

Wagen – Besonderheiten in Verbindung mit Erweiterungen

Der **Wagen** ist ein Meeple (Gefolgsmann) mit besonderen Funktionen. Wenn ein Gebiet fertiggestellt ist, kann der Wagen in ein angrenzendes Gebiet weiterfahren und besetzen. Voraussetzung ist, dass es ein unbesetztes und nicht fertiggestelltes Gebiet ist.

Der Wagen hat die Stärke 1 = ein normaler Meeple (Gefolgsmann), wenn es um die Bestimmung an der Mehrheit der Meeple eines Bauwerkes geht.

Abtei – Abtei & Bürgermeister

Der Wagen kann als „Mönch“ in der Abtei eingesetzt werden. Der Wagen kann nach Fertigstellung der Abtei in ein angrenzende Stadt oder auf eine Straße weiterfahren, sofern diese weder besetzt noch fertiggestellt sind. Dies gilt auch in der umgekehrten Reihenfolge, wenn eine Stadt /Straße durch das Anlegen der Abtei fertiggestellt wird, kann der Wagen auf die Abtei weiterfahren.

Die **Gärten** – Grundspiel Carcassonne II neue Edition

Der Wagen kann nicht als „Abt“ auf einen Garten eingesetzt werden – ebenso wenig wie ein Meeple. Nur die Figur „der Abt“ kann die Gärten besetzen.

Wirtshaus am See – Wirtshäuser & Kathedralen

Bei Wertung der Straße hat das Wirtshaus am See für den Wagen die gleiche Auswirkung wie für jeden Meeple (Gefolgsmann).

Kathedralen – Wirtshäuser & Kathedralen

Bei Wertung der Stadt hat die Kathedrale für den Wagen die gleiche Auswirkung wie für jeden Meeple (Gefolgsmann).

Schwein – Händler & Baumeister

Der Wagen kann nicht als Bauer auf der Wiese eingesetzt werden, somit hat das Schwein keine Auswirkung auf den Wagen.

Baumeister – Händler & Baumeister

Der Baumeister hat für den Wagen die gleiche Funktion wie für jeden Meeple (Gefolgsmann).

Drache – Burgfräulein & Drache

Der Drache frisst den Wagen, wenn dieser nicht von der Fee geschützt wird. Der Wagen kommt in den Vorrat des Spielers zurück.

Fee – Burgfräulein & Drache

Die Fee schützt den Wagen vor dem Drachen. Die „Feen-Punkte“ entsprechend des Regelwerkes erhält der Spieler für den Wagen, da er ein Meeple (Gefolgsmann) ist.

Burgfräulein – Burgfräulein & Drache

Das Burgfräulein kann den Wagen als Ritter in der Stadt verführen wie jeden anderen Meeple auch. Der Wagen kommt in den Vorrat des Spielers zurück.

Zaubergang – Burgfräulein & Drache

Der Wagen kann den Zaubergang nutzen, weil er ein Meeple (Gefolgsmann) ist. Er kann aber nur in eine Stadt, auf ein Kloster oder auch auf eine Straße gesetzt werden. Die Gebiete (Bauwerke) müssen unbesetzt und offen (nicht fertiggestellt) sein.

Turm – Der Turm

Der Turm kann einen Wagen gefangen nehmen, da er ein Meeple (Gefolgsmann) ist. Der Gefangenen Austausch findet wie üblich statt.

Der Wagen kann keinen Turm abschließen – gemäß CAR (Complete Annotated Rules).

Wenn man aber das Regelwerk zu dem Wagen eng auslegt – dann ist ein Turm kein Bauwerk (Gebiet) wie Kloster, Stadt oder Straße – somit könnte man ein Abschließen des Turmes mit Wagen verneinen...

Stadt Carcassonne - Graf von Carcassonne - Graf, König & Konsorten

Der Wagen kann als Meeple in die „Grafenstadt Carcassonne“ gestellt werden. Allerdings nicht auf den Markt, da der Wagen nicht als Bauer auf der Wiese eingesetzt werden kann.

Kultstätte - Graf, König & Konsorten

Kann der Wagen als Ketzer auf ein Schrein gestellt werden?

Der Schrein wird wie ein Kloster gewertet, somit werden Einsatzmöglichkeiten für den Wagen erweitert. Der Wagen gilt als Gefolgsmann (Meeple)

Katapult – Das Katapult

Die Auswirkungen des Katapultes für den Wagen sind identisch wie für den Meeple.

Brücken – Brücken, Burgen & Basare

Der Wagen kann wie ein Meeple als Wegelagerer auf eine Brücke gestellt werden.

Burgen – Brücken, Burgen & Basare

Der Wagen kann wie ein Meeple als Ritter auf eine Burg eingesetzt werden. Hier in der Burg ist der Wagen sicher vor dem Drachen.

Hier stellt sich die Frage mit der **Fee** - sie kann nur auf einer Landschaftskarte gesetzt werden. Die Burg aber steht zwischen 2 Landschaftskarten.

Wenn die Fee nicht zu einem Wagen als Ritter in der Burg gestellt werden kann, kann der Spieler dafür auch keine „Feen-Punkte“ erhalten.

Dennoch kann man in der BigBox3 lesen, dass die Fee zu einem Gefolgsmann (Meeple) auf eine Burg setzen kann.

Schäfer und Schafe – Schafe & Hügel

Der Schäfer und die Schafe haben keine Auswirkungen auf den Wagen.

Hügel – Schafe & Hügel

Der Wagen kann wie üblich auf die Landschaftskarte mit Hügel eingesetzt werden. Bei Gleichstand der Mehrheit in einem Gebiet (Bauwerk), gibt es einen Vorteil – wie bei den Meeple (Gefolgsmann) auch.

Weinberg – Schafe & Hügel

Der Weinberg gibt wie üblich Zusatzpunkte, wenn ein Wagen als Mönch im Kloster eingesetzt wird.

Fluggeräte – Mini 1

Der Wagen kann die Fluggeräte nutzen wie ein Meeple. Mit dem Fluggerät kann ein Meeple auf ein Kloster, eine Straße oder eine Stadt – sofern diese nicht abgeschlossen ist - unabhängig davon, ob diese Bauwerke / Gebiete besetzt sind.

Depeschen – Mini 2

Die Depesche Nr 6 betrifft die Bauern auf der Wiese – diese Depesche findet keine Anwendung für den Wagen. Alle anderen 7 Depeschen werden wie bei dem Meeple auch bei dem Wagen angewendet.

Fähren – Mini 3

Der Wagen kann als Wegelagerer auf Straßen eingesetzt werden, somit sind die Fähren auch für den Wagen interessant. Wenn durch Versetzen einer Fähre eine Straße fertiggestellt wird, kann der Wagen gegebenenfalls auf ein unbesetztes offenes Gebiet weiterfahren.

Goldminen – Mini 4

Die Goldminen haben die gleiche Auswirkung auf den Wagen, wie bei dem Meeple auch, also bei der Plazierung der Goldminen, sowie später bei Wertung die Verteilung der Goldminen. Der Wagen hat die Stärke wie ein normaler Meeple bei der Bestimmung der Mehrheiten in einem Gebiet (Bauwerk).

Magier&Hexe – Mini 5

Der Magier und die Hexe haben die gleiche Auswirkung auf den Wagen, wie bei dem Meeple auch.

Die Kornkreise I + II – (Kornkreise II = Mini 7)

Die Kornkreise „Keule“ und „Schild“ haben die gleiche Auswirkung auf den Wagen, wie bei dem Meeple auch. Der Kornkreis „Mistgabel“ betrifft die Bauern auf der Wiese – somit hat dieser Kornkreis keine Anwendung für den Wagen.

Belagerer / Katharer - Mini

Die Auswirkungen bei der belagerten Stadt sind für den Wagen die gleichen wie für den Meeple. Der Wagen kann wie ein Meeple auch aus einer belagerten Stadt flüchten, sofern ein Kloster an die Belagererkarte grenzt.

Tunnel – Mini

Die Tunnelchips haben auf Straßen wo der Wagen als Wegelagerer steht die gleiche Auswirkung wie bei dem Meeple auch.

Die **Köster in Deutschland/ De Kloosters** - Mini

Der Wagen kann als „Mönch“ auf ein Kloster in Deutschland gesetzt werden, wie ein Meeple auch.
Die Frage ist hier, kann der Wagen auf **die Seite gelegt werden**, damit er wie ein Meeple als „**Abt**“ die Klöster in Deutschland nutzen kann.
Wenn ein Kloster in Deutschland abgeschlossen ist – Nutzung des Wagens als „Mönch“, kann der Wagen auf die Straße fahren und als Wegelagerer besetzen, sofern diese nicht abgeschlossen und unbesetzt ist. Entsprechend kann der Wagen nach Fertigstellung der Straße auf ein unbesetztes nicht abgeschlossenes Kloster in Deutschland fahren.

Burgen in Deutschland - Mini

Der Wagen erhält genauso die Bonuspunkte von den Burgen in Deutschland, wenn er als Ritter in der Stadt oder als Wegelagerer auf der Straße eingesetzt ist, die auf dem Burgenplättchen beginnen/enden.
Der Wagen darf auch als „**Burgherr**/Burgfräulein“ auf die **Burg von Deutschland** gestellt werden, bzw. er kann nach Fertigstellung der Straße die auf der Burg in Deutschland endet weiterfahren.

Das **Labyrinth** – Mini Spiel Doch

Der Wagen kann als Wegelagerer das Labyrinth nutzen, wie ein Meeple auch. Nach Fertigstellung des Labyrinths kann der Wagen auf ein angrenzendes offenes und unbesetztes Gebiet / Bauwerk weiterfahren.
Die Straße vom Labyrinth geht in alle vier Richtungen und ist im Ganzen eine Straße. Das heißt, erst wenn alle 4 Seiten der Straße abgeschlossen sind, ist die Straße des Labyrinths fertiggestellt und erst dann kann der Wagen weiterfahren.

Die **Kathedralen von Deutschland** – Mini

Wenn der Wagen als Wegelagerer auf einer Straße eingesetzt ist, welche an der Kathedrale von Deutschland beginnt/endet, wird bei Fertigstellung der Straße genauso gewertet wie bei dem Meeple auch.
Der Wagen kann auch als „**Bischof**“ auf der Kathedrale von Deutschland eingesetzt werden. Der Wagen kann auch bei Fertigstellung einer Straße, die zu der Kathedrale in Deutschland führt auf die unbesetzte und offene Kathedrale von Deutschland weiterfahren. Wenn eine Kathedrale von Deutschland fertiggestellt ist, kann der Wagen nicht mehr weiterfahren, da alle angrenzenden Straßen fertiggestellt sind. Der Wagen geht dann zu dem Vorrat des Spielers zurück.

Die **Pest** – Mini Spielbox

Die Pest hat für den Wagen die gleiche Auswirkung wie für den Meeple. Der Wagen kann genauso die Flucht ergreifen, wie ein Meeple, allerdings nur auf derselben Straße und derselben Stadt auf ein anderes Plättchen.

Die **Häuser** – Mini Spielbox

Die Häuser haben die gleiche Auswirkung für den Wagen wie für den Meeple bei Wertung von Straße, Stadt und Kloster, allerdings nicht für die Wiesen, da der Wagen nicht auf der Wiese gesetzt werden kann.

Das **Fest** – Mini

...„er nimmt 1 *eigene Figur* von der gesamten Auslage zurück in seinen Vorrat.“
Das heißt, nur bei dieser Erweiterung kann man den Wagen von der Auslage entfernen.

Aber Achtung, bei der CundCo-Version dieser Mini-Erweiterung heißt es:

...„er nimmt 1 *eigenen Gefolgsmann* von der gesamten Auslage zurück in seinen Vorrat.“
Das bedeutet, dass man auch hier den Wagen von der Auslage entfernen darf, da der Wagen ein Gefolgsmann (Meeple) ist.

Schicksalsrad – Das Schicksalsrad

„Wenn der Spieler in seinem Zug keinen Gefolgsmann auf eine Landschaftskarte gesetzt hat, kann er einen **Gefolgsmann** auf ein beliebiges freies **Kronenfeld des Schicksalsrades** einsetzen. Auf jedem Kronenfeld darf sich immer nur eine Figur befinden.“

Darf der Wagen auch auf ein Kronenfeld gesetzt werden? Er Wagen gilt als Gefolgsmann – somit würde ich dies mit JA beantworten.

Aktionen des Schicksalsrades:

„Steuern“ – Der Wagen in der Stadt gilt ebenso wie ein Meeple als Ritter.

„Hungersnot“ – Der Wagen kann nicht als Bauer auf der Wiese eingesetzt werden und somit trifft diese Aktion für den Wagen nicht zu.

„Unwetter“ – Der Wagen gilt als Gefolgsmann (Meeple), somit kann der Wagen ein Punkt bringen, wenn dieser in dem Vorrat des Spielers ist.

„Inquisition“ – Der Wagen auf dem Kloster gilt ebenso wie ein Meeple als Mönch.

„Pest“ – Der Wagen gilt als Gefolgsmann (Meeple) und wenn die Spieler einen Gefolgsmann (Meeple) vom Spielfeld nehmen müssen, kann es auch der Wagen sein.



Der Wagen kann nach Fertigstellung der Stadt auf das Kloster weiterfahren und als „Mönch“ das Kloster besetzen.



Der Wagen kann nicht nach Fertigstellung der Stadt auf die andere Stadt oder auch nicht auf die Straße fahren. Die Kreuzung verhindert ein weiterfahren.