

NL

Carcassonne

LABYRINTH



SPELMATERIAAL

- 1 spelbord
- 4 meeples in 4 kleuren
- 4 kronen in 4 kleuren
- 4 starttegels (donkere achterkant )
- 56 landschapstegels (lichte achterkant )
- 32 schattegels, elk 8 in 4 kleuren
- 32 schatmarkers
- 38 wapenschildmarkers
- 1 schatkaart en 1 wapenschildkaart
- 12 opdrachtkaarten
- 1 spelhulp
- 1 meetlat

SPELOPBOW

Hier vind je alles over het **basisspel**. Als jullie al een paar potjes hebben gespeeld, probeer dan het spel voor gevorderden op pagina 23 eens. De regels voor het solospel staan op pagina 23 en 24. De solo-tutorial is een goede manier om de regels onder de knie te krijgen.

- 1** Leg het **spelbord** in het midden. Hussel de **56 landschapstegels** (lichte achterkant ) met de afbeelding naar beneden. Leg daarvan **16 willekeurige** open in de lege vakjes op het spelbord.

Opmerking: Leg de tegels in willekeurige richting op het spelbord. Het landschap dat daarop is afgebeeld, hoeft dus in het doolhof niet op elkaar aan te sluiten.

- 2** Neem van de overige landschapstegels (met lichte achterkant ) **10 tegels per speler** (zie tabel). Leg ze met de afbeelding naar beneden naast het spelbord als algemene voorraad. Dit is de **trekstapel**.
Leg alle eventueel overgebleven landschapstegels ongezien terug in de doos.

spelers	tegels
1 	10 
2 	20 
3 	30 
4 	40 

- 3** Kies elk een **kleur** en plaats de bijbehorende **meeple** op de drakentegel in het **midden** van het spelbord.

Voer nu **elk** van de volgende stappen uit:

- 4** Schud de **8 schattegels van je kleur** en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel voor je neer. Dit is je **schattegelstapel**.
- 5** Zet de **kroon** van je kleur ernaast. Dit is je tegelhouder. Pak de bovenste schattegel van je stapel. Plaats deze zo in je kroon dat alleen **jij** de te zoeken schat kunt zien.
- 6** Neem een **starttegel** (donkere achterkant ) en leg deze open voor je neer. Dit is het begin van je eigen landschap.

- 7** Leg de **wapenschildkaart** naast het spelbord en plaats alle **wapenschildmarkers** erop. Leg de **schatkaart** ernaast en plaats daarop alle **schatmarkers**. Deze vormen de respectievelijke **voorraad**.
- 8** Kies van de **opdrachtkaarten** de kroonopdracht 'Meeste wapenschilden' (1A). Leg deze met de kant voor 2-4  naar boven naast de andere kaarten. Leg tot slot nog de **spelhulp** klaar.



Hier vind je:

- De **uitlegvideo**
- De regels voor een **Carcassonne** mini-uitbreiding met de tegels uit dit spel

DOEL VAN HET SPEL

Door de tegels slim te verschuiven, leid je je meeples door het doolhof naar de kostbare schatten. Tegelijkertijd bouw je je eigen landschap uit: met de tegels die je uit het doolhof hebt geschoven en elke schat die je vindt, bouw je steden en wegen. Als je ze voltooit, ontvang je waardevolle wapenschilden. Wie aan het einde van het spel met zijn tegels, schatten en wapenschilden de hoogste toren weet te bouwen, wint!



SPELVERLOOP 2-4

Wie als laatste verdwaald is, mag beginnen. Daarna spelen jullie om de beurt met de klok mee.

Als je aan de beurt bent, kijk je eerst welke schat op de schattegel op je kroon staat afgebeeld. Dit is de **schat die je zoekt**.

Voer vervolgens de volgende 4 acties in deze volgorde uit:

1. Landschapstegels inschuiven (verplicht)
2. Zetten en schatten zoeken (optioneel)
3. Landschap uitbreiden (verplicht)
4. Voltooi steden en wegen (optioneel)

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

1. Landschapstegel inschuiven (verplicht)

Door de kaartjes in het doolhof slim te verschuiven, probeer je een pad te creëren waarmee je meeples de schat kan bereiken waarnaar je op zoek bent. Daarvoor **moet** je de bovenste tegel van de trekstapel pakken en deze op een **willekeurige plek** in het doolhof schuiven.

Je kunt de tegel van tevoren naar keuze draaien. De pijlen aan de rand van het speelbord geven aan waar je deze kunt inschuiven. Schuif de tegel naar binnen tot er aan de andere kant precies 1 landschapstegel uit het doolhof wordt **geschoven**.



Als je daarbij je **eigen meeples** of die van iemand anders uit het doolhof schuift, moet je deze onmiddellijk aan de andere kant op de **weg van de** nieuw ingeschoven landschapstegel plaatsen. **Opmerking:** Deze verplaatsing geldt niet als een zet (zie actie 2).



Belangrijk: Je moet tijdens je beurt een landschapstegel inschuiven. Zelfs als je je schat zou kunnen bereiken zonder tegels te verschuiven.



Tip voor doolhof-experts: Je kunt de landschapstegel ook inschuiven op de plek waar in de vorige beurt een tegel is uitgeschoven.

2. Zetten en schatten zoeken

Na het verschuiven **mag** je met je meeples over de wegen van het doolhof lopen. Je mag op iedere tegel lopen, die je via **aaneengesloten wegen** kunt bereiken. Je mag ook **door bossen** lopen (bv. op kruispunten). Je mag alleen **niet** door of over steden en weilanden lopen.



Weg met bos

Je mag zo ver lopen als je wilt en ook langs andere meeples lopen. Je mag op een tegel naar keuze stoppen. Het maakt niet uit of er al een meeples staat. Je kunt er ook voor kiezen om niet met je meeples te lopen.

Belangrijk: Als je eenmaal bent gestopt, mag je deze beurt **niet** meer zetten.

Een schat vinden

Staat je meeples na het zetten op de tegel waarop de **schat** staat afgebeeld die je zoekt? Geweldig, je hebt hem „gevonden“!

Belangrijk: Je kunt de schat alleen vinden als je op de tegel blijft staan.

Als beloning mag je deze schattegel aan je landschap toevoegen (meer hierover in het gedeelte over *het uitbreiden van je landschap*). Neem hem van je kroon en leg deze open voor je neer.

Leg vervolgens de **bovenste schattegel** van je stapel schattegels op je kroon. Het laat de volgende schat zien die je moet zoeken.



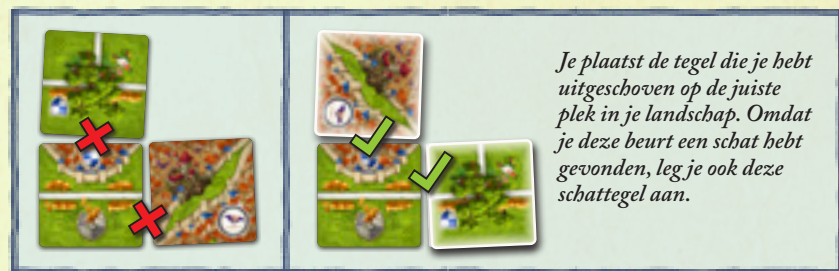
3. Landschap uitbreiden

Nu **moet je** de landschapstegel die je zojuist uit het doolhof hebt **geschoven**, aan je **landschap** toevoegen.

Als je een extra **schattegel** hebt gekregen, leg je die nu ook aan. Je mag zelf bepalen in welke volgorde je de tegels neerlegt.

Belangrijk: Bij het aanleggen moet je de volgende **regels** in acht nemen:

- Je mag de tegel naar keuze draaien.
- Je moet het **op de juiste plaats** naast ten minste **één uitliggende tegel** in je eigen rij uitgelegde tegels plaatsen.
- Passend betekent dat aan alle **aangrenzende zijden** van de tegel een weg wordt uitgebreid met een weg, een wei met een wei of een stad met een stad.



Speciaal geval: Als je je tegel nergens aan je landschap kunt leggen, moet je de tegel terug in de doos leggen. Je krijgt er geen andere tegel voor.

Tip voor Carcassonne-experts: Bijna alle tegels tonen een weg. Houd daar rekening mee bij het ontwerpen van je landschappen!

4. Steden en wegen voltooien

Door tegels te plaatsen, kun je steden en wegen in je landschap voltooien.

Een **stad** is voltooid, als ze **volledig door muren** wordt omringd en geen „gat“ in het midden heeft.

Een **weg** is voltooid als deze aan **beide uiteinden** naar een **stad of een bos** leidt. De weg is ook voltooid als deze een gesloten rondweg vormt.



Wapenschild- en schatmarkers

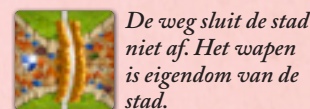
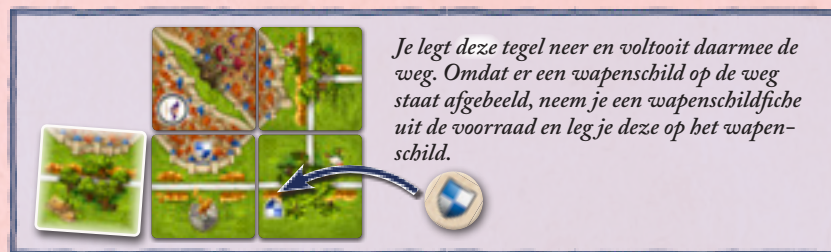


Als je een stad of straat **hebt voltooid**, kijk je of er **schatten en/of wapenschilden** in zijn afgebeeld.

Leg vervolgens op **elk wapenschild** dat in de stad of langs de weg staat **1 wapenschildmarker** uit de voorraad. Leg op **elke schat** de bijbehorende **schatmarker**.

Je kunt in je beurt meerdere steden of wegen voltooien.

Opmerking: Op elk afgebeeld wapenschild of elke afgebeelde schat mag altijd maar 1 bijbehorende marker liggen.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de beurt waarin de **trekstapel leeg** is. Jullie zijn dan allemaal precies 10 keer aan de beurt geweest.

Nu kijken jullie wie er gewonnen heeft. Volg hiervoor deze stappen:

1 Kroonopdracht

Tel eerst wie van jullie de meeste **wapenschildmarkers** in zijn eigen landschap heeft verzameld. Daar krijg je **3** een beloning voor. Hierover meer straks bij.

2 Stapelen

Stapel nu **alle tegels en markers** uit je eigen landschap op elkaar tot een toren. Begin met je start-, landschap- en schattegels en stapel daarop je verzamelde wapenschild- en schatmarkers. De niet voltooide schattegels van de stapel en in de kroon worden opzij gelegd.

3 Meeple of kroon plaatsen

Plaats tot slot je meeples **bovenop je eigen stapel**.

Wie de meeste wapenmarkers heeft verzameld (**1**) en daarmee de **kroonopdracht** heeft voltooid, zet **de kroon** in plaats van de meeples op zijn eigen stapel. Bij een gelijkspel winnen alle deelnemers samen.

Vergelijk nu de **hoogte van alle stapels**, inclusief de meeples of de kroon. **Wie de hoogste stapel heeft, wint het spel!** Bij een gelijkspel winnen alle deelnemers samen.



Jullie vergelijken jullie stapels. **Blauw** heeft de hoogste stapel en wint!



Heb je de regels gelezen en wil je het spel alleen uitproberen? Speel dan de solo-tutorial.

SOLO TUTORIAL 1

De regels van het basisspel gelden, met de volgende wijzigingen:

Wijzigingen bij de opbouw van het spel

Leg bij stap 8 van de spelopbouw de **kroonopdracht: Meeste wapenschilden (1B)** met de kant voor 1 naar  boven naast de andere kaarten.

Wijzigingen bij het einde van het spel

Je mag je kroon op je stapel plaatsen als je **minstens 7 wapenschildmarkers** in je landschap hebt verzameld.

Leg na het stapelen de **meetlat** met het  symbool tegen je stapel aan. Het laat je op een schaal zien hoe goed je het hebt gedaan!



SPEL VOOR GEVORDERDEN 2-4

De regels van het basisspel (2-4 ) blijven hetzelfde, met de volgende wijzigingen:

Wijzigingen bij de opbouw van het spel

In het spel voor gevorderden kun je kiezen uit verschillende opdrachten en kroonopdrachten. Kies een scenario uit de tabel en ga dan verder:

Scenario	Kroonopdracht	Opdrachten
1. Steden en wegen	1A: Meeste wapenschilden	4A + 5B
2. Krachtig centrum	2A: Meeste steden	4B + 6A + 7A
3. Lange afstanden	3A: Meeste wegen	7B + 8A + 9A
4. Vierkante cirkels	1A: Meeste wapenschilden	6B + 9B + 10A

Opmerking: De exacte beschrijvingen van elke opdrachtkaart vind je op pagina 24.

- 8 Plaats de **kroonopdracht** van het gekozen scenario met de zijde voor 2-4  naar boven naast de andere kaarten.
- 9 Leg nu, afhankelijk van het scenario, **2-3 opdrachten** naast de andere kaarten.

Vrij scenario

Probeer ook de andere opdrachten uit en stel ze in willekeurige combinaties samen!

Neem hiervoor **1 kroonopdracht** en **3 opdrachten naar keuze** of kies ze willekeurig.

Verdwaal niet in het doolhof!



- 10 Leg nu wapenschildmarkers uit de voorraad op de velden van elke opdracht. Let daarbij op het aangegeven aantal wapenschildmarkers per veld.



Wijzigingen bij het spelverloop

Naast de 4 acties is er in het spel voor gevorderden nog een extra actie:

5. Opdrachten voltooien (optioneel)

5. Opdrachten voltooien

Controleer of je tijdens je beurt een of meerdere opdrachten hebt voltooid. Zo ja, neem dan **van een veld** van de voltooide opdrachtkaart **alle wapenschildmarkers**.

Als er op de velden van de opdrachtkaart een verschillend aantal wapenschildfiches ligt, neem dan die met de **meeste**. Leg ze vervolgens in je landschap op het **veld onder het standbeeld** dat op je **starttegel** staat afgebeeld.



Ruimte voor wapenschildmarkers

Belangrijk: Als er geen wapenschildmarkers meer op een opdrachtkaart liggen, krijg je voor het voltooien **geen** wapenschildmarkers.

Je plaatst deze twee tegels. Hiermee voltooi je een stad van 4 tegels en een weg van 4 tegels. Hiermee voltooi je de opdrachten 'stadsgrootte 4 (4B)' en 'weglengte 4 (5B)'. Je neemt alle wapenschildmarkers van elk veld van de opdrachten en legt ze op je starttegel.



Je kunt opdrachten ook **meerdere keren** voltooien. Hiervoor moet je echter volledig opnieuw aan de voorwaarden voldoen. Je kunt een straat of een stad **niet** meerdere keren gebruiken voor dezelfde opdracht.

Opmerking: Als een opdracht bijvoorbeeld 5 voltooide wegen vereist, moet je in totaal 10 wegen voltooien om deze opdracht twee keer te voltooien.

Om de opdrachten 9A, 9B en 10B (zie p. 24) opnieuw uit te voeren, mag je dus geen enkele tegel twee keer gebruiken.

Bij het spel voor gevorderden kan het gebeuren dat de voorraad wapenschilden op een gegeven moment opraakt. Als je vervolgens een stad of straat met een wapenschild voltooit, mag je in plaats daarvan de wapenschildmarker van een willekeurig veld op een opdrachtkaart naar keuze pakken.

Opmerking: In dit speciale geval neem je niet de hele stapel, maar precies het aantal dat je nodig hebt om de ronde af te sluiten.

Wijzigingen bij het einde van het spel

Als jullie de kroonopdracht 'Meeste steden' (2A) of 'Meeste wegen' (2B) spelen, wordt de kroon toegekend aan een **andere meerderheid** dan die van de wapenschildmarkers. Controleer aan het einde van het spel, **voordat je de kaarten opstapelt**, wie deze heeft gewonnen. Bij een gelijkspel mogen alle deelnemers alsnog hun kroon plaatsen.



SOLOSPEL VOOR GEVORDERDEN 1*i*

De regels van het spel voor gevorderden gelden met de volgende wijzigingen:

Wijzigingen bij de opbouw van het spel

Leg bij stap **8** van de spelopbouw de kroonopdracht met de kant 1 *i* naar boven naast de andere tegels.

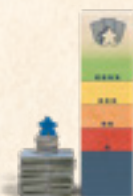
Wijzigingen bij het spelverloop

5. Opdrachten voltooien (optioneel)

Heb je in je beurt een of meerdere **opdrachtkaarten** voltooid? Neem vervolgens van de voltooide opdrachtkaart alle **wapenschildmarkers** van het veld met de **minste** wapenschildmarkers. Je moet eerst dit veld selecteren. Als je de opdracht opnieuw voltooit, pak je de wapenschilden van het veld waar nu het minste aantal ligt. *Opmerking: Je moet de opdracht dus opnieuw voltooien om eventueel meer wapenschildmarkers te krijgen.*

Wijzigingen bij het einde van het spel

Voor de meeste wapenschilden (1B) geldt de waarde 12+. Leg de **meetlat** na het stapelen met de *i* zijkant tegen je stapel aan. Deze laat je zien hoe goed je het hebt gedaan!



OPDRACHTKAARTEN

Kroonopdrachten

Alle kroonopdrachten hebben betrekking op dingen **in je landschap**. Als het om steden of wegen gaat, moeten deze altijd **afgesloten** zijn.



max.

Meeste wapenschilden (1A)

Jij hebt de meeste wapenschildmarkers.



7+ / 12+

Solo: 7+ / 12+ wapenschilden (1B)

Je hebt **minstens 7 (12)** wapenschildmarkers.



max.

De meeste steden (2A)

Jij hebt de meeste steden.



5+

Solo: 5+ steden (2B)

Je hebt **minstens 5** steden.



max.

De meeste wegen (3A)

Jij hebt de meeste wegen.



5+

Solo: 5+ wegen (3B)

Je hebt **minstens 5** wegen.

Opdrachten



Stadsgrootte 3 (4A)

Voltooi een stad die uit 3 tegels bestaat.



Stadsgrootte 4 (4B)

Voltooi een stad die uit 4 tegels bestaat.



Weglengte 3 (5A)

Voltooi een weg die uit 3 tegels bestaat.



Weg lengte 4 (5B)

Voltooi een weg die uit 4 tegels bestaat.



Pas je starttegel aan (6A)

Je hebt alle 8 plaatsen rondom je starttegel met tegels bezet.



4x4-raster (6B)

Maak in je landschap een raster van 4 kaartjes verticaal en 4 kaartjes horizontaal. Er mogen geen gaten tussen zitten.



Loop naar de draak (7A) Loop met je meeple in het doolhof vanaf een andere tegel naar de tegel met de draak in het midden. Beëindig daar je beurt.



Schuif je meeple naar buiten (7B) Schuif je eigen meeple uit het doolhof. (zie pag. 21).



Stad zonder schatten Grootte 5+ (8A) Voltooi een stad die uit **minstens 5** tegels bestaat. In de stad mag geen schat zijn afgebeeld.



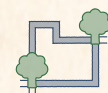
Weg zonder schatten Lengte 5+ (8B) Voltooi een weg die uit ten minste 5 tegels bestaat. Op de weg mag geen schat zijn afgebeeld.



4 tegels met wapenschilden op een rij (9A) Zorg dat er 4 tegels met wapenschilden op een rij in je landschap liggen. Deze mag verticaal of horizontaal lopen. Het maakt niet uit of er wapenschildmarkers op liggen of niet.



4 tegels met wapenschilden in een vierkant (9B) Zorg dat je 4 tegels met wapenschilden in een vierkant in je landschap hebt. Het maakt niet uit of er wapenschildmarkers op liggen of niet.



Rotonde (10A) Bouw een rotonde met wegen. Deze mag worden onderbroken door bossen en kan uit een willekeurig aantal tegels bestaan.



6 tegels op een rij (10B) Leg 6 tegels in een rij. Deze mag verticaal of horizontaal lopen.



5 steden (11A) Zorg dat je 5 voltooide steden in je landschap hebt.



3 steden zonder schatten (11B) Zorg dat je 3 voltooide steden in je landschap hebt. In deze steden mogen geen schatten zijn afgebeeld.



5 wegen (12A) Zorg dat je 5 voltooide wegen in je landschap hebt.



3 wegen zonder schatten (12B) Zorg dat je 3 voltooide wegen in je landschap hebt. Op deze wegen mogen geen schatten zijn afgebeeld.

© 2026 Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Auteurs: Max J. Kobbert en Klaus-Jürgen Wrede

Illustratie: Marcel Gröber

Art Direction & Grafisch ontwerp: Alena Rolinski en Sophie Wegwart

Redactie: Lena Burkhardt, Willi Fabienke, Valentin Köberlein, Alena Rolinski, Elmar Quiring

Speciale dank aan: Iedereen die het spel heeft getest en de teams van Hans im Glück en Ravensburger