



CARNAC

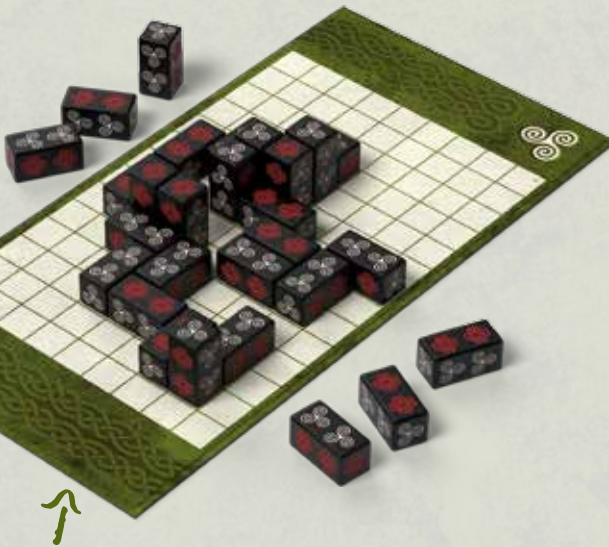
Die Magie der Steine

Ein abstraktes Strategiespiel für zwei Personen

Die Gegend um Carnac ist heute weltberühmt für ihre unzähligen Megalithen. Diese gewaltigen Steine wurden vor Tausenden von Jahren zu riesigen Feldern angeordnet. Daneben findet man in der Bretagne auch zahlreiche Dolmen - monumentale Bauwerke aus Stein. In CARNAC gilt es, diese Steinfelder zu erbauen: Einzelne Megalithen werden auf dem Spielfeld errichtet und später zu massiven Dolmen zusammengefügt.

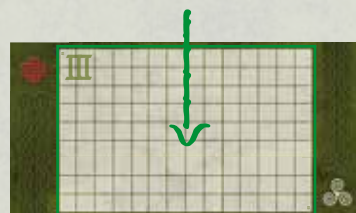
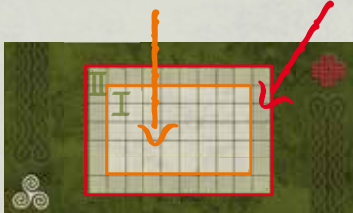
Inhalt

28 schwarze
Megalithen



1 Spielplan mit 3 Spielfeldgrößen:

- kleines Feld (I): 8 x 5 Quadrate
- mittleres Feld (II): 10 x 7 Quadrate
- großes Feld (III): 14 x 9 Quadrate



Spielziel

Der Spieler, der am Ende die meisten Dolmen besitzt, gewinnt das Spiel.

Steine in Carnac

- Die 28 schwarzen Spielsteine sind **Megalithen** in Carnac.
- Ein **Dolmen** ist eine Gruppe von Megalithen (aufrecht stehend oder gekippt), bei der mindestens 3 nach oben zeigende Symbole einer Spielerfarbe aneinandergrenzen. Megalithen grenzen aneinander, wenn sie sich an mindestens einer Seite berühren. Diagonal benachbarte Megalithen gelten nicht als aneinandergrenzend.

Wichtig: Gewertet wird aus der Vogelperspektive.

Es zählen immer nur Symbole, die nach oben zeigen.



Wertung aus der Vogelperspektive:
6 weiße Symbole grenzen aneinander.



Kleinsten möglichen Dolmen: 3 weiße Symbole grenzen aneinander.



Kein Dolmen: diagonal benachbarte Symbole grenzen nicht aneinander.

Spielvorbereitung

Vor Beginn der Partie einigen sich beide Spieler auf eine der drei Spielfeldgrößen. Die 28 schwarzen Megalithen werden als gemeinsamer Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe. Der Spielplan wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass diese an der langen Spielfeldseite ihrer jeweiligen Spielerfarbe sitzen. Der älteste Spieler beginnt.

Tipps zur Spielfeldgröße

CARNAC ist auf drei verschiedenen Spielfeldgrößen spielbar. Alle drei Größen stellen die Spieler vor individuelle Herausforderungen. Zum Einstieg empfiehlt es sich, einige Partien auf der mittleren Spielfeldgröße (II) zu spielen und erst in späteren Partien die anderen beiden Spielfeldgrößen zu nutzen.

Spielablauf

Der Startspieler (Spieler A) beginnt, indem er einen Megalithen auf ein beliebiges Quadrat des Spielfelds stellt. Sein Gegner (Spieler B) entscheidet nun, ob er den gerade eingesetzten Megalithen (I) **Kippen** und einen **neuen Megalithen einsetzen** oder (II) **nicht Kippen** möchte.

(I) **Kippen und Einsetzen**: Entscheidet sich Spieler B für Aktion (I), dann kippt er den **zuletzt** von seinem Mitspieler eingesetzten Megalithen in eine liegende Position. Anschließend stellt er selbst einen weiteren Megalithen aus dem Vorrat aufrecht stehend auf ein beliebiges freies Quadrat auf dem Spielfeld. Danach ist Spieler A wieder an der Reihe. Er muss sich nun seinerseits zwischen (I) **Kippen und Einsetzen** oder (II) **nicht Kippen** entscheiden.

(II) **nicht Kippen**: Entscheidet sich ein Spieler (A) für Aktion (II) und möchte den zuletzt vom Gegner (B) eingesetzten Megalithen nicht kippen, dann ist sein Gegner (B) erneut am Zug. Dieser setzt einen weiteren Megalithen aufrecht stehend auf ein beliebiges freies Quadrat. Nun muss Spieler A wieder zwischen Aktion (I) und (II) wählen.

Regeln für das Kippen und Einsetzen

Einsetzen:

Megalithen dürfen immer nur **aufrecht stehend** eingesetzt werden. Ein Megalith gilt als **aufrecht stehend**, wenn er mit einer seiner beiden kleinen, quadratischen Seiten auf dem Spielplan platziert ist.



Beim Einsetzen der Megalithen darf sowohl die eigene, als auch die gegnerische Spielerfarbe nach oben zeigen.

Eingesetzte Megalithen können nur gekippt, ansonsten aber nicht bewegt oder entfernt werden.

Megalithen werden immer aufrecht stehend eingesetzt.

Kippen:

Ein Megalith kann nur gekippt werden, wenn sich in Kipp-richtung ausreichend freie Quadrate befinden. Ein Megalith wird immer auf zwei angrenzende freie Quadrate gekippt, so dass das ursprünglich besetzte Quadrat danach wieder frei ist. Nach dem Kippen gilt ein Megalith als **liegend**. Er liegt dann mit einer der vier langen, rechteckigen Seiten auf dem Spielplan auf.



Neu eingesetzt.

Richtig gekippt.

Liegend.



Nach dem Kippen muss das ursprünglich besetzte Quadrat wieder frei sein.



Megalithen dürfen nicht über die Begrenzung des Spielfelds gekippt werden.



Megalithen dürfen nicht diagonal gekippt werden.

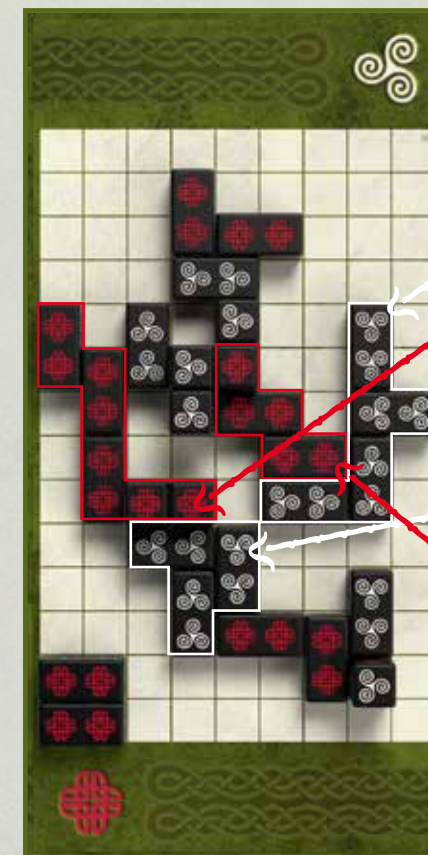
Man kann den Zug des Gegners nicht durch taktisches Einsetzen verhindern: Ist der Gegner nicht in der Lage, den zuletzt eingesetzten Megalithen zu kippen, ist er in diesem Fall trotzdem am Zug und darf selbst einen neuen Megalithen einsetzen.

Bereits gekippte Megalithen dürfen nicht mehr bewegt oder entfernt werden.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn der gemeinsame Vorrat an Megalithen aufgebraucht ist oder wenn es keine freien Quadrate mehr auf dem Spielplan gibt.

Der Spieler mit den meisten Dolmen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem größten Dolmen. Weitere Gleichstände werden von den jeweils nächstkleineren Dolmen entschieden.



Beispiel einer Abschlusswertung:

Spieler Rot und Spieler Weiß haben in dieser Partie jeweils 5 Dolmen erbaut. Bei gleicher Anzahl an Dolmen gewinnt der Spieler mit dem größten Dolmen.

- Größter weißer Dolmen = 8 Symbole.
- Größter roter Dolmen = 8 Symbole.

Bei erneutem Gleichstand entscheiden die nächstkleineren Dolmen.

- Zweitgrößter weißer Dolmen = 6 Symbole
- Zweitgrößter roter Dolmen = 5 Symbole.

Weiß gewinnt das Spiel.

SpielTIPPS

Die Spielerfarbe, die nach oben zeigt, bestimmt die Farbe des Steins. Da bei CARNAC die Wertung also aus der Vogelperspektive erfolgt, empfiehlt es sich, zwischendurch aufzustehen und das Spielfeld von oben zu betrachten.

Bei CARNAC zählt die Anzahl der Dolmen und nicht unbedingt deren Größe. Durch das Zusammenwachsen gleichfarbiger Dolmen werden also bereits erreichte Siegpunkte wieder minimiert. In manchen Situationen kann es daher strategisch clever sein, die Steine mit der gegnerischen Farbe nach oben einzusetzen oder Megalithen auf die Farbe des Gegners zu kippen. Dadurch kann man in bestimmten Situationen sicherstellen, dass (I) eigene Dolmen nicht miteinander verbunden werden oder, dass (II) gegnerische Dolmen zu einer großen Fläche zusammenwachsen.



© 2014 HUCH! & friends
Autor: Emiliano „Wentu“ Venturini
3D: Andreas Resch
Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller und Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-gefahr durch Kleinteile. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.





CARNAC

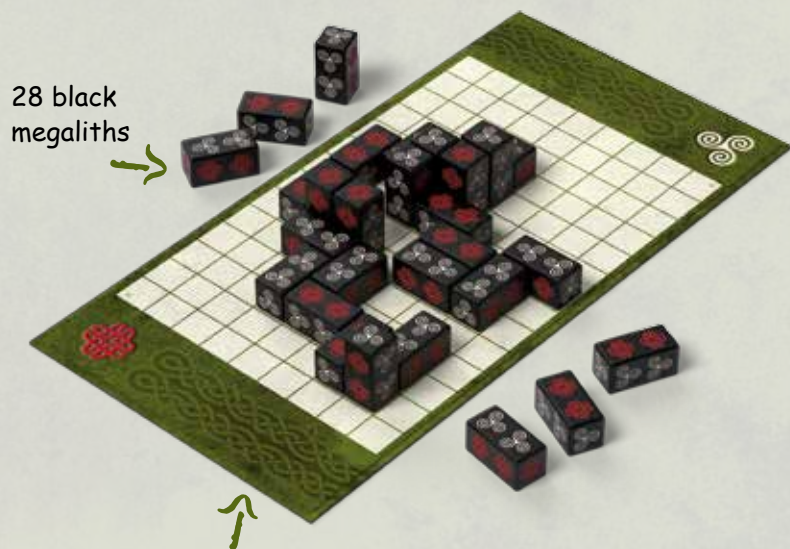
The magic of stones

An abstract strategy game for two players

The area around Carnac is world famous for its numerous megaliths. Thousands of years ago, these huge stones were erected to form enormous fields. Besides these, one can find a vast number of dolmens in Brittany - monumental structures made of stone.

In CARNAC, the aim is to build these fields of stones: individual megaliths are constructed on the board and later fitted together to form massive dolmens.

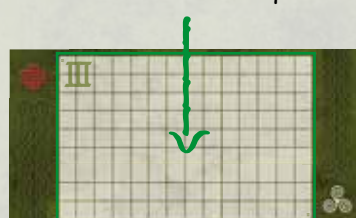
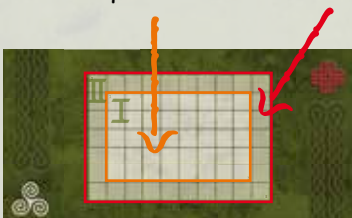
CONTENTS



28 black megaliths

1 game board with three sections of varying sizes

- small section (I): 8 x 5 squares
- medium section (II): 10 x 7 squares
- large section (III): 14 x 9 squares



Aim of the game

The player who has built the most dolmens at the end of the game is the winner.

Stones in Carnac

- The 28 black stones are the **megaliths** in Carnac.
- A **dolmen** is a group of megaliths (standing upright or tilted), whereby at least 3 symbols of any one colour of play, pointing upwards, border on each other. Megaliths border on each other, if they are touching on at least one side. Diagonally neighbouring megaliths do not count as bordering on each other.

IMPORTANT: scoring is done from a bird's eye view. Only symbols pointing upwards count!



Scoring from a bird's eye view: 6 white symbols bordering on each other.



Smallest possible dolmen: 3 white symbols bordering on each other.



No dolmen: diagonally neighbouring symbols but not bordering on each other.

Preparation

Before the game starts, both players agree on one of the three game board sections. The 28 megaliths are placed in readiness, in a common stockpile, beside the board. Each player chooses his colour of play. The game board is now placed between the two players in such a way that they sit at the long sides of the board with their colour. The eldest player begins.

Tips for the game board sections

CARNAC can be played on three different-sized sections. All three sizes confront the players with individual challenges. To begin with, it is recommended that a few games are played on the middle section (II) and then later play on the other two sections.

How to play

The first player (A) begins by placing a megalith on any one square. His opponent (player B) now decides, whether he wants to (I) **tilt the megalith just positioned and place a new one** or whether he (II) **does not want to tilt the megalith**.

(I) **tilting and placing:** if player B decides on step (I), then he tilts the last megalith positioned by his fellow player, to a lying position. Following this, he places a further megalith out of the stockpile, in a standing position, on any free square on the board.

After this, player A takes his turn again. It is now up to him to decide between (I) **tilting and placing**, and (II) **not tilting**.

(II) **not tilting:** if a player (A) decides on step (II) and does not want to tilt the megalith last placed by his opponent (B), then it is his opponent's (B) turn again. He then places a further megalith in an upright position, on any empty square. Now player A must choose between action (I) and (II) again.

Rules for placing and tilting

Placing:

- Megaliths may only be placed on the board in an **upright position**. A megalith is considered to be in an **upright position** when one of its two short square sides is standing on the board.
- When placing megaliths on the board, both the player's own colour and that of his opponent may face upwards.

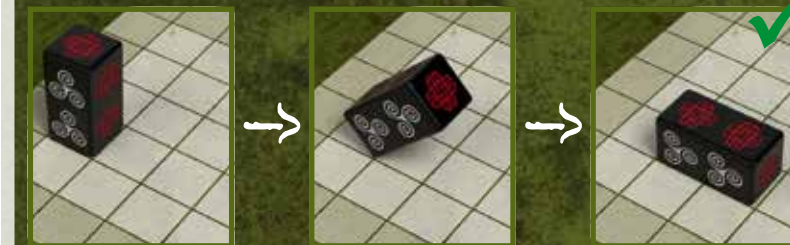


Megaliths are always placed on the board in an upright position.

- Once positioned, the megaliths may only be tilted, but otherwise may not be moved or removed.

Tilting:

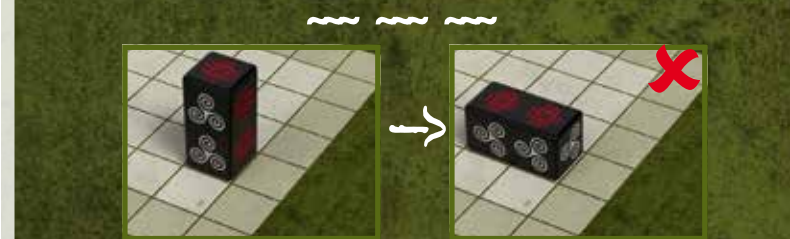
- A megalith can only be tilted if there are enough empty squares in the tilt direction. A megalith is always tilted onto two neighbouring empty squares, so that the square originally occupied then becomes empty again. After being tilted, the megalith is considered to be in a **lying position**. Consequently, it is lying on the board on one of its four long, rectangular sides.



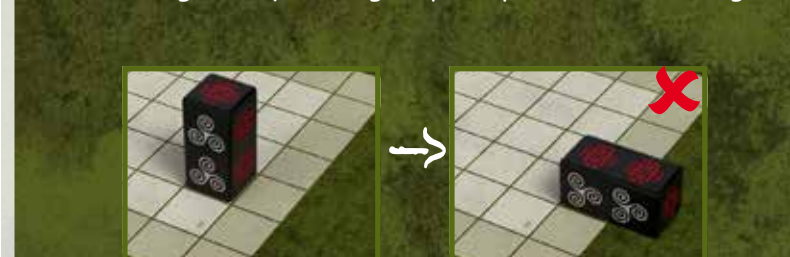
Newly placed.

Correctly tilted.

Lying position.



- After tilting, the square originally occupied must be free again.



- Megaliths may not be tilted so that they are protruding over the edge of the game area.



- Megaliths may not be tilted in a diagonal direction.

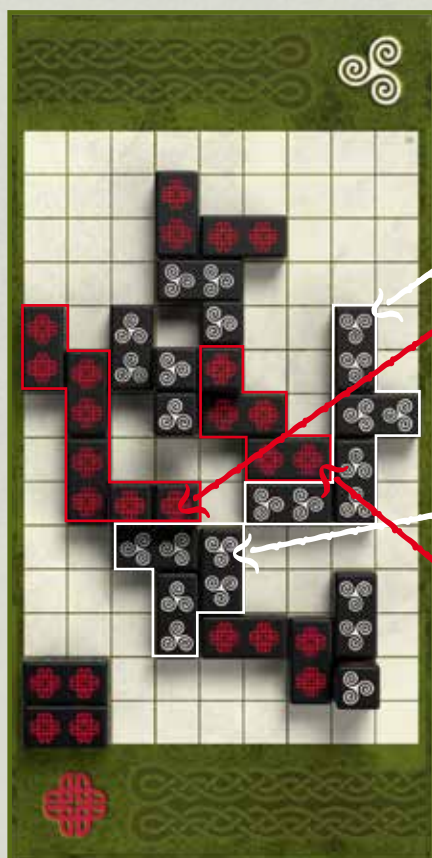
- Your opponent's turn can not be prevented by tactical placing of the stones: if your opponent is not able to tilt the last placed megalith, then it is still his turn and he may place a new megalith onto the board.

- Megaliths which have already been tilted may no longer be moved or removed.

End of game

The game ends as soon as the common stockpile of megaliths has been used up or when there are no more empty squares on the board.

The player with the most dolmens wins the game. In the case of a tie, the player with the largest dolmen wins. Further ties are decided by the next largest dolmens.



Example of final scoring:

The red player and the white player have each built 5 dolmens in this game. In the case of an equal number of dolmens, the player with the largest dolmen wins.

- Largest white dolmen = 8 symbols.
- Largest red dolmen = 8 symbols.

In the case of a further tie, the next largest dolmens decide.

- Second largest white dolmen = 6 symbols.
- Second largest red dolmen = 5 dolmens.

White wins the game.

Game tips

The colour of play showing uppermost, determines the colour of the stone. Since scoring in CARNAC is done from a bird's eye view, it is advisable to stand up from time to time and view the game board from above.

In CARNAC the number of dolmens is decisive, and not necessarily their size. Winning points already scored are minimized by dolmens of the same colour growing together. Therefore, in some situations it may be strategically clever, to position stones with the opponent's colour uppermost, or to tilt megaliths onto the opponent's colour of play. By doing so in certain situations you can ensure that (I) your own dolmens will not be joined together or that (II) your opponent's dolmens can not combine to form a large area.



© 2014 HUCH! & friends
 Inventor: Emiliano "Wentu" Venturini
 3D: Andreas Resch
 Design: HUCH! & friends
 www.hutter-trade.com

Manufacturer:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg

English translation: Birgit Irgang

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



CARNAC

La magie des pierres

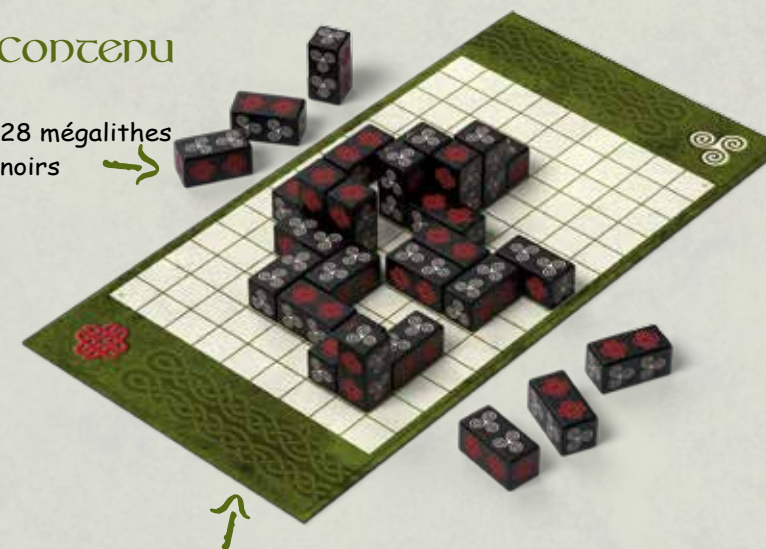
Un jeu de stratégie abstrait pour 2 joueurs

La région de Carnac est aujourd'hui connue dans le monde entier pour ses innombrables mégalithes. Il y a des milliers d'années, ces blocs impressionnants furent alignés pour former d'immenses champs de pierres. En outre, on trouve en Bretagne de nombreux dolmens : énormes monuments de pierre.

Dans le jeu CARNAC, il s'agit de reconstituer ces champs : les mégalithes sont placés un par un sur le plateau avant d'être regroupés en imposants dolmens.

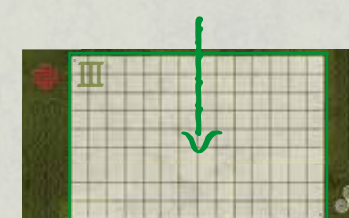
Contenu

28 mégalithes noirs



1 plateau de jeu composé de 3 aires de jeu de tailles différentes :

- Petit plateau (I): 8 x 5 cases
- Plateau moyen (II): 10 x 7 cases
- Grand plateau (III): 14 x 9 cases



But du jeu

Le joueur qui aura bâti le plus de dolmens remportera la partie.

Les pierres à Carnac

- Les 28 pièces noires représentent les **mégalithes** de Carnac.
- Un **dolmen** est un groupe de mégalithes adjacents (debout ou couchés) dont les faces supérieures indiquent au moins 3 symboles appartenant à un même joueur. Des mégalithes sont considérés comme adjacents s'ils se touchent par au moins un côté. Deux mégalithes en diagonale ne sont pas adjacents.

IMPORTANT : Le décompte se fait toujours « vu du haut ». Seuls les symboles visibles sur les faces supérieures comptent !



Décompte vu du haut : 6 symboles blancs sont adjacents.



Plus petit dolmen possible : 3 symboles blancs sont adjacents.



Pas de dolmen : les symboles en diagonale ne sont pas adjacents.

Préparation

Avant le début de la partie, les deux joueurs se mettent d'accord sur la taille de plateau utilisée. Placer les 28 mégalithes à côté pour former la réserve commune. Chacun joueur choisit sa couleur. Installer le plateau entre les deux joueurs, la longueur face à deux, avec la couleur appropriée. La joueur le plus âgé commence.

Conseil sur la taille du plateau

CARNAC peut se jouer sur trois tailles de plateau différentes. Chacune propose un défi individuel différent pour les joueurs. Pour découvrir le jeu, nous vous conseillons de faire quelques parties sur le plateau moyen (II) avant de tester les deux autres tailles par la suite.

Déroulement du jeu

Le premier joueur (joueur A) commence et place un mégalithe debout sur une case au choix du plateau. Son adversaire (joueur B) décide alors, soit de **coucher le mégalithe qui vient d'être placé et d'en ajouter un nouveau (I)**, soit de **le laisser debout (II)**.

(I) Coucher et ajouter un mégalithe : Si le joueur B se décide pour l'action (I), il couche le mégalithe qui vient d'être placé par son adversaire. Il place ensuite un mégalithe de la réserve debout sur une case libre de son choix.

C'est alors de nouveau au joueur A de jouer. À son tour, il doit choisir entre **(I) le coucher et en ajouter un** ou **(II) le laisser debout**.

(II) Le laisser debout : Si un joueur (A) se décide pour l'action (II) et ne désire pas coucher le dernier mégalithe placé par son adversaire (B), c'est de nouveau à son adversaire (B) de jouer. Celui-ci place un autre mégalithe debout sur une case libre de son choix. Le joueur A doit de nouveau choisir l'action (I) ou (II).

Règles pour placer et coucher un mégalithe

Placer :

Un mégalithe doit toujours être placé **debout** lorsqu'il entre en jeu. Il est considéré comme **debout** lorsque l'une de ses deux petites faces carrées est posée sur le plateau.



- Sur la face supérieure du mégalithe placé peut se trouver aussi bien le symbole du joueur qui l'a placé que celui de son adversaire.

- Une fois un mégalithe placé, il ne peut plus être que couché, mais jamais déplacé ni retiré du plateau.

Les mégalithes entrent toujours en jeu debout.

Coucher :

- Un mégalithe peut être couché dans n'importe quelle direction à condition qu'il reste suffisamment de cases libres pour le faire dans la direction choisie. Un mégalithe est toujours couché sur deux cases libres voisines, de manière à ce que la case qu'il occupait devienne libre à son tour. Lorsqu'il est **couché**, une de ses quatre grandes faces rectangulaires est alors posée sur le plateau.



Entré en jeu.

Couché correctement.

Couché.



- Une fois le mégalithe couché, la case qu'il occupait précédemment doit être libérée.



- Un mégalithe couché ne peut pas déborder du plateau choisi.



- Il ne peut pas être couché en diagonale.

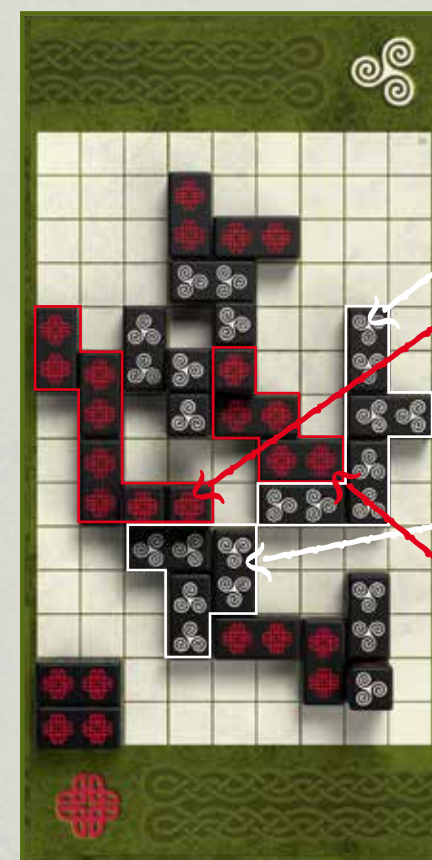
- Même un placement tactique ne peut jamais empêcher totalement un joueur de jouer : si l'adversaire n'est pas en mesure de coucher le dernier mégalithe placé, c'est tout de même à lui de jouer et il peut toujours placer un nouveau mégalithe debout.

- Une fois couché, un mégalithe ne peut plus être déplacé, ni retiré du plateau.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès que la réserve de mégalithes est épuisée ou s'il ne reste plus aucune case libre sur le plateau.

Le joueur qui a bâti le plus de dolmens remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus grand dolmen. Les dolmens plus petits départageront une éventuelle nouvelle égalité.



Exemple de décompte final :

Les joueurs rouge et blanc ont bâti chacun 5 dolmens. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a bâti le plus grand dolmen.

- Plus grand dolmen blanc : 8 symboles.
- Plus grand dolmen rouge : 8 symboles.

En cas de nouvelle égalité, ce sont les plus grands dolmens suivants qui départagent les joueurs.

- Deuxième plus grand dolmen blanc : 6 symboles.
- Deuxième plus grand dolmen rouge : 5 symboles.

Blanc remporte la partie.

CONSEILS TACTIQUES

Le symbole visible sur la face supérieure détermine la couleur de la pierre. Comme le décompte à CARNAC se fait « vu du haut », il est conseillé de se lever de temps en temps pour observer le plateau du dessus.

À CARNAC, c'est le nombre de dolmens qui compte, pas forcément leur taille. L'extension de dolmens d'une même couleur réduit le nombre de points de victoire. Dans certaines situations, il peut être stratégiquement ingénieux de placer une pierre ou de coucher un mégalithe avec la couleur adverse sur le dessus. Il peut ainsi empêcher que (I) ses propres dolmens soient réunis ou (II) au contraire, former une grande zone en joignant les dolmens adverses entre eux.



© 2014 HUCH! & friends

Auteur : Emiliano « Wentu » Venturini

3D : Andreas Resch

Design : HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Manufacturer :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Traduction française : Eric Bouret

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



CARNAC

De magie van de stenen

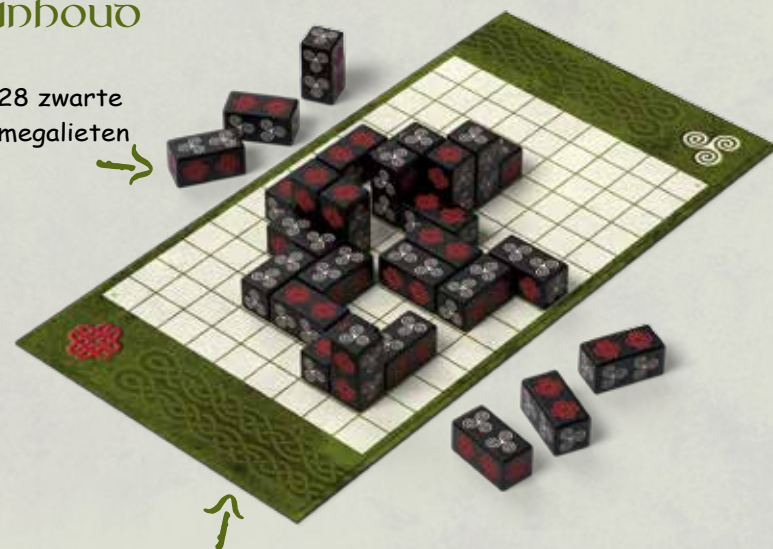
Een abstract strategisch spel voor twee spelers

De streek rond Carnac is wereldberoemd om haar talrijke megalieten. Deze enorme stenen werden duizenden jaren geleden op reusachtige velden opgesteld. Daarnaast vind je in Bretagne ook een groot aantal dolmens, monumentale bouwwerken van steen.

In CARNAC gaat het erom deze steenvelden te bouwen: een voor een worden de megalieten op het speelveld geplaatst en later tot massieve dolmens gecombineerd.

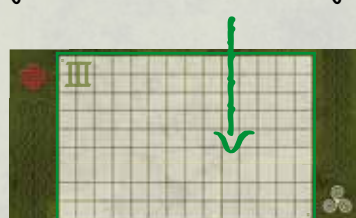
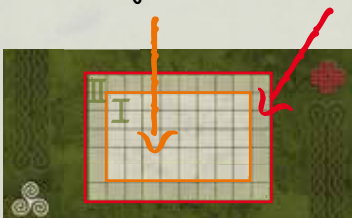
Inhoud

28 zwarte megalieten



1 speelbord met 3 verschillend grote speelvelden:

- klein veld (I): 8 x 5 vakjes
- middelgroot veld (II): 10 x 7 vakjes
- groot veld (III): 14 x 9 vakjes



Doel van het spel

De speler die aan het einde de meeste dolmens heeft gebouwd, wint het spel.

Stenen in Carnac

- De 28 zwarte speelstenen zijn **megalieten** in Carnac.
- Een **dolmen** is een groep van megalieten (rechtopstaand of liggend), waarbij minstens 3 symbolen van één spelerskleur die naar boven wijzen, aan elkaar grenzen. Megalieten grenzen aan elkaar als ze elkaar aan minstens één kant raken. Diagonaal naast elkaar liggende megalieten worden niet als aangrenzend beschouwd.

Belangrijk: de punten worden vanuit vogelperspectief geteld. Alleen de symbolen die naar boven wijzen, tellen mee!



Puntentelling vanuit vogelperspectief: 6 witte symbolen grenzen aan elkaar.



De kleinste mogelijke dolmen: 3 witte symbolen grenzen aan elkaar.



Geen dolmen: diagonaal naast elkaar liggende symbolen grenzen niet aan elkaar.

Voorbereiding

Voor het spel begint, spreken de spelers af of ze met het kleine, middelgrote of grote speelveld gaan spelen. De 28 megalieten worden als gezamenlijke voorraad naast het speelbord klaargelegt.

Het speelbord wordt zo tussen beide spelers op tafel gelegd dat de spelers aan de lange zijden van het speelveld zitten. Der oudste speler begint.

Tips over de grootte van het speelveld

Je kunt CARNAC op drie verschillend grote speelvelden spelen. Ieder speelveld biedt de spelers een eigen uitdaging. Om te beginnen is het aan te raden enkele partijen op het middelgrote speelveld (II) te spelen en pas later de twee andere speelvelden te gebruiken.

het spel zelf

De startspeler (speler A) begint door een megaliet op een willekeurig vakje op het speelveld te plaatsen. Zijn tegenstander (speler B) beslist nu of hij de net geplaatste megaliet (I) wil kantelen en een nieuwe wil plaatsen of (II) niet wil kantelen.

(I) **Kantelen en een nieuwe plaatsen:** als speler B voor actie (I) kiest, kantelt hij de megaliet die zijn tegenspeler **het laatst** heeft geplaatst in een liggende positie. Daarna plaatst hij zelf een andere megaliet uit de voorraad recht op een willekeurig leeg vakje op het speelveld.

Daarna is speler A weer aan de beurt. Hij moet nu ook kiezen tussen (I) **kantelen en plaatsen** of (II) **niet kantelen**.

(II) **Niet kantelen:** kiest een speler voor actie (II) en wil hij dus de megaliet die zijn tegenstander het laatst heeft geplaatst niet kantelen, dan is zijn tegenstander meteen weer aan de beurt. Deze plaatst nu een nieuwe megaliet recht op een willekeurig leeg vakje. Nu moet speler A weer tussen actie (I) en actie (II) kiezen.

Regels voor het plaatsen en kantelen

Plaatsen:

• Megalieten mogen **alleen recht op** worden geplaatst. Een megaliet staat **recht op** als hij met een van zijn twee kleine, vierkante zijden op het speelbord is geplaatst.



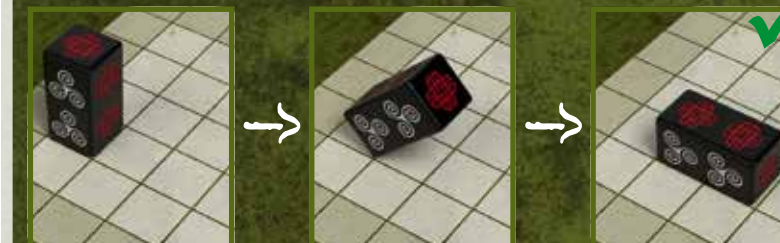
Megalieten worden altijd recht op geplaatst.

• Tijdens het plaatsen van de megalieten mag zowel de eigen kleur als die van de tegenstander naar boven wijzen.

• Geplaatste megalieten mogen worden gekanteld, maar verder niet worden verplaatst of weggehaald.

Kantelen:

• En megaliet kan **alleen** worden gekanteld als in de richting waarnaar hij wordt gekanteld genoeg lege vakjes zijn. Een megaliet wordt altijd naar twee aangrenzende lege vakjes gekanteld, zodat het oorspronkelijk bezette vakje daarna weer leeg is. Na het kantelen wordt de megaliet als **liggend** beschouwd. Hij ligt dan met een van de vier lange, rechthoekige zijden op het speelbord.



Net geplaatst.

Juist gekanteld.

Liggend.



• Na het kantelen moet het oorspronkelijk bezette vakje weer leeg zijn.



• Megalieten mogen niet over de rand van het speelveld heen worden gekanteld.



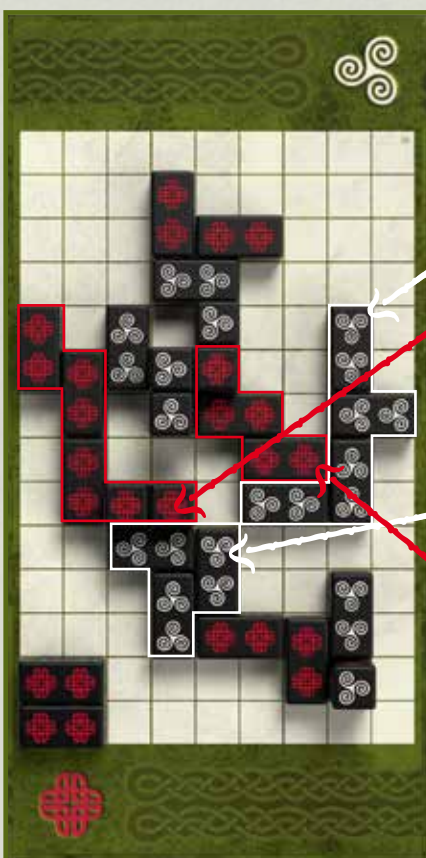
• Je mag ook niet diagonaal kantelen.

- Je kunt de beurt van je tegenstander niet voorkomen door tactisch te plaatsen: als de tegenstander de megaliet die je het laatst hebt geplaatst niet kan kantelen, is hij toch aan de beurt en mag hij een nieuwe megaliet plaatsen.
- Gekantelde megalieten mogen niet meer worden verplaatst of weggehaald.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de voorraad van megalieten op is of als er geen lege vakjes meer op het speelveld zijn.

De speler met de meeste dolmens wint het spel. In het geval van gelijke stand wint de speler met de grootste dolmen. Is er dan nog steeds een gelijke stand, wordt door de kleinere dolmens beslist.



Voorbeeld van een puntentelling

Speler rood en speler wit hebben in deze partij elk 5 dolmens gebouwd. Bij een gelijk aantal dolmens wint de speler met de grootste dolmen.

- Grootste witte dolmen = 8 symbolen.
- Grootste rode dolmen = 8 symbolen.

Is er nog steeds een gelijke stand, wordt door de op één na grootste dolmen beslist.

- Op één na grootste witte dolmen = 6 symbolen.
- Op één na grootste rode dolmen = 5 symbolen.

Wit wint het spel.

TIPS VOOR HET SPEL

De spelerskleur die naar boven wijst, bepaalt de kleur van de steen. Omdat bij CARNAC de punten vanuit vogelperspectief worden geteld, is het aan te raden tijdens het spel af en toe op te staan en het speelveld van boven te bekijken.

Bij CARNAC telt het aantal dolmens en niet noodzakelijk de grootte. Als dus dolmens van dezelfde kleur aaneengroeien, gaan al behaalde winpunten weer verloren. In bepaalde situaties kan het dus slim zijn de stenen met de kleur van de tegenstander naar boven te plaatsen of megalieten naar de kleur van de tegenstander te kantelen. Daardoor kun je er in bepaalde situaties voor zorgen dat (I) je eigen dolmens niet aaneengroeien, of (II) de dolmens van je tegenstander juist wel aaneengroeien.



© 2014 HUCH! & friends

Auteur: Emiliano „Wentu“ Venturini

3D: Andreas Resch

Design: HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Nederlandse vertaling: Susanne Bonn

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.