

Mini 2 Die Carcassonne Depeschen

Spielmaterial • 8 Depeschenkarten

• 6 Gefolgsfrauen in 6 Farben



Vor-
der-
seite



Rück-
seite

Spielvorbereitungen Ein Spieler mischt die Depeschenkarten und legt sie mit der Rückseite nach oben (als verdeckten Stapel) neben die Wertungstafel. Jeder Spieler stellt die Gefolgsfrau in seiner Farbe neben seinen Gefolgsmann auf die Null der Wertungstafel. Es stehen nun für jeden Spieler zwei Zählfiguren auf der Wertungstafel.

Spielablauf Immer wenn ein Spieler Punkte bekommt, kann er wählen, mit welcher der beiden Figuren er auf der Wertungstafel vorwärts zieht. Der Spieler an der Reihe (und nur er) bekommt eine Depesche, wenn durch die Wertung eine seiner beiden Zählfiguren auf einem dunklen Zahlenfeld (0, 5, 10, 15, ...) landet. Er nimmt die oberste Karte vom Depeschenstapel und dreht sie um. Er hat nun **zwei Möglichkeiten**, entweder:

- ODER**
- er führt die **Aktion der Depesche** aus
 - er nimmt sich **2 Punkte** (rechts unten im Siegel vermerkt)

Nachdem der Spieler eine der beiden Möglichkeiten ausgeführt hat, schiebt er die Depesche verdeckt unter den Stapel.

Die Depeschen im Einzelnen:



1.) „Kleinste“ **Straße werten**: Der Spieler bekommt Punkte für eine Straße, auf der er mindestens einen Gefolgsmann hat (er muss nicht die Mehrheit besitzen). Er bekommt so viele Punkte, wie die Straße zählen würde, wenn jetzt Spielende wäre. Ist er auf mehreren Straßen vertreten, bekommt er die Punkte derjenigen Straße, die nach den Regeln der Schlusswertung am wenigsten Punkte zählt. Der Gefolgsmann bleibt auf der Straße stehen.



2.) „Kleinste“ **Stadt werten**: Entspricht Depesche 1 und gilt für Städte.

3.) „Kleinstes“ **Kloster werten**: Entspricht Depesche 1 und gilt für Klöster.



4.) **Je Wappen 2 Punkte**: Der Spieler erhält für alle Wappen in allen Städten, in denen er mindestens 1 Gefolgsmann hat, 2 Punkte (er muss nicht die Mehrheit haben).

Mini 2 Die Carcassonne Depeschen

Spielmaterial • 8 Depeschenkarten

• 6 Gefolgsfrauen in 6 Farben



Vor-
der-
seite



Rück-
seite

Spielvorbereitungen Ein Spieler mischt die Depeschenkarten und legt sie mit der Rückseite nach oben (als verdeckten Stapel) neben die Wertungstafel. Jeder Spieler stellt die Gefolgsfrau in seiner Farbe neben seinen Gefolgsmann auf die Null der Wertungstafel. Es stehen nun für jeden Spieler zwei Zählfiguren auf der Wertungstafel.

Spielablauf Immer wenn ein Spieler Punkte bekommt, kann er wählen, mit welcher der beiden Figuren er auf der Wertungstafel vorwärts zieht. Der Spieler an der Reihe (und nur er) bekommt eine Depesche, wenn durch die Wertung eine seiner beiden Zählfiguren auf einem dunklen Zahlenfeld (0, 5, 10, 15, ...) landet. Er nimmt die oberste Karte vom Depeschenstapel und dreht sie um. Er hat nun **zwei Möglichkeiten**, entweder:

- ODER**
- er führt die **Aktion der Depesche** aus
 - er nimmt sich **2 Punkte** (rechts unten im Siegel vermerkt)

Nachdem der Spieler eine der beiden Möglichkeiten ausgeführt hat, schiebt er die Depesche verdeckt unter den Stapel.

Die Depeschen im Einzelnen:



1.) „Kleinste“ **Straße werten**: Der Spieler bekommt Punkte für eine Straße, auf der er mindestens einen Gefolgsmann hat (er muss nicht die Mehrheit besitzen). Er bekommt so viele Punkte, wie die Straße am Spielende zählen würde. Ist er auf mehreren Straßen vertreten, bekommt er die Punkte derjenigen Straße, die am Ende am wenigsten Punkte zählen würde. Der Gefolgsmann bleibt auf der Straße stehen.



2.) „Kleinste“ **Stadt werten**: Entspricht Depesche 1 und gilt für Städte.

3.) „Kleinstes“ **Kloster werten**: Entspricht Depesche 1 und gilt für Klöster.



4.) **Je Wappen 2 Punkte**: Der Spieler erhält für alle Wappen in allen Städten, in denen er mindestens 1 Gefolgsmann hat, 2 Punkte (er muss nicht die Mehrheit haben).



5.) **Je Ritter 2 Punkte:** Der Spieler bekommt für jeden eigenen Ritter (Gefolgsmann in der Stadt) 2 Punkte. Die Ritter bleiben im Spiel.

Stand
2013



6.) **Je Bauern 2 Punkte:** Der Spieler bekommt für jeden eigenen Bauern (Gefolgsmann auf der Wiese) 2 Punkte. Die Bauern bleiben im Spiel.



7.) **Noch 1 Karte legen:** Der Spieler zieht noch 1 Karte und legt sie an. Auch darf er nach den üblichen Regeln eine weitere Figur setzen.



8.) **Einen Gefolgsmann werten und vom Plan nehmen:** Der Spieler wählt einen seiner eingesetzten Gefogsleute. Hat er in dem Gebiet, in dem dieser Gefolgsmann steht, die Mehrheit, so wertet er nun das Gebiet (wobei nur er selbst Punkte bekommt). Er erhält Punkte gemäß der Wertung am Spielende. Der gewählte Gefolgsmann wird in den Vorrat zurückgenommen.

Weitere Regeln: Werden in einem Zug mehrere Bauwerke gewertet, müssen die Punkte jedes einzelnen Bauwerkes im Ganzen von einer Zählfigur gezogen werden.

Pro Wertungsrunde bekommt der Spieler an der Reihe nur **eine** Depesche, auch wenn z.B. durch mehrere fertige Bauwerke zwei Wertungsfiguren auf dunklen Feldern landen. Durch Punkte aus einer Depesche kann er im gleichen Zug allerdings auch eine weitere Depesche erhalten und einsetzen. Durch diese ebenfalls wieder eine weitere, etc.

Wichtig: Nur der Spieler an der Reihe kann Depeschen erhalten, auch wenn Zählfiguren anderer Spieler auf dunklen Feldern landen.

Am **Spielende**, vor der Schlusswertung, werden die Punktezahlen beider Zählfiguren zusammengezählt. Dann stellt jeder Spieler eine Zählfigur auf die erreichte Summe und legt die andere zurück in die Schachtel. In der Schlusswertung werden keine Depeschen mehr vergeben.



5.) **Je Ritter 2 Punkte:** Der Spieler bekommt für jeden eigenen Ritter (Gefolgsmann in der Stadt) 2 Punkte. Die Ritter bleiben im Spiel.

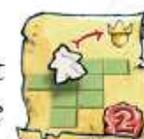
Stand
2012



6.) **Je Bauern 2 Punkte:** Der Spieler bekommt für jeden eigenen Bauern (Gefolgsmann auf der Wiese) 2 Punkte. Die Bauern bleiben im Spiel.



7.) **Noch 1 Karte legen:** Der Spieler zieht noch 1 Karte und legt sie an. Auch darf er nach den üblichen Regeln eine weitere Figur setzen.



8.) **Ein Gefolgsmann werten und vom Plan nehmen:** Der Spieler wählt einen seiner eingesetzten Gefogsleute. Hat er in dem Gebiet, in dem dieser Gefolgsmann steht, die Mehrheit, so wertet er nun das Gebiet (wobei nur er selbst Punkte bekommt). Er erhält Punkte gemäß der Wertung am Spielende. Der gewählte Gefolgsmann wird in den Vorrat zurückgenommen.

Weitere Regeln: Werden in einem Zug mehrere Bauwerke gewertet, müssen die Punkte jedes einzelnen Bauwerkes im Ganzen von einer Zählfigur gezogen werden.

Pro Wertungsrunde bekommt der Spieler an der Reihe nur **eine** Depesche, auch wenn z.B. durch mehrere fertige Bauwerke zwei Wertungsfiguren auf dunklen Feldern landen. Durch Punkte aus einer Depesche kann er im gleichen Zug allerdings auch eine weitere Depesche erhalten und einsetzen. Durch diese ebenfalls wieder eine weitere, etc.

Wichtig: Nur der Spieler an der Reihe kann Depeschen erhalten, auch wenn Zählfiguren anderer Spieler auf dunklen Feldern landen.

Am **Spielende**, vor der Schlusswertung, werden die Punktezahlen beider Zählfiguren zusammengezählt. Dann stellt jeder Spieler eine Zählfigur auf die erreichte Summe und legt die andere zurück in die Schachtel. In der Schlusswertung werden keine Depeschen mehr vergeben.



© 2013 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Straße 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
Layout: Christof Tisch

Zusätzlich, Die Kornkreise: In jedem Mini finden Sie eine Karte der 7. Mini-Erweiterung »Die Kornkreise«. Diese Erweiterung ist auch mit einer Karte spielbar, am besten spielt man sie jedoch mit allen 6 Karten. Die Regeln dazu gibt es auf www.carcassonne.de



© 2012 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Straße 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
Layout: Christof Tisch

Zusätzlich, Die Kornkreise: In jedem Mini finden Sie eine Karte der 7. Mini-Erweiterung »Die Kornkreise«. Diese Erweiterung ist auch mit einer Karte spielbar, am besten spielt man sie jedoch mit allen 6 Karten. Die Regeln dazu gibt es auf www.carcassonne.de