdere tellingen plaatsvinden, dan wordt eerst de telling van de speler aan de beurt gedaan en voor hem wordt het optimaal aantal muurfiches gepakt. Daarna vindt de telling van de tegenstander plaats en voor hem wordt het minst mogelijke aantal muurfiches gepakt.
- Je mag meerdere muurfiches (ook van het zelfde soort, behalve de extra beurt) in dezelfde beurt inzetten. Bij 2 torenfiches, krijg je 6 punten per tegel, bij 2 huisfiches krijg je 3 punten per tegel. Bij de muurfiches voor incomplete wegen, torens en huizen geldt dat als je die 2x inzet dat beide dan tellen voor de grootste constructie. Dit geldt ook voor de markt fiche: bij 2 marktfiches levert de grootste hof dus 5 punten per markt op.
- Als je een muurfiche inzet en die kan niet worden gebruikt, dan wordt deze toch ingenomen!

- Als je de extra beurt fiche 2x inzet in dezelfde beurt, dan krijg je maar 1 extra beurt.
- Je kunt de muurfiches van iemand zien door onder het bord over het ronde icoontje van zijn/haar kleur te gaan.

## Strategie

Hieronder volgen een aantal strategische tips (bron: Spelmagazijn)

- De muurfiches die in de loop van het spel verdiend kunnen worden, zijn erg nuttig. Soms is het beter om een gebouw of weg eerder af te bouwen en genoeg te nemen met iets minder punten. Hiermee zou je precies op een hoekpunt terecht kunnen komen en een muurfiche verdienen. Goed vooruitdenken en tellen is hierbij belangrijk.
- Als je in het begin van het spel een voorsprong neemt op je tegenstander, dan ben je eerder bij de hoekpunten en kun je veel muurfiches voor de neus van de ander weghalen.
- Heb je eenmaal een groot paleis, dan moet je je burchttegels zo proberen te plaatsen dat het gebied met lege velden zo groot mogelijk blijft. Hiermee kun je bij de eindtelling veel extra punten scoren.
- Als je in het begin van het spel horigen in een hof plaatst, dan kun je deze het hele spel niet meer gebruiken. Zorg er dus voor dat je niet te veel horigen al in een vroeg stadium in een hof neerzet, omdat je dan later wel eens horigen tekort kunt komen.
- Een groot gebouw of lange weg levert veel punten op, maar als ze niet afgebouwd zijn krijg je helemaal geen punten! Zorg er dus voor dat je je gebouwen en wegen niet teveel vertakt, waardoor het bijna onmogelijk wordt om deze af te krijgen. Als je een muurfiche hebt waarmee een incompleet gebouw of weg alsnog punten krijgt, heb je hier natuurlijk geen last van.
- Vergeet tijdens het spel niet regelmatig naar de vorderingen van je tegenstander te kijken. Door een paar burchttegels op vervelende plaatsen neer te leggen, kun je de gebouwen van je tegenstander klein houden. Bovendien wordt het lastiger om een gebouw of weg af te bouwen, waardoor er geen horigen vrijkomen waarmee je tegenstander later opnieuw had kunnen scoren.