



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 6 Die Carcassonne Räuber



Räuber sind unterwegs und fordern ihren Tribut.

Wenn Punkte kassiert werden, halten die „edlen Gesellen“ ihre Hand auf.

Spielmaterial

- 6 Räuberfiguren in 6 Farben aus Holz
- 8 Landschaftskarten mit Räubersymbol (markiert mit)



Stand
2013

Spielvorbereitungen Die Landschaftskarten mit dem Räubersymbol werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Jeder Spieler nimmt den Räuber seiner Farbe und stellt ihn vor sich.

Spielablauf Es wird nach den üblichen Regeln von Carcassonne gespielt.

Räuber einsetzen: Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Räubersymbol, legt er sie nach den üblichen Regeln an. Nun darf er sofort seinen Räuber auf die Wertungstafel stellen. Der Räuber wird auf ein Feld der Wertungstafel gestellt, auf dem mindestens ein Zählgefolgsmann eines anderen Spielers steht. Der nächste Spieler in Spielerreihenfolge, der seinen Räuber noch vor sich stehen hat, darf nun ebenfalls seinen Räuber einsetzen. Falls der aktive Spieler seinen Räuber schon eingesetzt hat, darf er ihn versetzen.



Beispiel: Blau, Rot, Gelb und Grün spielen in dieser Reihenfolge. Blau zieht eine Räuberkarte. Er setzt seinen Räuber auf die Wertungstafel zur roten Zählfigur. Da die Räuber von Rot und Gelb schon auf der Wertungstafel stehen, darf Grün nun seinen Räuber ebenfalls einsetzen.

Punkte „räubern“: Nachdem ein Zählgefolgsmann eines anderen Spielers vom Feld, auf dem der Räuber steht, vorwärts gezogen wurde, bekommt der Besitzer des Räubers die Hälfte der Punkte (aufgerundet). Der andere Spieler bekommt alle seine Punkte. Die geräuberten Punkte zieht der Besitzer des Räubers mit seinem Zählgefolgsmann auf der Wertungstafel nach vorne. Der Räuber wird wieder in den Vorrat des Spielers zurück genommen.



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 6 Die Carcassonne Räuber



Räuberbanden sind unterwegs und fordern ihren Tribut.

Wenn Gefolgsleute Punkte kassieren, halten die »edlen Gesellen« ihre Hand auf.

Spielmaterial

- 6 Räuberfiguren aus Holz
- 8 Landschaftskarten mit Räubersymbol (markiert mit)



Stand
2012

Spielvorbereitungen Die Landschaftskarten mit dem Räubersymbol werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Jeder Spieler nimmt den Räuber seiner Farbe und stellt ihn vor sich.

Spielablauf Es wird nach den üblichen Regeln von Carcassonne gespielt.

Räuber einsetzen: Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Räubersymbol, legt er sie nach den üblichen Regeln an. Nun darf er seinen Räuber auf die Wertungstafel stellen. Der Räuber wird auf ein Feld der Wertungstafel gestellt, auf dem mindestens ein Zählgefolgsmann eines anderen Spielers steht. Der nächste Spieler in Spielerreihenfolge, der seinen Räuber noch vor sich stehen hat, darf nun ebenfalls seinen Räuber einsetzen. Falls der aktive Spieler seinen Räuber schon eingesetzt hat, darf er ihn versetzen.



Beispiel: Blau, Rot, Gelb und Grün spielen in dieser Reihenfolge. Blau zieht eine Räuberkarte. Er setzt seinen Räuber auf die Wertungstafel zur roten Zählfigur. Da die Räuber von Rot und Gelb schon auf der Wertungstafel stehen, darf Grün nun seinen Räuber ebenfalls einsetzen.

Punkte »räubern«: Nachdem ein Zählgefolgsmann eines anderen Spielers vom Feld, auf dem der Räuber steht, vorwärts gezogen wurde, bekommt der Besitzer des Räubers die Hälfte der Punkte (aufgerundet). Der andere Spieler bekommt alle seine Punkte. Die geräuberten Punkte zieht der Besitzer des Räubers mit seinem Zählgefolgsmann auf der Wertungstafel nach vorne. Der Räuber wird wieder in den Vorrat des Spielers zurück genommen.

Weitere Regeln

- Steht ein Räuber neben einem Gefolgsmann, der sich durch „Räuberpunkte“ bewegt, bekommt er nicht dessen halbe Räuberpunkte. Statt dessen zieht der Räuber mit dem fremden Gefolgsmann auf dem Plan weiter, um ihn später „auszurauben“. („Räuber bestehlen keine Räuber.“)
- Ein Räuber muss (abgesehen von „Räuberpunkten“) immer die Punkte nehmen, die als nächstes vergeben werden. Er darf nicht warten, um bei einer späteren Wertung evtl. mehr Punkte zu bekommen.
- Stehen mehrere Gefolgsleute auf einem Feld bei einem Räuber und bekommen in einem Zug mehrere dieser Gefolgsleute Punkte, kann der Räuber sich aussuchen, von welchem er die Hälfte bekommt.
- Stehen mehrere Räuber auf dem Feld des Gefolgsmannes, der Punkte erhält, bekommen alle Räuber die Hälfte der Punkte.
- Ein eigener Gefolgsmann darf nicht „beraubt“ werden.
- **Schlusswertung:** Jeder Spieler, dessen Räuber noch auf der Wertungstafel steht, bekommt 3 Punkte und nimmt seinen Räuber zurück.

Rot erhält 5 Punkte. Der **blaue Räuber** „raubt“ 3 Punkte. Deshalb zieht der **blaue Gefolgsmann** 3 Felder vor. Der **blaue Räuber** wird von der Wertungstafel entfernt. Da der **gelbe Räuber** jetzt nur „Räuberpunkte“ bekäme, zieht er mit **später Rot** oder **Blau**, je nachde



Blau erhält 4 Punkte.
Rot und **Grün**
bekommen für ihre
Räuber 2 Punkte.
Die Räuber werden
von der Wertungs-
tafel entfernt.



© 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

Weitere Regeln

- Steht ein Räuber neben einem Gefolgsmann, der durch »Räuberpunkte« **vorwärts gezogen wird**, bekommt er **nicht** dessen halbe Räuberpunkte. Statt dessen zieht der Räuber mit dem fremden Gefolgsmann auf dem Plan **nach vorne, damit er ihn später »berauben« kann.** (»Räuber bestehlen keine anderen Räuber.«)
- Ein Räuber muss (abgesehen von »Räuberpunkten«) immer die Punkte nehmen, die als nächstes vergeben werden. Er darf nicht warten, um bei einer späteren Wertung **ev.** mehr Punkte zu bekommen.
- Stehen mehrere Gefoglsleute auf einem Feld bei einem Räuber und bekommen in einem Zug mehrere dieser Gefoglsleute Punkte, kann der Räuber sich aussuchen, von welchen er die Hälfte bekommt.
- Stehen mehrere Räuber auf **einem Feld, wenn ein Gefoglsmann gewertet wird**, bekommen alle Räuber die Hälfte der Punkte.
- Ein eigener Gefoglsmann darf nicht »beraubt« werden.

Rot erhält 5 Punkte. Der **blaue Räuber** »raubt« 3 Punkte. Deshalb zieht der **blaue Gefolgsmann** 3 Felder vor. Der **blaue Räuber** wird vom der Wertungstafel entfernt. Da der **gelbe Räuber** jetzt nur »Räuberpunkte« bekäme, zieht er mit später **Rot** oder **Blau**, je nachde



Blau erhält 4 Punkte.
Rot und Grün
bekommen für ihre
Räuber 2 Punkte.
Die Räuber werden
vom der Wertungs-
tafel entfernt.



© 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