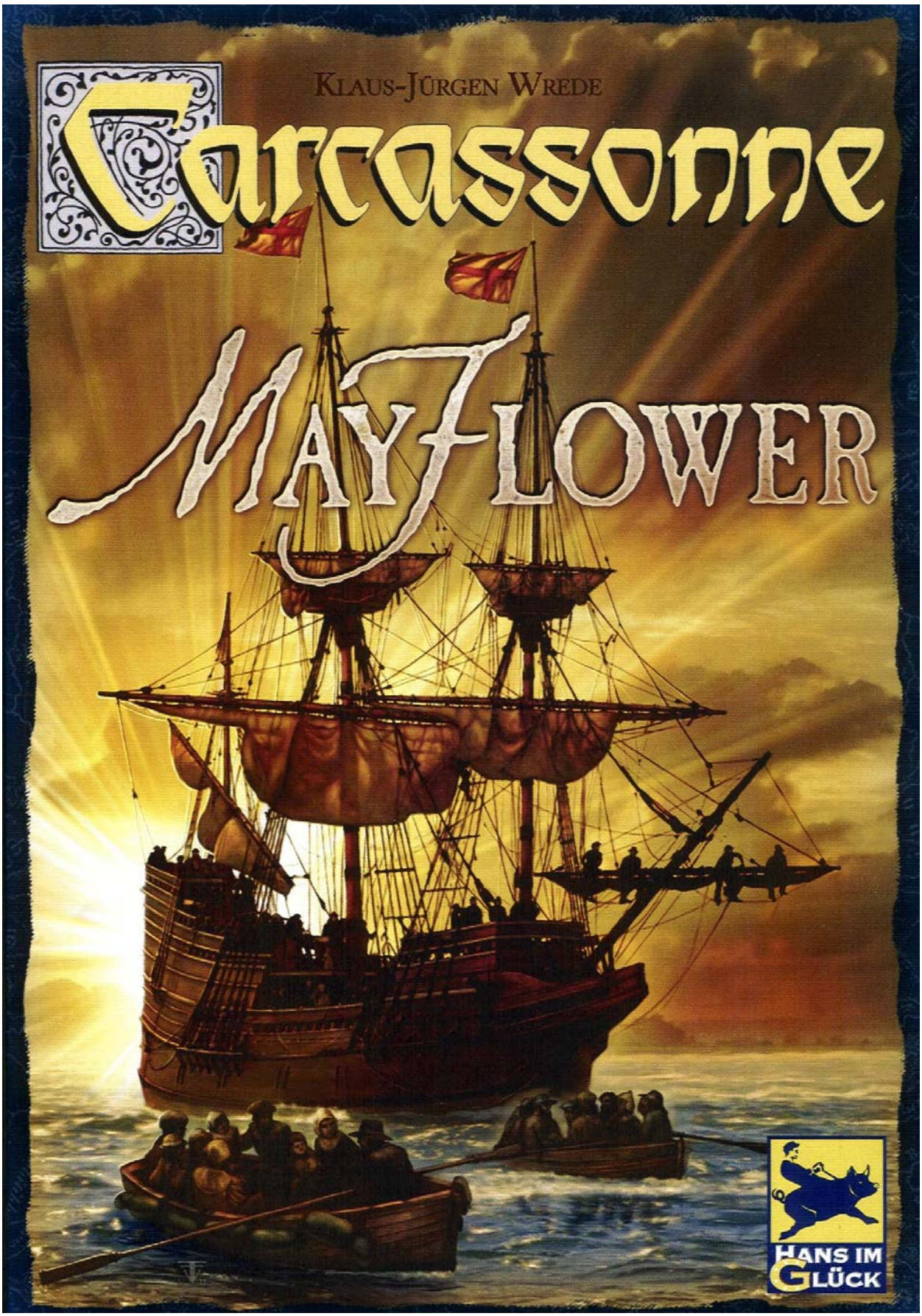


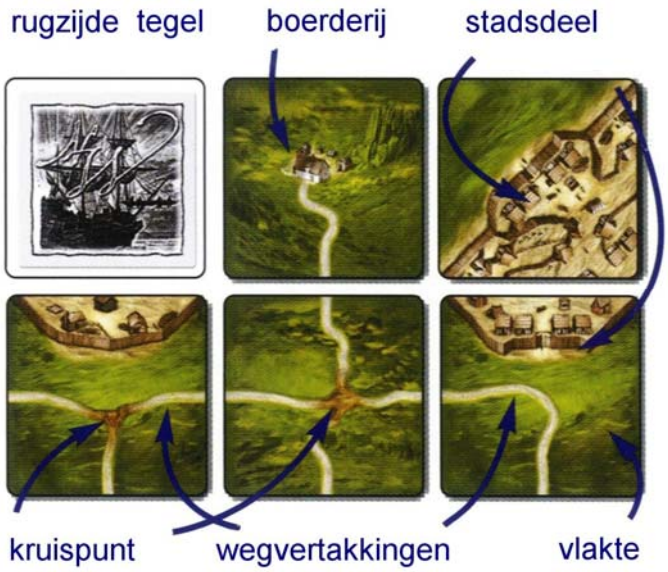
Carcassonne Mayflower
Hans im Glück, 2008
Klaus-Jürgen WREDE
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Carcassonne MAYFLOWER

Een pittig legspel voor 2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar van Klaus-Jürgen Wrede.

Een nieuwe wereld wordt ontdekt ! Grote groepen zeilen over de Atlantische Oceaan om de nieuwe kolonies te bevolken en ginds hun geluk te beproeven. Vanuit de Oostkust trekken ze steeds verder naar het Westen waarbij de kolonisten wegen, steden, boerderijen en vlaktes in bezit nemen. De speler die in deze trek de beste landschappen ontdekt en zijn kolonisten het meest efficiënt in stelling brengt als bandiet, sheriff, trapper en/of landbouwer, wint het spel.

Spelmateriaal



- **95 landschapstegels**
  Deze tonen verschillende wegvertakkingen, kruispunten, stadsdelen, boerderijen en vlaktes.



- **40 kolonisten in 5 kleuren**
  Iedere kolonist kan worden ingezet als bandiet, sheriff, landbouwer of trapper. Eén kolonist per kleur wordt gebruikt als telsteen.
- **2 landmeters**
  Zij volgen de trek naar het Westen.



- **1 speelbord** met scoretabel en 10 startvelden die de Oostkust voorstellen.
- **1 handleiding**



Doel van het spel

Het speelbord toont naast de scoretabel ook de Oostkust van de Verenigde Staten. Van daaruit vormen de spelers, tegel na tegel, een compleet nieuw landschap. Er ontstaan wegen, steden, boerderijen en vlaktes. Op hun trek naar het Westen bezetten de spelers met hun kolonisten gebieden en bouwwerken om op die manier punten te verzamelen. Omdat men zowel tijdens het spel als ook aan het einde van het spel punten kan behalen, staat de overwinning pas vast na de slotwaardering.

Spelvoorbereiding

Het **speelbord** wordt aan de rand van de speeltafel gelegd zodat de startvelden naar het midden van de rafel wijzen. De ene **landmeter** wordt op het bovenste en de andere landmeter wordt op het onderste startveld geplaatst. De **landschapstegels** worden zeer grondig gemixt en in meerdere stapels op de tafel gelegd. Iedere speler ontvangt de 6 kolonisten van één kleur en plaatst één kolonist als **telsteen** bovenaan rechts op het veld 0 van de scoretabel. De resterende kolonisten legt de speler als voorraad voor zich neer. De jongste speler beslist wie het spel mag beginnen.

Spelverloop

De startspeler begint het spel. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, voert de hierna genoemde acties **in de aangegeven volgorde** uit:

- **1.** De speler **moet** 1 nieuwe **landschapstegel** trekken en aanleggen.
- **2.** De speler **kan** 1 eigen **kolonist** uit zijn voorraad op de **zonet geplaatste** tegel zetten.
- **3.** Als door het aanleggen van de tegel er **afgewerkte wegen, steden of boerderijen** ontstaan, moeten die nu worden **gewaardeerd**. Na iedere waardering moet een landmeter verder westwaarts worden verzet.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

1. Landschapstegel leggen

Als eerste actie **moet** de speler 1 landschapstegel van een verdekte stapel nemen.
Hij toont deze tegel aan alle medespelers zodat zij hem kunnen 'adviseren' waar hij best de nieuwe tegel zou plaatsen. Uiteraard beslist de speler zelf waar hij de nieuwe tegel plaatst.

Hierbij moet de speler rekening houden met het volgende:

- De nieuwe tegel (in de voorbeelden steeds rood omrand) moet met minstens één zijde aan één of meerdere reeds afgelegde tegels of aan één van de startvelden van het speelbord grenzen. Het aanleggen van een tegel die alleen grenst met een hoek aan een andere hoek is niet toegelaten.
- Alle wegen, stadsdelen en vlaktes moeten altijd worden voortgezet.



Wegen en vlaktes worden voortgezet.



Stadsdelen worden voortgezet.



Aan de ene zijde worden stadsdelen en aan de andere zijde worden vlaktes voortgezet.



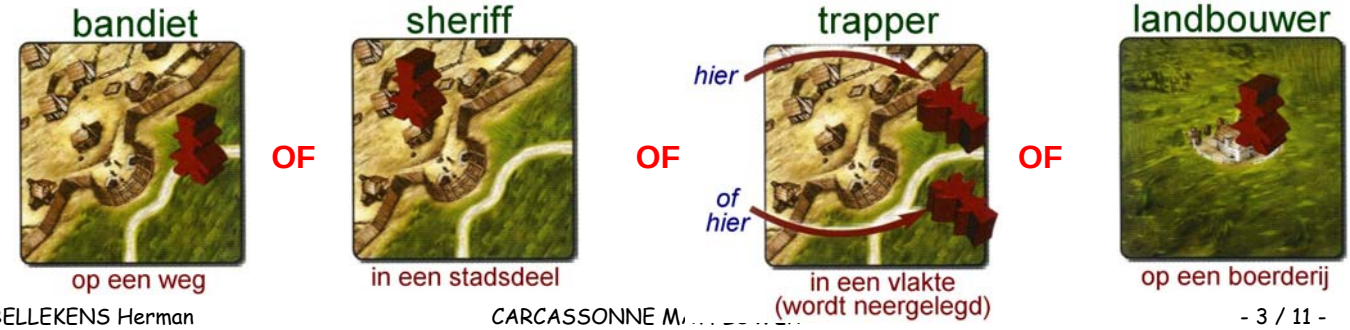
Zo mag er bijvoorbeeld niet worden aangelegd.

Als het zeer zeldzame geval zich zou voordoen, dat een tegel niet passend kan worden aangelegd, wordt deze tegel volledig uit het spel verwijderd en terug in de doos gelegd. De speler trekt dan een nieuwe tegel.

2. Kolonist plaatsen

Als de speler een tegel heeft gelegd, **kan** hij een kolonist plaatsen. Hierbij moet de speler rekening houden met het volgende:

- Hij mag steeds maar **1 kolonist** plaatsen.
- Hij moet deze kolonist **uit de eigen voorraad** nemen.
- Hij mag de kolonist alleen op de **zonet gelegde tegel** plaatsen.
- Hij moet beslissen **op welk deel van de tegel** de kolonist wordt ingezet. Ofwel als ...



Op de door de nieuwe tegel verbonden wegen, stadsdelen of vlaktes mag geen andere kolonist (ook geen eigen kolonist) staan. Hierbij speelt het geen rol hoever de andere kolonist is verwijderd. Wat hiermee wordt bedoeld, maken we duidelijk aan de hand van 2 voorbeelden.



Blauw kan alleen een trapper inzetten omdat in de verbonden stad al een sheriff staat.



Blauw kan zijn kolonist inzetten als sheriff of als bandiet. Als trapper kan hij zijn kolonist enkel inzetten op het kleine stukje vlakte want op de grotere vlakte staat al een blauwe trapper.

Als in de loop van het spel de voorraad kolonisten van een speler is uitgeput, kan hij alleen nog maar tegels trekken. Maar zeker geen paniek want de spelers krijgen ook zeer vaak kolonisten terug in hun voorraad.

Zo is de **speelbeurt** van de speler **ten einde** en komt de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

UITZONDERING

Als er door het aanleggen van een tegel een weg, een stad of een boerderij wordt afgewerkt, moet er eerst worden gewaardeerd.

3. Waarderen van afgewerkte wegen, steden en boerderijen

Een afgewerkte weg

Een weg is afgewerkt als de wegstukken aan de beide zijdes door een kruispunt, een stadsdeel of door een boerderij zijn begrensd of wanneer de weg een gesloten kring vormt. Tussen deze begrenzingen kan een willekeurig aantal wegstukken liggen.

Voor een **afgewerkte weg** ontvangt de speler die op deze weg een bandiet heeft, **zoveel punten als de weg 'lang' is** (aantal tegels) en **twee punten** voor **elke handelspost** die aan deze weg ligt.

Deze **punten** (en ook alle volgende punten) worden onmiddellijk op de **scoretabel** aangeduid.
De scoretabel vormt een parcours van 50 velden dat eventueel meermaals kan worden doorlopen.
Als een telsteen opnieuw het veld 0 van de scoretabel bereikt of overschrijdt, wordt de telsteen neergelegd zodat men duidelijk kan zien dat deze telsteen al meer dan 50 punten heeft behaald.



Elke **handelspost** aan een weg telt voor 2 punten.



Rood ontvangt 8 punten (4 voor de weg en 4 voor de 2 handelsposten).



Rood ontvangt 3 punten.



Blauw duidt 2 punten aan op de scoretabel (van 49 naar 21).

Een afgewerkte stad

Een stad is afgewerkt als de stadsdelen door een omheining volledig zijn omgeven en de stadsoppervlakte ook geen lege gaten vertoont. Een stad kan een willekeurig aantal stadsdelen bevatten.

Voor een afgewerkte stad ontvangt de speler, die in deze stad een sheriff heeft, 2 punten voor elk stadsdeel (hier geldt het aantal tegels waaruit de stad bestaat). Iedere vlag levert 2 punten extra.



Rood ontvangt 8 punten (4 stadstegels, geen vlag).

Als de beide stadsdelen in 1 stad liggen, tellen ze slechts als 1 stadsdeel.



Rood ontvangt 8 punten (3 stadstegels en 1 vlag).



Iedere vlag in de stad levert 2 punten op.

Wat gebeurt er als meerdere kolonisten op een afgewerkte weg of in een afgewerkte stad staan ?

Door het geraffineerd aanleggen van landschapstegels kan het gebeuren dat meerdere bandieten op een weg staan of meerdere sheriffs elkaar treffen in een stad.

De speler die de meeste bandieten respectievelijk sheriffs heeft, ontvangt de punten.
Bij een gelijke stand ontvangen alle deelgenoten het volledige puntenaantal.



De **nieuwe kaart** verbindt de voorheen gescheiden stadsdelen tot een afgewerkte stad.

Blauw en **Rood** ontvangen beiden het volledige puntenaantal, namelijk 10 punten, omdat ze beiden elk 1 sheriff in de stad hebben (gelijke stand).

Een afgewerkte boerderij

Een boerderij is afgewerkt als ze door 8 landschapstegels is omgeven.

De speler die een kolonist op de boerderij heeft geplaatst, ontvangt onmiddellijk 9 punten (voor elke landschapstegel 1 punt).



Rood ontvangt 9 punten,

TERUGKEER VAN DE KOLONISTEN NAAR HUN BEZITTERS

Nadat een weg, een stad of een boerderij is afgewerkt en gewaardeerd, **en alleen dan**, keren de bandieten, sheriffs of landbouwers terug naar hun bezitters. De spelers kunnen deze kolonisten **vanaf de volgende speelbeurt** opnieuw inzetten in een bepaalde rol.

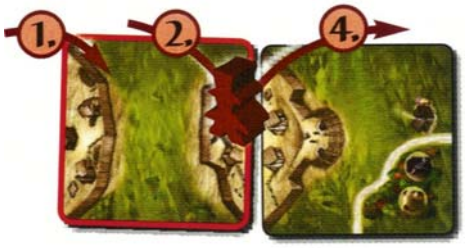


Deze stad is afgewerkt en wordt gewaardeerd.
Rood ontvangt 8 punten en de bezitter neemt zijn kolonist terug in zijn voorraad.

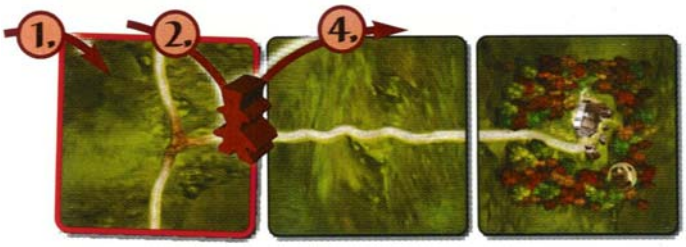
Is het mogelijk om een kolonist in dezelfde beurt in te zetten, meteen een waardering uit te lokken en de kolonist terug te nemen in zijn voorraad ?

Dit is inderdaad mogelijk. Hierbij moet alles echter verlopen in deze volgorde:

- **1.** Met de nieuwe tegel wordt een weg, een stad of een boerderij afgewerkt.
- **2.** De speler plaatst een kolonist als bandiet, sheriff of landbouwer.
- **3.** De afgewerkte weg, stad of boerderij wordt gewaardeerd.
- **4.** De speler neemt zijn kolonist (bandiet, sheriff, landbouwer) terug in zijn voorraad.



Rood ontvangt 4 punten.



Rood ontvangt 3 punten.

De landmeters

Extra punten

Als een speler bij een waardering punten ontvangt en in dezelfde kolom van een landmeter staat, ontvangt hij **per landmeter 4 punten extra**.

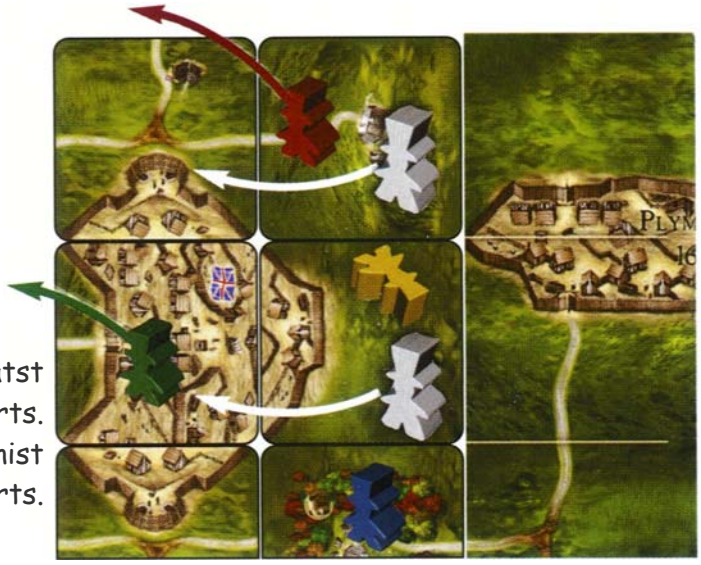
AANDACHT
Een landmeter wordt pas na de waardering verplaatst.



Rood werkt de weg af en ontvangt 6 punten (2 tegels en 4 punten voor de landmeter).

De landmeters verplaatsen

Telkens **nadat** een bouwwerk wordt gewaardeerd, verplaatst **de speler die aan de beurt is**, één van de landmeters **1 kolom verder** (westwaarts, weg van de kust). Daarbij speelt het geen rol op welke tegel hij de landmeter plaatst, alleen de kolom is van belang.



Rood neemt zijn kolonist terug en verplaatst de onderste landmeter verder westwaarts.
Daarna waardeert **Groen** zijn stad en neemt zijn kolonist terug. De bovenste landmeter trekt westwaarts.

Als de beide landmeters niet in dezelfde kolom staan, **moet** hij de landmeter verplaatsen die het dichtst bij de kust staat (het meest oostwaarts). Dit betekent dat de beide landmeters steeds in dezelfde of in een naast elkaar liggende kolom staan.
Als door het afleggen van een tegel de actieve speler **meerdere bouwwerken** afwerkt, worden de landmeters ook **meermaals verplaatst**. De speler die aan de beurt is, beslist in welke volgorde de bouwwerken worden gewaardeerd. Als een bouwwerk wordt afgewerkt, maar niet wordt gewaardeerd (omdat er zich geen kolonist bevindt), wordt geen landmeter verplaatst.

De oostelijke kolonisten verwijderen

Nadat een landmeter werd verplaatst, wordt nagekeken of er in de kolom ten oosten van de landmeters nog kolonisten staan. Deze kolonisten worden dan verwijderd en aan de eigenaar gegeven.

Trappers worden niet verwijderd, zij blijven liggen tot aan het einde van het spel.

Een speler mag op een zonet gelegde tegel, ten oosten van de landmeters, een kolonist plaatsen. Dit is echter gevaarlijk omdat deze kolonist (behalve als het een trapper is) na de volgende waardering in elk geval wordt verwijderd.



De **blauwe kolonist** wordt verwijderd omdat de beide landmeters ten westen van deze kolonist staan. De **gele trapper** mag wel blijven liggen.

Per afgewerkt bouwwerk wordt dus het volgende gedaan:

1. Het bouwwerk wordt gewaardeerd (eventueel met extra punten).
2. Eén landmeter wordt verplaatst.
3. De oostelijk staande kolonisten worden verwijderd.

De **waardering** en de **beweging van de landmeters** wordt nogmaals **uitvoerig toegelicht** in een voorbeeld op de **voorlaatste pagina** van deze handleiding.

De vlaktes

Meerdere samenhangende vlaktestukken worden als één vlakte behandeld. Vlaktes en vlaktestukken worden niet gewaardeerd. Zij dienen enkel om trappers toe te laten.
De bezitters van de trappers kunnen pas aan het einde van het spel punten verkrijgen voor hun aanwezige trappers (zie verder onder 'Trapperwaardering'). Om die reden blijven de trappers gedurende het volledige spel op de vlakte liggen en keren nooit terug naar hun eigenaar.
Om dit ook goed voor iedereen duidelijk te maken, worden de trappers altijd neergelegd.

Vlaktes kunnen van elkaar worden gescheiden door wegen, door steden of door het einde van de neergelegde tegels. **Dit is zeer belangrijk bij de slotwaardering !**



De drie trappers (**rood**, **geel** en **blauw**) hebben in dit voorbeeld elk hun eigen vlakte. De weg en de stad scheiden de drie vlaktes van elkaar.



Na het neerleggen van deze nieuwe tegel worden de drie vlaktes met elkaar verbonden en liggen de drie trappers in dezelfde vlakte.

BELANGRIJK

*De speler die deze nieuwe tegel heeft gelegd, mag dus **absoluut geen trapper** op deze tegel plaatsen omdat er in deze vlakte al trappers liggen.*

Einde van het spel

Aan het einde van de speelbeurt waarin de laatste tegel wordt gelegd, is het spel ten einde. Als met deze laatste tegel nog een bouwwerk wordt afgewerkt, wordt dit nog volgende de normale spelregels gewaardeerd.

Daarna volgt de slotwaardering.

Slotwaardering

WAARDERING VAN ONAFGEWERKTE WEGEN, STEDEN EN BOERDERIJEN

Bij de slotwaardering worden eerst de **onafgewerkte** wegen, steden en boerderijen gewaardeerd. Iedere onafgewerkte weg levert 1 punt per tegel op en 2 punten per handelspost (net zoals bij de gewone weg). Voor elke **onafgewerkte** stad en boerderij ontvangt de bezitter telkens **1 punt voor elk onderdeel**. Ook **een vlag** in de stad telt nu maar **1 punt**.

Nadat deze onafgewerkte bouwwerken werden gewaardeerd, worden de desbetreffende kolonisten verwijderd.



Rood ontvangt voor de onafgewerkte weg 3 punten.
Geel ontvangt voor de onafgewerkte boerderij 5 punten.
Blauw ontvangt voor de niet afgewerkte stad rechtsonder 3 punten. **Groen** ontvangt voor de grote onafgewerkte stad 8 punten. **Zwart** ontvangt niets omdat **Groen** meer sheriffs in de stad heeft.

TRAPPERWAARDERING (voor de dieren op de vlaktes)

TIP

Om een beter overzicht te hebben voor de trapperwaardering is het beter dat alle kolonisten van de gewaardeerde onafgewerkte wegen, steden en boerderijen zijn verwijderd.

Nu bevinden er zich alleen nog trappers op de vlaktes. Deze trappers kunnen nu worden gewaardeerd. Op elke aparte vlakte wordt de eigenaar bepaald. Als er maar één speler is die op een aparte vlakte trappers heeft, is hij de eigenaar. Als er meerdere spelers zijn die op dezelfde vlakte trappers hebben, is de speler met de meeste trappers de eigenaar. Als er een gelijke stand is tussen de spelers dan zijn de beide spelers eigenaar van de vlakte.

De bezitter (of bezitters) van de vlakte ontvangen **voor elk dier** in deze vlakte **1 punt**.



Elk dier (om het even van welke soort) **levert 1 punt op**.



Blauw ontvangt 2 punten.
Rood ontvangt 3 punten.



volgorde waarin de tegels werden gelegd

Rood ontvangt 4 punten voor de dieren in de onderste vlakte omdat hij daar 2 trappers heeft, terwijl **Geel** er maar één trapper heeft. **Blauw** ontvangt 2 punten voor de dieren in de bovenste vlakte.

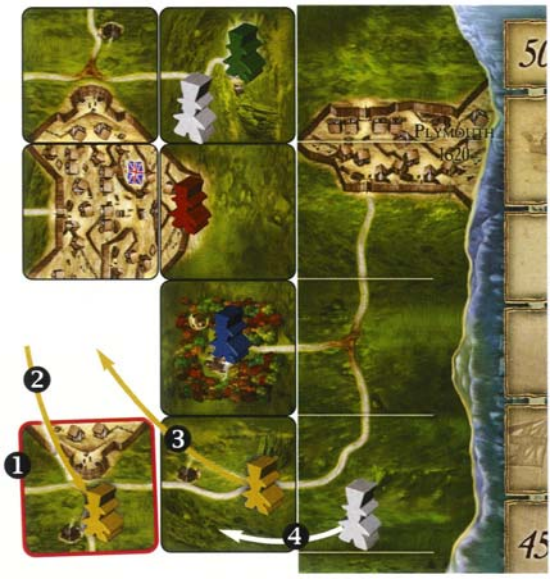
In dit voorbeeld (met een andere legvolgorde) ontvangen **Rood** en **Geel** beiden 4 punten voor de dieren in de onderste vlakte omdat zij beiden 2 trappers hebben in deze vlakte. **Blauw** ontvangt 5 punten voor de dieren in de bovenste vlakte.

Op deze manier worden alle vlaktes gewaardeerd. Daarna is het spel ten einde.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Beweging en waardering van de landmeters

De spelregels voor de verplaatsing van de landmeters vindt men op pagina 6.



In de eerste speelbeurten worden de kolonisten van de spelers geplaatst zoals op het voorbeeld is te zien. De weg in het noorden (2 tegels lang) wordt gewaardeerd.
De kolonist wordt verwijderd en de bovenste landmeter wordt westwaarts verplaatst. Nu legt **Geel** ❶ de tegel met de **rode rand** en ❷ zet zijn kolonist op de weg naar het zuiden. Voor de afgewerkte weg ontvangt **Geel** 10 punten (4 tegels + 1 handelspost + 1 landmeter). ❸ De **gele kolonist** wordt teruggenomen en ❹ de onderste landmeter wordt één veld verder naar het westen gezet.

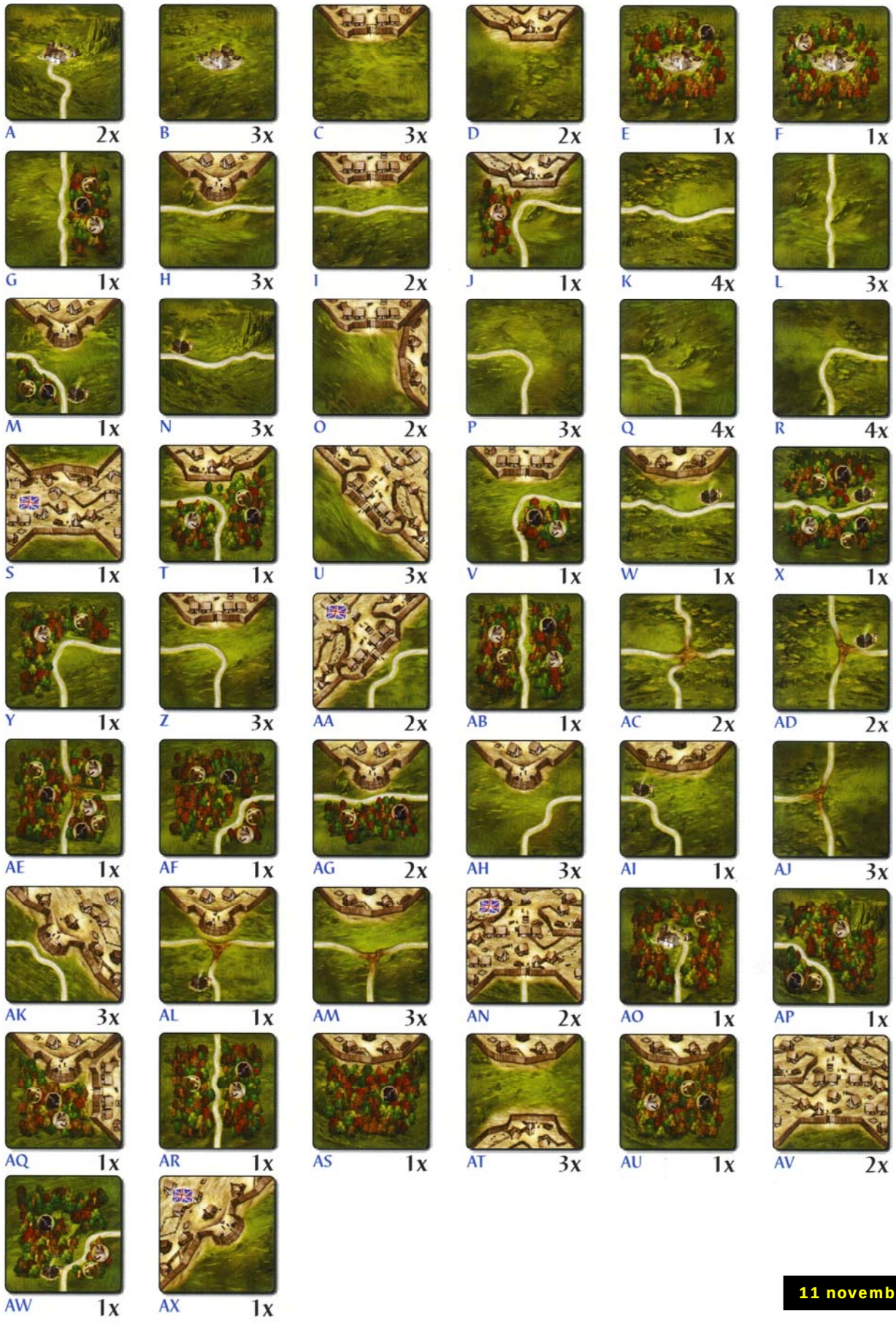


❶ **Blauw** speelt de tegel met de **rode rand** en ❷ plaatst zijn kolonist op de kleine stad. Met deze tegel werkt hij in één keer drie bouwwerken af: de stad van **Rood** in het noorden, de boerderij van **Blauw** en de kleine stad van **Blauw**. Voor zijn boerderij ontvangt **Blauw** 17 punten (9 tegels + 2 landmeters). ❸ **Blauw** neemt zijn kolonist van de boerderij en ❹ verplaatst de bovenste landmeter. Daarna waardeert hij zijn **kleine stad** waarvoor hij 8 punten (2 tegels + 1 landmeter) ontvangt. ❺ Hij neemt zijn **kolonist** terug en ❻ verplaatst nu de onderste landmeter. ❼ De **groene** en de **rode** kolonist staan nu oostelijk van de beide landmeters en worden dus terug aan hun eigenaars gegeven. De stad van **Rood** wordt niet meer gewaardeerd omdat de **rode kolonist** er niet meer is.

WAARDERINGSOVERZICHT BOUWWERKEN

Afgewerkt tijdens het spel			Onafgewerkt aan het einde	
WEG (bandiet)	1 punt per tegel + 2 punten per handelspost		**WEG (bandiet)**	1 punt per tegel + 2 punten per handelspost
STAD (sheriff)	2 punten per tegel + 2 punten per vlag		**STAD (sheriff)**	1 punt per tegel + 1 punt per vlag
BOERDERIJ (landbouwer)	9 punten		**BOERDERIJ (landbouwer)**	1 punt per tegel (boerderij en omgeving)
 **LANDMETERS**	4 punten per landmeter in dezelfde kolom		**VLAKTES (trapper)**	1 punt per dier op de vlakte van de eigenaar

Overzicht tegels



11 november 2008