

Das war auch schon das ganze Geheimnis der Bauern. Fassen wir noch mal kurz zusammen was wichtig ist:

- Bauern werden auf das Spielfeld gelegt.
- Bauern bringen erst am Ende des Spiels, in der Schlusswertung Punkte.
- Jede abgeschlossene Stadt, die an Deine Wiesen angrenzt, bringt Dir 3 Punkte.
- Wie auch Meeple auf anderen Gebieten können Bauern in bereits besetzte Wiesen eingeschleust werden.
- Auch hier gelten die bekannten Regeln, wer am meisten Bauern auf einer Wiese hat, erhält alle Punkte. Haben mehrere Spieler gleich viele Bauern auf der Wiese, erhalten alle beteiligten Spieler die Punkte.



■ Der Fluss

Der Fluss ist die erste Mini Erweiterung die Euch in Carcassonne erwartet. Er verschönert Euer Spielfeld und ermöglicht einen abwechslungsreichen Start.

Spielmaterial

Der Fluss besteht aus **12 Teilen mit dunkler Rückseite** und ersetzt das normale Startplättchen. Letzteres braucht Ihr für ein Spiel mit dem Fluss also nicht – legt es daher in die Schachtel zurück.

Vorbereitung

Zuerst sucht Ihr Euch die Plättchen „Quelle“  und „See“  heraus. Die restlichen Plättchen mischt Ihr verdeckt und bildet damit einen Stapel. Dann schiebt Ihr den See unter den Stapel und legt die Quelle als Startplättchen aus.

Spielablauf

Reihum ziehen nun du und Deine Mitspieler in gewohnter Weise Plättchen, nur dass ihr mit dem Fluss beginnt. Sobald alle Flussteile ausgelegt sind, macht Ihr weiter mit den normalen Teilen.

Natürlich müssen auch hier die Plättchen aneinander passen. Außerdem dürfen keine 2 Flussplättchen nacheinander in die gleiche Richtung abbiegen, damit der Fluss nicht in sich selber fließt.

Ihr dürft dabei auch nach den gewohnten Regeln Eure Meeple einsetzen und das Spiel nimmt seine Fahrt auf.



■ Der Abt

Der Abt ist die zweite Mini-Erweiterung die wir Euch hier vorstellen. Mit dem Abt kommen auch die Gärten ins Spiel, die Ihr bereits auf einigen Plättchen gesehen habt.

Spielmaterial und Vorbereitung

Die Erweiterung besteht aus 5 Äbten in den Spielerfarben. Jeder Spieler erhält die Abt-Figur seiner Farbe.



Spielablauf

1. Landschaftskarte auslegen

Wenn Du eine Landschaftskarte mit Kloster oder Garten auslegst, musst Du sie wie gewohnt passend anlegen.

2. Einen Meeple ODER Abt einsetzen

Wenn Du ein Plättchen mit Kloster oder Garten gelegt hast, darfst Du **entweder** einen normalen Meeple **oder** den Abt einsetzen. Den Abt musst Du auf ein Kloster oder auf einen Garten stellen. Den Meeple darfst Du wie gewohnt einsetzen *(also nicht auf den Garten).*

Punktwertung

Ist ein Kloster oder ein Garten von 8 Plättchen umgeben, erhältst Du, wie im Grundspiel, 9 Punkte für den Abt.

Der Garten wird also genauso gewertet wie ein Kloster.

Außerdem hat der Abt noch eine Sondereigenschaft.

Wann immer Du bei der Aktion 2 **KEINEN** Meeple einsetzt, darfst Du Deinen Abt vom Spielfeld zu Dir zurück nehmen. Du erhältst dann sofort die Punkte, die das Kloster oder der Garten in diesem Moment wert ist.

Der Abt wird am Ende des Spiels wie ein normaler Mönch gewertet.



Jetzt haben wir Euch 2 Mini-Erweiterungen vorgestellt, die das Spiel noch spannender machen. Viele weitere Erweiterungen und Mini-Erweiterungen findet ihr auf www.cundco.de. Eine detaillierte Liste aller Plättchen findet Ihr unter www.Carcassonne.de.