

Carcassonne

Mini-Bundle I

*Mit diesen 4 beliebten Carcassonne-Minierweiterungen
könnt ihr noch mehr Abwechslung ins Spiel bringen.*

*Punktet auf neue Art mit bekannten Klöstern aus Deutschland, oder
baut berühmte Kathedralen und ernennt euren Meeple zum Erzbischof.
Besucht die Märkte zu Leipzig und nutzt die verschiedenen Stadtviertel
zu eurem Vorteil. Und wenn ihr schon immer mal Zoll erheben wolltet,
dann schickt eure Meeple als Zöllner auf die Straßen rund um Carcassonne.
Viel Spaß dabei!*



KLÖSTER IN DEUTSCHLAND

*Diese Mini-Erweiterung mit 6 bekannten Klöstern aus Deutschland
ermöglicht es euch mit Klöstern auf neue Weise zu punkten. Ob dabei
allerdings mehr als sonst herausspringt, zeigt sich erst am Spielende.*

Spielmaterial



Kloster
Andechs



Kloster
Eberbach



Kloster
Lorch



Kloster
Maria Laach



Kloster
Marienthal



Kloster
Maulbronn

6 Landschaftsplättchen mit
Abbildungen bestehender
deutscher Klöster.

Spielvorbereitung

Sortiere die Klosterplättchen des Grundspiels aus und lege sie zurück in die Schachtel. Mische stattdessen diese 6 neuen Klöster unter die Landschaftsplättchen.

Diese Erweiterung wurde für das CARCASSONNE-Grundspiel entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben. Du kannst diese Klöster auch mit anderen Erweiterungen spielen. Dazu wird es von uns aber keine offiziellen Regeln geben.


1. Landschaftsplättchen anlegen

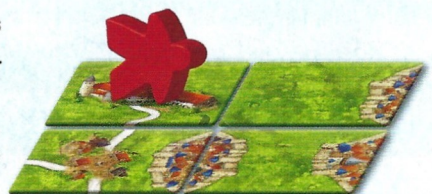
Wenn du ein Landschaftsplättchen mit einem Kloster ziehst, legst du es nach den bekannten Regeln an.

2. Einen Meeple auf das Kloster einsetzen

Nachdem du ein Klosterplättchen angelegt hast, gibt es zwei Möglichkeiten für dich, einen Meeple auf das Kloster einzusetzen:





- **Als Mönch:** Damit ist das Kloster ein normales Kloster, alle Regeln bleiben wie gehabt.
- **Als Prior:** Du stellst den Meeple als Prior auf das Kloster. Um das anzuzeigen, legst du die Figur auf die Seite. Dadurch wird das Kloster anders als bisher gewertet. Allerdings ist diese Wertung erst am Ende des Spiels. Du bekommst deinen Prior während des Spiels also nicht mehr zurück.

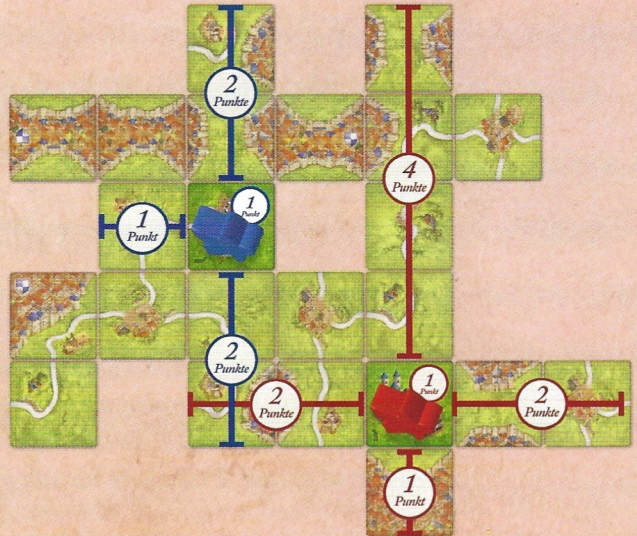
Du  legst das Plättchen mit dem Kloster Lorch an. Weil du deinen Meeple als Prior einsetzt, legst du ihn seitlich auf das Kloster.



3. Ein Kloster mit Prior werten

Du wertest ein Kloster mit Prior erst bei der Schlusswertung. Du erhältst für deinen Prior so viele Punkte, wie Landschaftsplättchen kreuzförmig (senkrecht und waagerecht) am Kloster anliegen. Für das Klosterplättchen selbst erhältst du ebenfalls 1 Punkt. Bei einer Lücke in der Auslage stoppt die Reihe der Plättchen, die für den Prior Punkte bringen.

Blau  und Du  habt im Spiel je einen Prior eingesetzt, den ihr jetzt am Spielende wertet.
Der blaue Prior  bekommt $2 + 0 + 2 + 1 + 1 = 6$ Punkte.
Da rechts neben dem Kloster von Blau eine Lücke ist, gibt es dort keine Punkte.
Dein Prior  bekommt $4 + 2 + 1 + 2 + 1 = 10$ Punkte.



KATHEDRALEN IN DEUTSCHLAND

Diese Mini-Erweiterung mit 6 bekannten Kathedralen aus Deutschland erlaubt es euch, mit Erzbischof und Reisenden ordentlich zu punkten.

Spielmaterial



Kölner Dom Münchner Frauenkirche Frauenkirche Dresden St. Michaelis Hamburg Ulmer Münster Aachener Dom

6 neue Landschaftsplättchen mit Kathedralen in Deutschland. Von jedem der 6 Kathedralen-Plättchen gehen 3 oder 4 Straßen ab.

Die echten Kathedralen befinden sich natürlich in den Städten. Da es bereits Kathedralen in der 1. Erweiterung „Wirtshäuser und Kathedralen“ gibt, wollten wir diese hier deutlich anders gestalten. Diese Kathedralen stehen frei auf der Wiese und haben eine andere Funktion. Es ist uns auch bewusst, dass es in der evangelischen Kirche keine Kathedralen und Erzbischöfe gibt. Der Einfachheit halber haben wir die Benennung vereinheitlicht.

Spielvorbereitung

Du mischst die 6 Landschaftsplättchen mit Kathedralen unter die Landschaftsplättchen des Grundspiels.

Diese Erweiterung wurde für das CARCASSONNE-Grundspiel entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben. Du kannst die Kathedralen auch mit anderen Erweiterungen spielen. Dazu wird es von uns aber keine offiziellen Regeln geben.

1. Landschaftsplättchen legen

Wenn du ein Landschaftsplättchen mit einer Kathedrale ziehst, legst du es nach den bekannten Regeln an.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du ein Landschaftsplättchen mit einer Kathedrale angelegt hast, darfst du nach den bekannten Regeln auf diesem Plättchen einen deiner Meeple einsetzen. Du darfst ihn auf eine Straße, auf eine Wiese oder als **Erzbischof auf die Kathedrale** setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen


Wertung einer Straße

Schließt du oder eine deiner Mitspieler*innen eine Straße mit deiner Reisenden ab, die direkt zu einer Kathedrale führt, bekommst du für deine Reisende **2 Punkte** je Straßenabschnitt.

Sonderfall

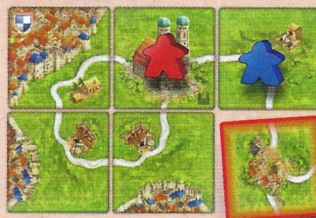
Abweichend zu den Standardregeln zählst du bei einer Straße, die auf dem Kathedralen-Plättchen beginnt **und** endet, beide Straßenabschnitte des Kathedralen-Plättchens einzeln und bekommst auch Punkte für beide.





Du  bekommst 10 Punkte für die abgeschlossene Straße. Auf dem Kathedralen-Plättchen zählst du die beiden Straßenabschnitte separat.

Wertung einer Kathedrale

Die Kathedrale selbst wertest du erst, wenn alle Straßen, die zur Kathedrale führen, abgeschlossen sind. Für den Erzbischof erhältst du Punkte für all diese Straßen und zwar **1 Punkt** je Straßenabschnitt. Die 3 oder 4 Straßenabschnitte auf dem Kathedralen-Plättchen zählen hierbei jeweils einzeln.



Du  erhältst 8 Punkte für die Kathedrale (2 abgeschlossene Straßen: 1x mit 5 und 1x mit 3 Punkten). Blau  erhält 6 Punkte für die abgeschlossene Straße.

Nach Wertungen holt ihr wie üblich eure Meeple in den Vorrat zurück.


Wertung am Spielende

Am Spielende bringen dir nicht abgeschlossene Straßen und Kathedralen noch Punkte. Für eine Reisende sowie für einen Erzbischof erhältst du je **1 Punkt** für jeden Straßenabschnitt, der zur Kathedrale führt.




DIE MÄRKTE ZU LEIPZIG



Die Stadt Leipzig (lateinisch „Lipsia“) ist im Mittelalter der Kreuzungspunkt der Handelsstraßen Via Regia und Via Imperii, weswegen dort zahlreiche Märkte entstehen. Im Jahr 1507 erhält Leipzig das Stapelrecht verliehen, welches alle durchziehenden Händler verpflichtet, ihre Waren auf dem Stapelplatz abzuladen und zum Kauf anzubieten. Auch die Leipziger Messe, deren Logo  hier als Erweiterungssymbol dient, hat ihren Ursprung in diesen mittelalterlichen Markttagen.

Spielmaterial

4 Doppel-Landschaftsplättchen .

Spielvorbereitung

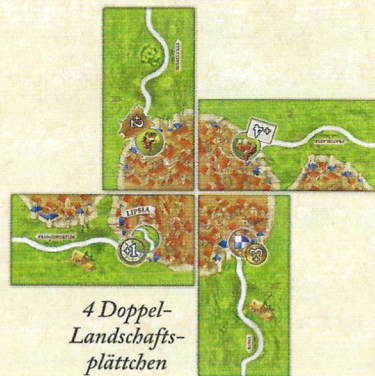
Lege das Startplättchen zurück in die Schachtel und dafür die 4 neuen Doppel-Landschaftsplättchen so aus, dass die vier Stadtviertel zusammenliegen und die Stadt Leipzig ergeben.

Hinweis: Richtigerweise zeigt der Wegweiser für Francofortum nach Westen, der für Stettinum nach Norden, Vratislavia nach Osten und Roma nach Süden. Für das Spiel ist es unerheblich, in welcher Reihenfolge du die Viertel anordnest.

Wichtig! Ein Doppelpplättchen wird bei Wertungen wie **2 separate Einzelpplättchen** angesehen.

Wenn möglich, gib jeder Spieler*in zwei zusätzliche Meeple, da sie bei dieser Variante schnell knapp werden.

Diese Erweiterung wurde für das **Carcassonne-Grundspiel** entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben. Du kannst **Die Märkte zu Leipzig** auch mit anderen Erweiterungen spielen. Dazu wird es von uns aber keine offiziellen Regeln geben.



4 Doppel-Landschaftsplättchen

Spielverlauf

Die Regeln für **1. Landschaftsplättchen anlegen** und **2. Einen Meeple einsetzen** bleiben unverändert.


3. Wertung auslösen und einen Meeple nach Leipzig bringen

Von allen Stadtvierteln Leipzigs führt eine Straße weg. Alle Straßen, die damit verbunden sind, bieten dir die Möglichkeit, einen Meeple nach Leipzig zu schicken. Dies gilt auch für Straßen, die nicht direkt nach Leipzig führen, aber über Kreuzungen mit einer Straße nach Leipzig verbunden sind. Wertest die eine Straße für dich, die so mit Leipzig verbunden ist, wählst du:


- Du wertest die Straße und erhältst die Punkte dafür.

ODER

- Du schickst einen Meeple von der Straße nach Leipzig und verzichtest auf die Punkte.

Du  schließt die Straße mit deinem Meeple ab. Da die Straße mit Leipzig verbunden ist (in diesem Fall über ein Kreuzung), darfst du deinen Meeple nach Leipzig schicken.



Du  entscheidest dich, ihn in das Gerber-Viertel zu legen.

Dabei ist zu beachten:

- Hast du mehrere Meeple auf einer Straße, darfst du nur einen davon nach Leipzig schicken. Für den anderen Meeple darfst du aber die Punkte für die Straße nehmen. Schickst du dabei den Meeple ins Wagner-Viertel, bekommst du gleich die Extra-Punkte (siehe unten).
- Besitzen mehrere Spieler*innen die Mehrheit auf einer Straße, darf sich jede unabhängig von anderen entscheiden, ob sie ihren Meeple nach Leipzig schickt oder die Punkte erhalten möchte.

Du legst deinen Meeple auf ein Stadtviertel von Leipzig deiner Wahl (es muss nicht unbedingt das Viertel sein, zu dem die Straße führt). Er bleibt dort bis zum Spielende. Du darfst nur 1 Meeple in jedem Stadtviertel haben. In jedem Stadtviertel dürfen aber Meeple verschiedener Spieler*innen liegen. Die Meeple werden dort einfach aufeinander gestapelt. (Das „Stapelrecht“ einmal anders ausgelegt. ☺)

3. Wertungen mit Meeple auf den Märkten zu Leipzig

Besitzt du einen Meeple in einem Stadtviertel von Leipzig, bringt er dir Bonuspunkte.

Wertung während des Spiels



Wagner-Viertel: Bei jeder Straßenwertung, bei der du die Mehrheit besitzt, bekommst du **1 Punkt** zusätzlich für jedes Straßenplättchen.



Münzer-Viertel: Bei jeder Stadtwertung, bei der du mit einem Ritter in der Stadt vertreten bist (auch wenn du dort **nicht die Mehrheit** besitzt), bekommst du **3 Punkte** zusätzlich für jedes Wappen.



Buchbinder-Viertel: Bei jeder Wertung eines abgeschlossenen Klosters (auch das **von einer Mitspieler*in**) bekommst du **4 Punkte** zusätzlich.

Die Bonuspunkte bei diesen drei Wertungen gibt es nur für abgeschlossene Straßen, Städte und Klöster im Spiel. Bei der Schlusswertung am Spielende bringen sie keine Punkte mehr.

Wertung am Spielende



Gerber-Viertel: Bei jeder Wiesenwertung am Spielende, in der du die Bauernmehrheit besitzt, bekommst du zusätzlich zu den normalen Punkten **2 Punkte** für jeden **Stall** (Kuh, Esel und Schwein) und jeden **Bauernhof**, der in der Wiese liegt.



Kuhstall



Bauernhof



Eselstall

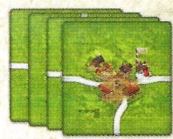


Schweinstall

Hinweis: Die Stadt Leipzig zählt bei der Wiesenwertung auch als abgeschlossene Stadt.

Mit dieser Mini-Erweiterung kommen Zöllner ins Spiel. Schon früh wurden Zölle für Personen und Waren erhoben. Dabei wurde zwischen „Kleinem Zoll“ (für Transportmittel) und „Großem Zoll“ (Warenzoll) unterschieden.

Spielmaterial



10 neue Landschaftsplättchen,
8 davon mit
Reisegruppe



Reisegruppe



6 Plättchen mit
Zollhäusern

Zollhäuser, Vorderseite

Spielvorbereitung

Du mischst die **10 Landschaftsplättchen** der Erweiterung unter die Landschaftsplättchen des Grundspiels. Gib jeder Spieler*in (auch dir selbst) das Plättchen mit dem Zollhaus in ihrer Farbe.

Diese Erweiterung ist für das CARCASSONNE-Grundspiel entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben. Du kannst "Die Zöllner" mit anderen Erweiterungen spielen, dies aber „auf eigene Gefahr“, d. h. es wird dazu keine offiziellen Regeln geben.

1. Plättchen legen

Du ziehst ein Landschaftsplättchen und legst es nach den üblichen Regeln an.

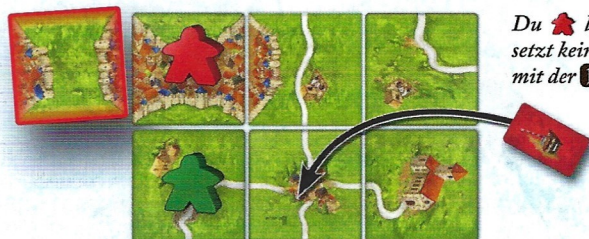
2. Einen Meeple einsetzen

Auf das gelegte Landschaftsplättchen darfst du nach den bekannten Regeln einen deiner Meeple einsetzen. Setzt du in deinem Zug **keinen Meeple** ein, darfst du dein **Zollhaus mit der 1 nach oben** (Kleiner Zoll) einsetzen. Befindet sich dein Zollhaus schon im Spiel, darfst du es **umsetzen**. Dabei gelten folgende Regeln:

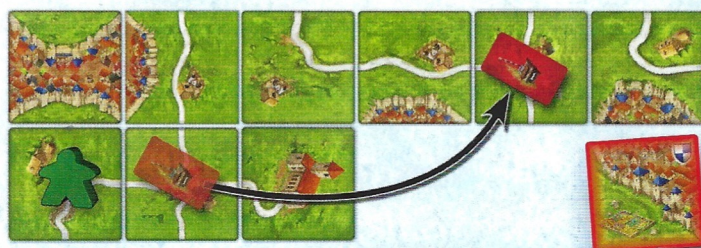
- Du darfst dein Zollhaus nur auf eine **Kreuzung** setzen.
Eine Kreuzung ist meist ein Dorf, von dem 2 bis 4 Straßen abgehen.
Eine Stadt oder ein Kloster mit zwei oder mehr abgehenden Straßen gilt nicht als Kreuzung.
- Es spielt dabei **keine Rolle wo** die Kreuzung auf dem Spielfeld ist.
Du musst dein Zollhaus nicht auf das eben gelegte Plättchen (um)setzen.
- Die Kreuzung muss **frei** sein, das heißt auf ihr darf kein anderes Zollhaus stehen. Ob sich auf dem Plättchen mit der Kreuzung ein Meeple befindet, ist dafür aber unerheblich.
- Beim Umsetzen **bleibt** das Zollhaus **auf der Seite (1 oder 2)**, auf der es vorher war.
- Hast du dein Zollhaus einmal ins Spiel gebracht, bleibt es auch nach Wertungen und bis Spielende dort.
Du nimmst es nie in deinen Vorrat zurück.



3 Plättchen mit Kreuzung



Du legst das Landschaftsplättchen oben links an und setzt **keinen Meeple** ein. Dafür setzt du dein Zollhaus mit der **1 nach oben** auf die Kreuzung ein.



Du legst das Landschaftsplättchen unten rechts an und setzt **keinen Meeple** ein. Dafür versetzt du dein Zollhaus auf eine andere Kreuzung. Die **1** bleibt dabei sichtbar.

3. Eine Punktwertung auslösen

Zoll erheben

Stellst du oder eine Mitspieler*in eine Straße fertig, an deren Anfang bzw. Ende dein Zollhaus steht, wird Zoll erhoben, d. h. du bekommst für diese Straße Punkte:

- Für den **Kleinen Zoll** (die **1** liegt oben) erhältst du **1 Punkt** für jeden Bauernhof, Tierstall, Garten oder Wegelagerer und **3 Punkte** für jede Reisegruppe an dieser Straße.
- Für den **Großen Zoll** (die **2** liegt oben) erhältst du **2 Punkte** für jeden Bauernhof, Tierstall, Garten oder Wegelagerer, und **6 Punkte** für jede Reisegruppe an dieser Straße.

Falls nichts davon an der gewerteten Straße liegt, bekommst du für das Zollhaus keine Punkte. Danach wertet ihr die Straße ganz normal für dessen Besitzer*in.



Kubstall



Eselstall



Schweinestall



Bauernhof



Wegelagerer



Garten

Zollgebühr wechselt mit Reisegruppe

- Hast du mit deinem Zollhaus von **mindestens** einer Reisegruppe Zoll erhoben, drehst du – nach allen Wertungen – dein Zollhaus auf die andere Seite. Aus dem **Kleinen Zoll 1** wird also der **Große Zoll 2** und umgekehrt.
- Du drehst den Zoll immer erst am Ende eines solchen Zuges. Wertest du also in einem Zug mehrere Straßen, die an **ein** Zollhaus angrenzen, gilt für alle Straßen der gleiche Zoll.



ZOLL ERHEBEN 1

Grün ★ schließt mit dem Plättchen rechts unten die Straße ab. Du ★ bekommst für dein Zollhaus 7 Punkte (2x3 für die Reisegruppen und 1 für den Bauernhof). Weil du Zoll für mindestens eine Reisegruppe erhoben hast, drehst du dein Zollhaus auf die Seite mit der **2**.

Grün ★ erhält wie üblich 4 Punkte für die Straße.



ZOLL ERHEBEN 2

In einem späteren Zug schließt du ★ die Straße ab und bekommst für dein Zollhaus 6 Punkte (je 2 für die beiden Wegelagerer und den Stall). Da keine Reisegruppe beteiligt war, bleibt dein Zollhaus auf der Seite mit der **2** liegen.

Spielende

Am Ende des Spiels erhältst du für dein Zollhaus, für alle unfertigen, angrenzenden Straßen Punkte. Dabei bekommst du genau **1 Punkt** für jeden Bauernhof, Tierstall, Garten, Wegelagerer und auch jede **Reisegruppe**, unabhängig davon, auf welcher Seite dein Zollhaus liegt.



© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de
 Designer: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück team
 Illustration: Marcel Gröber; Layout: Hans im Glück team

Vertrieb: Carcassonne & Co GmbH
 Birnauer Str. 15, 80809 München
 Dieses Produkt findest du unter:
www.cundco.de

