



[home](#)  
[Carcassonne](#)  
[Familie](#)  
[Autor](#)  
[Regelfragen](#)  
[Varianten](#)  
[FAQ](#)  
[Online spielen](#)  
[Links](#)  
[Service](#)  
[Impressum](#)



## Auerochsen-Wettbewerb

### Es ist endlich so weit!

Wir bedanken uns bei den Einsendern, für die vielen Ideen.



Nun geht es in die entscheidende zweite Runde. Aus allen Einsendungen haben wir eine Vorauswahl getroffen, die wir hier vorstellen und aus der Sie nun den tatsächlichen Gewinner wählen können. Es liegt völlig bei Ihnen welcher Vorschlag schlussendlich das Rennen macht.

Einige der Teilnehmer werden ihren Vorschlag nicht in dieser Auswahl finden. Das bringt so ein Wettbewerb leider mit sich. Seien Sie darüber bitte nicht traurig. Zur Erklärung unserer Entscheidung möchte ich Betroffenen und Interessierten exemplarisch **einige der Vorschläge und die damit verbundenen Problematiken** nennen.

Doch nun zu den positiven Dingen. Einige Einsendungen enthielten sehr ähnliche Vorschläge. Wir haben diese zusammengefasst und teilweise etwas angeglichen. Es sind aber alle Einsender der entsprechenden Vorschläge berücksichtigt und erhalten, wie üblich bei Carcassonne, alle den vollen Preis. Keine Panik also, sollten Sie Ihre Idee erkennen, nicht aber Ihre Formulierung.



Alle an der Vorauswahl beteiligten erhalten 1 Spiel nach Wahl. Der oder die Gewinner erhalten ein Spielepaket bestehend aus ??? Die Gewinner werden per e-mail benachrichtigt.

Und hier endlich die Finalisten:

- ☐ **Der Auerochse stärkt die Tiere**  
Jedes Rotwild auf einer Wiese mit mindestens einem Auerochsen bringt 3 P statt der üblichen 2. Die Tiere werden wie üblich von Tigern gefressen. Auf Mammuts hat der Auerochse keine Wirkung.
- ☐ **Der Auerochse verjagt einen Tiger**  
Sofort wenn der Auerochse an eine Wiese mit einem Tiger angelegt wird, flücht einer der selbigen und wird mit einem der grünen Steinchen abgedeckt. Er fress kein Wild mehr. Befindet sich noch kein Tiger auf der Wiese, verfällt die Aktion. können später neue Tiger an die Wiese gelegt werden.
- ☐ **Die Auerochsenherde**  
Je mehr Auerochsen sich auf einer Wiese befinden, desto mehr Punkte gibt es einzelne. Ein Auerochse wird wie bisher mit 2 Punkten gewertet, 2 Ochsenvierecke je 3 Punkte und alle 3 zusammen geben je 4 Punkte.  
In einer etwas verschärften Version, könnte ein einzelner Auerochse auch kein Punkt bringen, die übrige Staffelnung bleibt gleich.
- ☐ **Der Auerochse als Reittier**  
Unabhängig von den üblichen Setzregeln kann zusammen mit dem Auerochsen ein weiterer Jäger eingesetzt werden, auch wenn die Wiese bereits besetzt ist.
- ☐ **Der Auerochse vertreibt einen Jäger**  
Nach anlegen eines Auerochsen kann der aktive Spieler einen eigenen oder fremden Jäger von der Wiese zurücknehmen. Der jeweilige Spieler erhält die Wiese zurück und kann sie im nächsten Zug wieder (regelkonform) einsetzen.

DIESE Regel und keine Andere!

Hel  
 Au  
 wal  
 zu

(Einige Browser machen Probleme bei der Formularverarbeitung. Sollte das Formular bei Ihnen eine Fehlermeldung liefern, schicken Sie bitte einfach ein mail mit Ihrem Favoriten.)

Zu guter Letzt noch einige Vorschläge, die nur knapp aus der Vorauswahl gefallen sind, die wir ihnen aber dennoch nicht vorenthalten wollen.



#### **Domestizierter Auerochse**

Ein Auerochse an einem Flußsystem mit Hütte zählt bei Spielende 5 Punkte für den/die Besitzer der Hütte.



#### **Auerochse als Abrissbirne**

Ein Spieler, der einen Auerochsen an ein Flusssystem mit eigener Hütte anlegt, kann diese zurücknehmen um sie später an anderer Stelle (regelkonform) neu einzusetzen.

(Diese beiden Vorschläge haben den kleinen Haken gemeinsam, dass sie sich auf den Fluss beziehen, obwohl der Auerochse auf einer Wiese steht, was die Handhabung etwas kompliziert macht.)



#### **Auerochse als Pflug-Zugtier**

Beim Anlegen eines Auerochsen, kann sich der Spieler dafür entscheiden eine Hütte auf das Kärtchen zu setzen. Dies geschieht unabhängig von Jägern, die sich eventuell auf der Wiese befinden. Andere Hütten sperren wie üblich. Dieser Auerochse ermöglicht es, die Wiese als Ackerland zu nutzen.

Hierbei gibt es zwei mögliche Wertungsarten:

1. Das besetzte Kärtchen und die umliegenden 8 Felder können bewirtschaftet werden, wobei jedes Feld einen Punkt bringt. Ist das Kärtchen vollständig umbaut, kann die Hütte zurückgenommen werden. Insgesamt wird also gewertet wie beim Kloster.

2. Es kann jedes reine Wiesenfeld bewirtschaftet werden. Die Hütte bleibt bis zum Spielende auf der Wiese stehen. Bei der Wertung gibt jedes Wiesenfeld, auf dem sich kein Tier befindet 1 Punkt. (Der Acker-Ochse ist eigentlich mein persönlicher Favorit, leider ist eine sehr ähnliche Idee bereits in **König&Späher** umgesetzt. Was diese Variante für Besitzer der Mini-Erweiterung überflüssig macht.)

© 2004

Hans im Glück Verlag