



Das Grundspiel

HiG2000

Die südfranzösische Stadt Carcassonne ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und der Ritter. Die Spieler machen sich auf, mit ihren Gefolgsleuten auf den Straßen und in den Städten, in den Klöstern und auf den Wiesen rund um Carcassonne ihr Glück zu machen. Die Entwicklung der Landschaft liegt in ihren Händen, und der geschickte Einsatz ihrer Gefolgsleute als Wegelagerer, Ritter, Mönche oder Bauern ebnet ihnen den Weg zum Erfolg.

Spielmaterial

- 72 Landschaftskarten (darunter 1 Startkarte mit dunkler Rückseite): Sie zeigen verschiedene Straßenabschnitte, Kreuzungen, Stadtteile, Klöster und Wiesenstücke.
- 40 Gefolgsleute in 5 Farben: Jeder Gefolgsmann kann als Wegelagerer, Ritter, Mönch oder Bauer eingesetzt werden. Ein Gefolgsmann pro Farbe wird als Zählstein benötigt.
- 1 Wertungstafel: Sie dient zum Anzeigen der Punkte.
- 1 Spielregel und 1 Beiblatt

Rückseite Startkarte

Kloster Stadtteile

Wiesenstücke

Straßenabschnitte

Kreuzungen

Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Straßen, Städte, Klöster und Wiesen, auf welche die Spieler ihre Gefolgsleute setzen können, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während des Spiels als auch am Ende Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.

Spielvorbereitung

Die Startkarte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Landschaftskarten werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann. Die Wertungstafel sollte möglichst an den Rand des Tisches platziert werden.

Jeder Spieler erhält die 8 Gefolgsleute einer Farbe seiner Wahl und stellt einen dieser Gefolgsleute als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die übrigen 7 Gefolgsleute bleiben zunächst bei jedem Spieler als Vorrat.

Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Der Spieler **muss** 1 neue **Landschaftskarte** ziehen und anlegen.
 2. Der Spieler **kann** 1 eigenen **Gefolgsmann** aus seinem Vorrat auf die **soeben gelegte Karte** setzen.
 3. Sind durch das Anlegen der Karte **fertige Straßen, Städte oder Klöster** entstanden, müssen sie jetzt **gewertet** werden.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

☐ 1. Landschaftskarte legen

Als erste Aktion **muss** der Spieler 1 Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel nehmen. Er zeigt sie zunächst allen Mitspielern (damit sie ihn beim Anlegen auch gut „beraten“ können) und legt sie dann an. Dabei muss er beachten:

- Die neue Karte (in den Beispielen rot umrandet) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Straßenabschnitte, Stadtteile und Wiesenstücke müssen fortgesetzt werden.

Straßenabschnitte und Wiesenstücke werden fortgesetzt

Stadtteile werden fortgesetzt.

Auf der einen Seite werden Stadtteile, auf der anderen Seite Wiesenstücke fortgesetzt.

*So z. B. darf **nicht** angelegt werden.*

Falls der seltene Fall eintritt, dass eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie ganz aus dem Spiel genommen, und der Spieler zieht eine neue.

☐ 2. Gefolgsmann setzen

Hat der Spieler die Karte gelegt, **kann** er einen Gefolgsmann setzen. Dabei muss er folgendes beachten:

- Er darf immer nur 1 Gefolgsmann setzen.
- Er muss ihn aus seinem Vorrat nehmen.
- Er darf ihn nur auf die **soeben gelegte Karte** setzen.
- Er muss sich entscheiden, auf welchen Teil der Karte er den Gefolgsmann setzt. Entweder als ...

Wegelagerer

Ritter

Mönch

Bauer

- Auf den durch die neue Karte verbundenen Straßenabschnitten, Stadtteilen oder Wiesenstücken darf kein anderer Gefolgsmann (auch kein eigener) stehen. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit der andere Gefolgsmann entfernt ist.

Was damit gemeint ist, verdeutlichen am besten zwei Beispiele:

Blau kann nur einen Bauern einsetzen. In den verbundenen Stadtteilen steht bereits ein Ritter.

Blau kann seinen Gefolgsmann als Ritter oder als Wegelagerer einsetzen, als Bauer nur auf dem kleinen Wiesenstück. Die große Wiese ist bereits besetzt.

Gehen einem Spieler im Verlauf des Spiels die Gefolgsleute aus, kann er nur Karten anlegen.

Aber keine Angst: Man erhält Gefolgsleute auch wieder zurück.

Nun ist der Zug des Spielers zu Ende und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ausnahme: Ist durch das Anlegen der Karte eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertiggestellt worden, muss jetzt gewertet werden.

☐ **3. Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet**

EINE FERTIGE STRASSE

Eine Straße ist fertig, wenn die Straßenabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder ein Kloster begrenzt sind oder wenn die Straße einen geschlossenen Kreis ergibt. Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.

Für eine fertige Straße erhält der Spieler, der auf dieser Straße einen Wegelagerer hat, so viele Punkte, wie die Straße „lang“ ist (Anzahl der Karten).

Diese wie auch alle weiteren Punkte werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt. Die Wertungstafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, so wird er hingelegt. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon 50 oder mehr Punkte errungen hat.

EINE FERTIGE STADT

Eine Stadt ist fertig, wenn ihre Stadtteile vollständig von einer Stadtmauer umgeben sind und die Stadtfläche keine Lücke aufweist. Eine Stadt kann beliebig viele Stadtteile enthalten.

Für eine fertige Stadt erhält der Spieler, der in dieser Stadt einen Ritter hat, 2 Punkte für jeden Stadtteil. Jedes Wappen zählt 2 Punkte extra.

Rot erhält 8 Punkte (3 Stadtteile und 1 Wappen).

Rot enthält 8 Punkte (4 Stadtteile, kein Wappen).

Wenn die beiden Stadtteile in 1 Stadt liegen, zählen sie nur als 1 Stadtteil.

Die neue Karte verbindet die vorher getrennten Stadtteile zu einer fertigen Stadt.

Blau und **Rot** erhalten beide die volle Punktzahl, nämlich 10 Punkte, da sie beide je 1 Ritter in der Stadt besitzen (Gleichstand).

Was passiert, wenn mehrere Gefolgsleute auf einer fertigen Straße oder in einer fertigen Stadt stehen?

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Wegelagerer auf einer Straße oder mehrere Ritter in einer Stadt stehen.

Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern bzw. Rittern. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

EIN FERTIGES KLOSTER

*Ein Kloster ist fertig, wenn es von 8 Landschaftskarten umgeben ist. **Der Spieler, der einen Mönch im Kloster hat, erhält sofort 9 Punkte** (für jede Landschaftskarte 1 Punkt).*

Rot erhält 9 Punkte.

RÜCKKEHR DER GEFOLGSLEUTE ZU IHREN BESITZERN

Nachdem eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertig gebaut und gewertet wurde – und nur dann – kehren die dort eingesetzten Wegelagerer, Ritter oder Mönche zu ihren Besitzern zurück. Die Spieler können sie ab dem nächsten Zug wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.

*Es ist möglich, im selben Zug einen Gefolgsmann zu setzen, sofort zu werten und den Gefolgsmann wieder **zurück zu bekommen**. Dabei muss man immer in dieser Reihenfolge vorgehen:*

- 1. Mit der neuen Karte eine Straße, Stadt oder ein Kloster fertigstellen.*
- 2. Einen Wegelagerer, Ritter oder Mönch setzen.*
- 3. Die fertige Straße, Stadt bzw. das Kloster werten.*
- 4. Den Wegelagerer, Ritter bzw. Mönch zurücknehmen.*

Rot erhält 4 Punkte.

Rot erhält 3 Punkte.

DIE WIESE

*Mehrere zusammenhängende Wiesenstücke werden als Wiese bezeichnet. Wiesen bzw. Wiesenstücke werden nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Bauern aufzunehmen. Die Besitzer der Bauern können erst am Ende des Spiels Punkte bekommen. **Daher bleiben Bauern das ganze Spiel über auf den Wiesen und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück!** (Um dies zu verdeutlichen, werden die Bauern beim Einsetzen hingelegt.) Wiesen werden durch Straßen, durch Städte und durch das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt. (Wichtig bei der Schlusswertung!)*

Alle 3 Bauern haben ihre eigene Wiese. Die Straßenabschnitte bzw. die Stadt trennen die Wiesen voneinander ab.

Nach dem Anlegen der neuen Karte sind die Wiesen der 3 Bauern miteinander verbunden

Man beachte:

Der Spieler, der die neue Karte gelegt hat, darf keinen Bauern setzen, da auf der nun verbundenen Wiese bereits Bauern stehen.

DIE WERTUNGSTAFEL

*Alle Punkte werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt. Die Tafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, nimmt sich der Besitzer eine Punktekarte und legt sie mit der Zahl 50 für alle gut sichtbar vor sich ab. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon **50** oder mehr Punkte errungen hat. Zieht ein Spieler ein zweites Mal über das Feld 0, so dreht er die Punktekarte um auf die Zahl **100**. Es kann vorkommen, dass ein Spieler die Wertungstafel zum 3. Mal umrundet. Dann legt er eine weitere Punktekarte mit der Zahl 50 vor sich ab.*

Spielende

Am Ende des Zugs, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde, ist das Spiel zu Ende. Eventuell noch fertiggestellte Straßen, Städte und Klöster werden noch normal gewertet. Nun folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

WERTUNG FÜR UNFERTIGE STRASSEN, STÄDTE UND KLÖSTER

*Bei der Schlusswertung werden zuerst alle **nicht fertigen** Straßen, Städte und Klöster gewertet. Für jede **nicht fertige** Straße, Stadt und Kloster erhält deren Besitzer **je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt**. Auch ein Wappen zählt jetzt nur **1 Punkt**. Nachdem die Bauten gewertet wurden, werden die entsprechenden Gefolgsleute entfernt.*

Rot erhält für die nicht fertige Straße 3 Punkte. **Gelb** erhält für das nicht fertige Kloster 5 Punkte.

Rot erhält für die nicht fertige Straße 3 Punkte. **Gelb** erhält für das nicht fertige Kloster 5 Punkte.

BAUERNWERTUNG

Nun sind nur noch die Bauern auf den Wiesen, die jetzt abgerechnet werden. Auf jeder Wiese wird der Besitzer ermittelt. Hat nur 1 Spieler Bauern auf der Wiese, so ist er der Besitzer. Haben mehrere Spieler Bauern auf der Wiese, so ist der Spieler mit den meisten Bauern der Besitzer. Bei Gleichstand sind alle Spieler, die die meisten Bauern haben, Besitzer der Wiese. Der oder die Besitzer einer Wiese erhalten für **jede fertige Stadt**, die an diese Wiese grenzt bzw. in dieser Wiese liegt, **3 Punkte**.

Grenzt eine Stadt an mehrere Wiesen, erhalten **alle Besitzer** dieser Wiesen für die Stadt 3 Punkte.

Blau erhält 6 Punkte, **Rot** erhält 3 Punkte. Die nicht fertige Stadt bringt keine Punkte.

Blau erhält 9 Punkte.

Reihenfolge, in der die Plättchen gelegt wurden.

Rot besitzt die große Wiese. Er hat die Mehrheit an Bauern. Er erhält 6 Punkte (je 3 für die Städte **A** und **B**). **Blau** besitzt die kleine Wiese. Auch er erhält für die Stadt **A** 3 Punkte.

Auf der großen Wiese haben **Rot** und **Gelb** je 2 Bauern. Beide besitzen diese Wiese. Beide erhalten je 6 Punkte (je 3 Punkte für die Städte **A** und **B**). **Blau** erhält 3 Punkte für Stadt **A**.

So werden für jede Wiese die angrenzenden fertigen Städte gewertet. Dann ist die Wertung und das Spiel zu Ende.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Beispiel für die Bauernwertung

Hier noch ein ausführlicheres Beispiel, wie die Bauern auf ihren Wiesen gewertet werden

Wiese 1: **Blau** besitzt Wiese 1. **Daran grenzen** 2 fertige Städte (**A** und **B**). Für jede fertige Stadt erhält **Blau** 3 Punkte (unabhängig von ihrer Größe). **Blau** erhält also **6 Punkte**.

Wiese 2: **Rot** und **Blau** besitzen die Wiese 2. Insgesamt 3 fertige Städte (**A**, **B** und **C**) grenzen an diese Wiese bzw. liegen darin. **Rot** und **Blau** erhalten je 9 Punkte.

Man beachte: Die Städte **A** und **B** bringen sowohl **Blau** von Wiese 1 als auch **Rot** und **Blau** von Wiese 2 je 3 Punkte, da sie an beide Wiesen grenzen. Die Stadt links unten ist nicht fertig gebaut. Sie bringt daher keine Punkte.

Wiese 3: **Gelb** besitzt Wiese 3, da er dort einen Bauern mehr hat als **Schwarz**. 4 fertige Städte grenzen an Wiese 3 bzw. liegen darin. **Gelb** erhält 12 Punkte.

Man beachte bei der Abgrenzung der Wiesen: Wiesen werden durch Straßen, Städte (wenn Sie nicht innerhalb einer Wiese liegen) und das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt.

Der Fluss

Spielmaterial

12 Flusskarten

Der Fluss wird zuerst ausgelegt. Quelle und See kommen zur Seite, die übrigen Flusskarten werden verdeckt gemischt (evtl. mit der normalen Startkarte).

Der Jüngste legt die Quelle in die Tischmitte.

Reihum ziehen die Spieler eine Flusskarte und legen sie an. Die Fluss kann beliebig ausgelegt werden, mit einer Ausnahme: Kehrtwendungen sind nicht erlaubt.

Als Letztes wird der See gelegt.

Jeder Spieler kann wie im normalen Spiel eine Figur setzen, wenn er will. Auf den Fluss selbst darf keine Figur gesetzt werden.

Ist der Fluss fertig, wird wie sonst weitergespielt.

Wirtshäuser und Kathedralen

Die (erste) Erweiterung 2002

zusätzliches Material

- **18 neue Landschaftskarten**
- **6 große Gefolgsleute** (1 pro Farbe)

Regelergänzungen

1. Landschaftskarte legen

Die neuen Landschaftskarten werden wie gewohnt angelegt.

Besonderheiten der neuen Landschaftskarten:

Diese Karte hat 4 getrennte Stadtteile

Das Kloster trennt die Straße in 2 Straßenabschnitte

*Die Kreuzung trennt die Straße in 2 Straßenabschnitte
Hier dürfen keine Wegelagerer gesetzt werden*

Das Wirtshaus liegt auf dem rechten Straßenabschnitt

Diese Wiese ist hier zu Ende

2. Gefolgsmann setzen

*Anstatt einen kleinen Gefolgsmann einzusetzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, seinen **großen Gefolgsmann** einzusetzen. Dieser gilt als 1 Gefolgsmann und wird nach den üblichen Regeln eingesetzt. Bei einer Wertung zählt er jedoch so, als ob der Spieler 2 normale Gefolgsleute in dem entsprechenden Gebiet (Straße, Stadt, Wiese) stehen hat.*

Nur Blau erhält die 3 Punkte für die Straße

Nach einer Wertung kommt er wie jeder andere Gefolgsmann zum Spieler zurück und kann ab dem nächsten Zug wieder neu eingesetzt werden. Setzt man den großen Gefolgsmann als Bauer, so bleibt er wie die anderen Bauern auch bis zum Spielende auf der Karte.

3. Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

EINE FERTIGE STRASSE

Wirtshaus am See (6 Karten)

Liegen eine oder mehrere Wirtshauskarten in einer fertigen Straße, so erhält der Wegelagerer 2 Punkte pro Straßenabschnitt (Anzahl der Karten). Ist eine solche Straße allerdings bis zum Spielende nicht fertig gestellt, so gibt es hierfür gar keine Punkte!

Blau erhält 6 Punkte

Blau erhält 6 Punkte

Straße bei Spielende nicht fertig: Blau erhält 0 Punkte

EINE FERTIGE STADT

Kathedrale (2 Karten)

Liegen eine oder auch beide Kathedralen in einer fertigen Stadt, so erhält der Ritter 3 Punkte pro Stadtteil (Anzahl der Karten) und 3 Punkte pro Wappen. Wird die Stadt aber bis zum Ende des Spiels nicht fertig gebaut, so gibt es für die gesamte Stadt gar keine Punkte!

Blau erhält 24 Punkte

Stadt bei Spielende nicht fertig: Blau erhält 0 Punkte

Händler und Baumeister

Zweite Erweiterung 2003

zusätzliches Material

- 24 neue Landschaftskarten (markiert mit)
- 20 Warenplättchen (9x Wein, 6x Korn, 5x Tuch)
- 6 Baumeister und 6 Schweine (je 1 pro Farbe)

Regelergänzungen

1. Landschaftskarte legen

Die neuen Landschaftskarten werden wie gewohnt angelegt.

Besonderheiten der neuen Landschaftskarten:

Die Brücke ist keine Kreuzung. Die eine Straße verläuft durchgehend von links nach rechts, die andere von oben nach unten.

Die Wiesenstücke sind allerdings getrennt. Die Karte links hat 4 getrennte, die Karte rechts 3 getrennte Wiesenstücke.

Die eine Straße endet in der Stadt, die andere am Häuschen.

Das Kloster trennt die Straße in 3 Straßenabschnitte.

Diese Karte hat 3 getrennte Stadtteile.

2. Gefolgsmann setzen

Anstatt einen kleinen oder einen großen Gefolgsmann zu setzen, kann sich jeder Spieler nun

entscheiden, seinen **Baumeister** oder sein **Schwein** einzusetzen. Diese werden nach folgenden Regeln eingesetzt.

DER BAUMEISTER

Einsetzen: Der **Baumeister** kann nur auf die soeben gelegte Karte und nur auf eine Straße oder eine Stadt gesetzt werden, auf der sich bereits mindestens ein eigener Gefolgsmann befindet. Der Spieler muss also zuerst regulär einen Gefolgsmann auf eine Stadt oder Straße einsetzen, in einem seiner folgenden Züge diese Straße oder Stadt vergrößern und kann dann seinen Baumeister dort einsetzen.

- Auf der Straße bzw. Stadt dürfen bereits Wegelagerer, Ritter oder Baumeister anderer Spieler stehen.
- Zwischen dem Wegelagerer und dem Baumeister können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.
- Ein Baumeister kann einmal auf eine Straße, ein anderes Mal in eine Stadt gesetzt werden.
- Ein Baumeister kann nie auf eine Wiese gesetzt werden.

Auswirkung: Jedesmal, wenn der Spieler eine Landschaftskarte an die Straße bzw. Stadt mit seinem Baumeister anlegt, darf er einen **Doppelzug** ausführen. Das bedeutet, er zieht nach den üblichen folgenden Schritten (Gefolgsmann setzen und Werten) noch eine weitere Landschaftskarte, legt diese passend an, kann einen weiteren Gefolgsmann einsetzen und führt gegebenenfalls eine Wertung durch. Danach ist sein Zug beendet.

- 1) Einen Wegelagerer setzen.
- 2) Den Baumeister setzen.
- 3a) Die Straße weiterführen.
- 3b) Die 2. Karte ziehen und irgendwo anlegen.

- Es gibt keine Kettenreaktion. Legt der Spieler die 2. Karte wieder an die Straße mit seinem Baumeister, darf er keine 3. Karte ziehen.
- Bleibt die Straße im Verlauf des Doppelzuges offen, bleibt der Baumeister dort. Solange die Straße offen ist, kann der Spieler auf die geschilderte Weise Doppelzüge machen. Wird sie abgeschlossen, kommen nach der Wertung Wegelagerer und Baumeister zum Spieler zurück.
- Der Spieler kann sowohl auf die 1. als auch auf die 2. Karte einen Gefolgsmann setzen. Wird die Straße nach der 1. Karte abgeschlossen, kann er z. B. den gerade zurückbekommenen Baumeister auf die 2. Karte setzen.
- Der Baumeister zählt bei der Bestimmung der Mehrheiten nicht mit.

Ein Spieler kann beispielsweise ...

- 1) Einen Wegelagerer setzen.
- 2) Den Baumeister setzen.
- 3a) Die Straße abschließen und einen Ritter in den Stadtteil der Karte setzen.
(Die Straße wird nun gewertet. Wegelagerer und Baumeister kommen zurück.)
- 3b) Die 2. Karte anlegen und den Baumeister dort wieder einsetzen.

DAS SCHWEIN

Einsetzen: Das Schwein kann nur auf die soeben gelegte Karte und nur auf Wiesen gesetzt werden, auf denen sich bereits mindestens ein eigener Bauer befindet.

- Auf der Wiese dürfen bereits Bauern oder Schweine anderer Spieler stehen.

Auswirkung: Das Schwein erhöht den Wert der Städte für die Bauern.

- Wird der letzte Bauer von der Wiese mit dem Schwein entfernt, so kommt auch das Schwein zum Spieler zurück. Ansonsten bleibt das Schwein bis Spielende auf dieser

Wiese.

- Bei der Schlusswertung bekommt der Spieler für jede gewertete Stadt dieser Wiese 4 anstatt 3 Punkte. Dies gilt aber nur, wenn er die Wiese besitzt. Für den Besitz einer Wiese zählen nach wie vor nur die Bauern.
 - Das Schwein zählt bei der Bestimmung der Mehrheiten nicht mit.
3. Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

EINE FERTIGE STADT

Eine Stadt mit Waren wird fertig

Wird eine Stadt fertig gestellt, die 1 oder mehrere Warensymbole enthält, passiert Folgendes: Die Stadt wird in der gewohnten Weise gewertet. **Der Spieler, der die Stadt fertig gestellt hat**, bekommt dann für jedes Warensymbol in der Stadt ein dazugehöriges Warenplättchen (er ist sozusagen der Händler dieser Stadt).

Es spielt dabei **keine Rolle, ob er selbst Ritter in der Stadt hatte**, oder ob sich überhaupt Ritter in der Stadt

Rot hat die Stadt abgeschlossen.
Blau erhält 10 Punkte und
Rot 2 Korn- und 1 Weinplättchen.

Schlusswertung

Die Warenplättchen (bringen zusätzliche Punkte)

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Weinplättchen gesammelt hat, erhält 10 Punkte. Das Gleiche gilt für den Spieler mit den meisten Korn- und Tuchplättchen. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten wie üblich die vollen 10 Punkte.

Beispiel für ein 2-Personenspiel: **Blau** bekommt 20 Punkte, **Rot** 30 Punkte.

Blau besitzt die Wiese. Da er sein Schwein auf der Wiese hat, erhält er für jede fertige Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte. **Blau** erhält also 8 Punkte.

Rot besitzt die Wiese nicht, da er nicht die Bauernmehrheit hat. Er erhält 0 Punkte.

König & Raubritter

Zweite Mini-Erweiterung HiG 2003

Spielmaterial

7 Karten

Die 5 neuen Landschaftskarten werden unter die übrigen Karten des Grundspiels gemischt. Das Anlegen erfolgt nach den üblichen Regeln.

Eine Karte zeigt 2 getrennte Stadtteile. Sie können allerdings während des Spiels durch andere Karten miteinander verbunden werden.

Der König wird zu Beginn des Spiels zur Seite gelegt. Sobald ein Spieler die erste Stadt fertig stellt, nimmt er den König zu sich. Stellt im weiteren Verlauf ein anderer Spieler eine **größere Stadt** fertig (d. h., er legt die letzte Karte dieser Stadt), so erhält dieser den König. Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der im Besitz des Königs ist, für jede fertige Stadt im Spiel 1 Punkt.

Der Raubritter funktioniert wie der König. Den Raubritter bekommt immer der Spieler, der die

längste Straße fertig gestellt hat. Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der im Besitz des Raubritters ist, für jede fertige Straße im Spiel 1 Punkt.

Der Graf von Carcassonne

Dritte Mini-Erweiterung HiG 2004

Spielmaterial

12 Stadtkarten und eine Holzfigur

Die 12 Stadtkarten werden vor Beginn des Spiels in der Tischmitte passend aneinander gelegt. Die dabei entstandene Stadt – es handelt sich um Carcassonne selbst – dient als Anfangspunkt für dieses Spiel. Die normale Startkarte wird also nicht benötigt. In der Stadt gibt es vier Viertel:

- 1. Das Schloss**
- 2. Der Markt**
- 3. Die Schmiede**
- 4. Die Kathedrale**

Die Holzfigur, der Graf von Carcassonne, wird auf das Schloss in der Stadt gestellt, dann beginnt das Spiel wie üblich.

Gefolgsleute in der Stadt

*Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Wertung auslöst, bei der mindestens 1 Mitspieler Punkte erhält, **er selbst jedoch keine**, darf dieser Spieler am Zugende 1 **Gefolgsmann** aus seinem Vorrat **auf ein Stadtviertel** seiner Wahl stellen. Löst der Spieler um diese Möglichkeit nutzen zu können. Pro Zug darf er aber höchstens einen Gefolgsmann nach Carcassonne stellen.*

Wird im folgenden Spielverlauf ein Gebiet (Stadt, Straße, Kloster) fertig gestellt, so dürfen alle Spieler noch vor der Wertung ihre Gefolgsleute vom entsprechenden Stadtviertel in dieses Gebiet einsetzen.

***Ausnahme:** Der Graf befindet sich im entsprechenden Stadtviertel – siehe unten.) Es dürfen auf diese Weise also Gefolgsleute in besetzte Gebiete eingesetzt werden. Danach folgt die Wertung.*

Die Gefolgsleute werden dabei folgendermaßen eingesetzt:

- *Vom Schloss in eine zu wertende Stadt.*
- *Von der Schmiede auf eine zu wertende Straße.*
- *Von der Kathedrale in ein zu wertendes Kloster.*
- *Vom Markt auf eine zu wertende Wiese.*

***Merke:** Gefolgsleute vom Markt können nur am Spielende eingesetzt werden.*

Wie läuft das nun im Einzelnen ab?

Der Spieler links vom Auslöser der Wertung beginnt, danach folgen reihum die anderen Spieler. Der Auslöser der Wertung darf zuletzt einsetzen. Jeder Spieler darf 0 bis alle seiner Gefolgsleute vom entsprechenden Stadtviertel in das zu wertende Gebiet einsetzen. Dann erfolgt die Wertung

wie üblich.

Gefolgsleute, die nicht eingesetzt werden, verbleiben vorerst in Carcassonne. Gefolgsleute in Carcassonne dürfen nur auf die oben beschriebene Weise eingesetzt werden. Sie dürfen auch nicht freiwillig zurückgenommen werden.

Der Graf

Immer wenn ein Spieler einen Gefolgsmann in die Stadt Carcassonne stellt, darf er auch den Grafen in ein beliebiges der vier Stadtviertel stellen. Aus dem Viertel, in dem der Graf sich aufhält, dürfen keine Gefolgsleute abgezogen werden.

Beispiel: Eine Stadt wird gewertet. Der Graf steht auf dem Schloss (Schloss – Stadt). Kein Spieler darf einen Gefolgsmann vom Schloss in die Stadt setzen. Die Gefolgsleute in diesem Viertel sind solange gesperrt, bis der Graf in ein anderes Stadtviertel gezogen wird. Der Graf steht immer eindeutig in einem der Viertel und verlässt Carcassonne niemals.

Besonderheiten in Verbindung mit Erweiterungen

1. **Erweiterung:** Es darf auch der große Gefolgsmann nach Carcassonne gestellt werden. Wird er bei einer Wertung eingesetzt, zählt er wie üblich als zwei Gefolgsleute.
2. **Erweiterung - Händler & Baumeister:** Führt ein Spieler durch den Baumeister einen Doppelzug aus und erfüllt in jedem der Teilzüge die genannten Bedingungen, so kann er auch in beiden Teilzügen einen Gefolgsmann nach Carcassonne stellen

Die Katharer

Vierte Mini-Erweiterung Spielbox 2004

Im Laufe des 11. und 12. Jahrhunderts entwickelte sich im Süden Frankreichs eine neue Religion, der Katharismus. Diese Religion war für die römische Kirche eine Irrlehre. Bis zu Beginn des 13. Jahrhunderts hatte sich Carcassonne zu einer der Hochburgen der Katharer entwickelt.

Nach erfolglosen Ermahnungen der römischen Kirche und der Ermordung eines päpstlichen Legats ruft Papst Innozenz III. zum Kreuzzug gegen die Katharer auf. Mit der Belagerung der Stadt Carcassonne im Jahre 1209 beginnt ein 40 Jahre andauernder Krieg.

Spielmaterial

4 neue Landschaftskarten mit Stadtteilen und Mönchsiegel.

Die 4 neuen Landschaftskarten werden unter die übrigen Karten des Grundspiels gemischt. Das Anlegen erfolgt nach den üblichen Regeln.

Ergänzende Regeln

Belagerung - Eine Stadt, an die eine der Katharerkarten angelegt wird, gilt als belagert. Jede belagerte Stadt, die während des Spiels fertig gestellt wird, zählt nur 1 Punkt pro Stadtkarte. Eine belagerte Stadt, in der sich eine Kathedrale aus der 1. Erweiterung befindet, zählt 2 Punkte pro Karte. Bei Spielende unfertige belagerte Städte werden überhaupt nicht gewertet.

Versorgung - Die Bauern versorgen Belagerte und Belagerer.

Für die Bauern zählt jede abgeschlossene belagerte Stadt doppelt, also 6 Punkte, mit dem Schwein aus der Händler & Baumeister Erweiterung sogar 8 Punkte. Mehrfache Belagerung einer Stadt hat keine weiteren Auswirkungen.

Flucht - Benachbarte Klöster ermöglichen die Flucht aus einer belagerten Stadt.

Befindet sich direkt angrenzend (auch diagonal) an eine Katharerkarte ein Kloster, so kann ein Spieler am Ende seines Zuges einen seiner Ritter aus dieser belagerten Stadt zurück in seinen Vorrat nehmen.

Burgfräulein und Drache

Dritte Erweiterung 2005

zusätzliches Material

- **30 neue Landschaftskarten** (markiert mit)
- **1 Holzfigur Drache**
- **1 Holzfigur Fee**

Regelergänzungen

1. Landschaftskarte legen

Die neuen Landschaftskarten werden wie gewohnt angelegt. Alle neuen Landschaftskarten zeigen ein Symbol (Vulkan, Drache, Burgfräulein oder Zaubergang), welches Auswirkungen auf Punkt 2 (Gefolgsmann setzen) haben kann. Die genauen Funktionen sind dort erklärt.

Weitere neue Landschaftskarten

Tunnel

Die Straße ist nicht unterbrochen, die untere und die obere Wiese ebenfalls nicht.

Kloster in der Stadt

*Setzt ein Spieler einen Gefolgsmann, so muss er ihn genau platzieren, entweder in die **Stadt** oder auf das **Kloster**. Steht er auf dem Kloster, wird dieses gewertet, wenn die umgebenden 8 Karten gelegt sind, auch wenn die Stadt selbst nicht fertig gebaut ist. Der Gefolgsmann kann als Mönch auch dann gesetzt werden, wenn sich in der übrigen Stadt bereits ein Ritter befindet. Das gilt auch umgekehrt.*

2. Gefolgsmann setzen

DIE FEE

Anstatt einen Gefolgsmann, Baumeister oder Schwein zu setzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, die neutrale Figur Fee zu einem beliebigen eigenen Gefolgsmann zu stellen. Die Fee steht zu Beginn neben der Spielfläche.

Stand die Fee zuvor schon bei einem Gefolgsmann, kann sie von dort zu einem anderen Gefolgsmann versetzt werden.

*Die Fee hat **3 Eigenschaften**:*

- *Der Drache darf nicht auf die Karte ziehen, auf der die Fee steht. Der Gefolgsmann auf dieser Karte ist somit vor dem Drachen geschützt.*
- *Steht zu Beginn des Zuges eines Spielers ein Gefolgsmann dieses Spielers zusammen mit der Fee auf einer Karte, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt. (Führt ein Spieler mit dem Baumeister einen Doppelpzug aus, so erhält er diesen Punkt nur einmal.)*

- Bei einer Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese), in dem die Fee steht, passiert Folgendes:

Der Spieler, dessen Gefolgsmann bei der Fee steht, erhält 3 Punkte, unabhängig davon, ob und wie viele Punkte er sonst noch bei dieser Wertung erhält. Der Gefolgsmann kommt zum Spieler zurück, die Fee bleibt stehen.

DER VULKAN (6 Karten)

Ein Spieler der eine Vulkankarte angelegt hat setzt sofort den Drachen von seinem momentanen Standort **direkt auf diese Karte**. Er darf **keinen** Gefolgsmann auf die Karte setzen, kann jedoch entweder Baumeister, Schwein oder Fee nach den jeweiligen Regeln ein- bzw. versetzen. Gefolgsleute dürfen zu keinem Zeitpunkt gemeinsam mit dem Drachen auf einer Karte stehen.

DER DRACHE (12 Karten)

Ein Spieler der eine Drachenkarte angelegt hat darf wie gewohnt einen Gefolgsmann darauf setzen oder die Fee ein bzw. versetzen. Dann wird das Spiel kurz unterbrochen - **der Drache zieht!**

Beginnend beim Spieler, der am Zug ist, muss reihum jeder Mitspieler den Drachen **genau um eine Karte waagerecht oder senkrecht** bewegen. Der Drache zieht **immer 6 Karten weit**, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler (Ausnahme: Sackgasse). Er darf keine Karte zweimal betreten. Außerdem ist die Karte mit der Fee tabu. Immer wenn der Drache eine Karte betritt, auf der Spielerfiguren (Gefolgsleute, Baumeister, Schweine) stehen, kommen alle dort stehenden Spielerfiguren direkt zum jeweiligen Spieler zurück. Wird der letzte Wegelagerer, Ritter oder Bauer von der Straße bzw. Stadt mit dem Baumeister oder von der Wiese mit dem Schwein entfernt, so kommt auch der Baumeister bzw. das Schwein zum Spieler zurück. Nachdem der Drache gezogen wurde, geht das Spiel normal weiter.

Sackgasse: Zieht der Drache auf eine Karte, von der er nicht mehr regelgerecht weiterziehen kann, so ist seine Bewegung vorzeitig beendet.

Achtung: Solange noch keine Vulkankarte aufgedeckt wurde, und der Drache sich noch außerhalb des Spielfelds befindet, wird er nicht gezogen. Eine Drachenkarte wird offen zur Seite gelegt, und dafür eine neue Karte gezogen.

Sobald der Drache im Spiel ist, werden alle zur Seite gelegten Drachenkarten eingemischt und das Spiel geht normal weiter.

Beispiel mit 4 Spielern:

Der **Drache** startet unten rechts.

Spieler **A** zieht ihn nach **oben**,

Spieler **B** zieht nach **links**,

Spieler **C** zieht nach **unten**,

Spieler **D** zieht nach **links** - er darf nicht nach rechts.

Dann ist nochmals Spieler **A** an der Reihe und zieht nach **oben**.

Dann zieht Spieler **B** nochmals nach **oben** und die Bewegung des Drachen ist beendet.

Der **blaue** und der **rote** Gefolgsmann kommen zum jeweiligen Besitzer in den Vorrat zurück.

DER ZAUBERGANG (6 Karten)

Ein Spieler eine Zaubergangkarte angelegt hat darf seinen Gefolgsmann in diesem Zug **auf diese oder eine beliebige bereits ausliegende Karte** setzen. Dabei muss er die üblichen Setzregeln einhalten. Er darf also seinen Gefolgsmann z. B. nicht in bereits besetzte oder abgeschlossene Gebiete setzen.

DAS BURGFRÄULEIN (6 Karten)

Deckt ein Spieler eine Karte mit einem Burgfräulein auf, so legt er diese Karte nach den

bekannten Regeln an.

Legt er die Karte an eine Stadt an, in der bereits ein oder mehrere Ritter stehen, so **kann er einen** der dort stehenden (großen oder kleinen) Ritter aus der Stadt nehmen und seinem Besitzer zurückgeben.

- Befinden sich in der Stadt Ritter mehrerer Spieler, so hat er die freie Wahl wessen Ritter er aus der Stadt nimmt.
- Entfernt der Spieler den letzten Ritter eines Spielers aus der Stadt mit dessen Baumeister, so kommt sofort auch der Baumeister sofort zum Spieler zurück.
- Entfernt der Spieler einen Ritter aus der Stadt, so darf er keine Figur (Gefolgsmann, Baumeister, Schwein oder Fee) einsetzen.

Der Fluss II

Fünfte Mini-Erweiterung HiG 2005

Spielmaterial

12 Flusskarten

Der Fluss wird zu Beginn der Partie ausgelegt. Die Startkarte aus dem Grundspiel wird nicht benötigt.

Die Quelle, die Gabelung und der See mit dem Vulkan kommen zur Seite, die übrigen Flusskarten werden verdeckt gemischt.

Die Quelle wird in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler legt die Gabelung an. Dann ziehen die Spieler reihum eine Flusskarte und legen sie links oder rechts an einen der beiden Flussarme. Zuletzt wird der Vulkan angelegt. Die Flusskarten dürfen, abgesehen von 2 Ausnahmen, beliebig angelegt werden.

- Keine Kehrtwendung
- Flussarme nicht verbinden

Jeder Spieler kann wie im normalen Spiel eine Figur setzen, wenn er will. Auf den Fluss selbst darf keine Figur gesetzt werden. Der Spieler, der den Vulkan legt, darf auf dieser Karte keine Figur einsetzen und führt dafür sofort einen weiteren Zug aus, das heißt er beginnt mit dem normalen Spiel.

Wenn Sie ohne die entsprechenden Erweiterung spielen, haben das Wirtshaus, die Schweineherde und der Vulkan keine Bedeutung.

Die **Schweineherde** bringt dem Bauern, dem die Wiese gehört, zusätzlich 1 Punkt pro Stadt. Dieser Bonus gilt zusätzlich zum regulären Schwein aus der Händler u. Baumeister-Erweiterung.

Wirtshaus am See, siehe Wirtshäuser und Kathedralen, die 1. Erweiterung,

Vulkan

Burgfräulein & Drache: Der Spieler, der diese Karte anlegt, darf sofort einen weiteren Zug ausführen.

Der Turm

Vierte Erweiterung 2006

zusätzliches Material

- 18 Landschaftskarten mit jeweils einem Turmplatz (markiert mit)
- 30 Turmteile aus Holz in einer Farbe
- 1 Turm als Kartensponder (Wir empfehlen, den Kartensponder nicht auseinander zu nehmen. Die Karten können von oben sowie von unten gezogen werden. Wir empfehlen allerdings die Entnahme von oben, denn je weniger Karten sich im Turm befinden, desto höher ist die Gefahr, dass Karten ungewollt aus dem Turm fallen, wenn sie von unten gezogen werden.)

Vorbereitungen

Jeder Spieler bekommt je nach Spielerzahl unterschiedlich viele Turmteile:

2 Spieler: 10 Teile **3 Spieler:** 9 Teile **4 Spieler:** 7 Teile **5 Spieler:** 6 Teile **6 Spieler:** 5 Teile

1. Landschaftskarte legen

Die neuen Landschaftskarten werden wie gewohnt angelegt.

Bei den neuen Landschaftskarten kommen außer den-Turmplätzen keine neuen Elemente dazu.

Turmbauplatz

Man beachte: Bei der abgebildeten Karte teilt der Weg über die Brücke beide Wiesen.

2. Gefolgsmann setzen

Anstatt einen Gefolgsmann, Baumeister, Schwein oder Fee zu setzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, eines seiner Turmteile auf eine **beliebige** ausliegende Landschaftskarte **mit einem Turmplatz** oder auf einen **schon bestehenden Turm** zu setzen, oder einen bestehenden Turm mit einem eigenen Gefolgsmann abzuschließen.

Ein Turmteil setzen und einen Gefangenen machen

Immer dann, wenn ein Spieler ein Turmteil setzt, darf der Spieler sofort **einen kleinen oder einen großen** Gefolgsmann gefangen nehmen. Baumeister und Schwein können **nicht** gefangen genommen werden.

Welchen Gefolgsmann er gefangen nehmen kann, richtet sich danach, in welcher Höhe er das Turmteil auf den Turm setzt. Wird das Turmteil in der 1. Ebene gebaut, so hat der Spieler 5 Landschaftskarten zur Auswahl, von denen er einen Gefolgsmann gefangen nehmen darf: Die Karte, auf der der Turm steht sowie jede Karte, die waagrecht oder senkrecht an die Karte mit dem Turm grenzt.

Spieler **Rot** setzt das erste Turmteil und nimmt den **blauen Gefolgsmann** auf Karte 4 gefangen.

Wird das Turmteil in der 2. Ebene gebaut, so hat der Spieler schon 9 Möglichkeiten, einen Gefangenen zu machen.

Mit jedem weiteren Stockwerk vergrößert sich die Reichweite um 4 Möglichkeiten. Diese Gefangennahme ist auch über „Löcher in der Auslage“ oder andere Türme jeglicher Höhe hinweg möglich. Ein Turm darf beliebig hoch gebaut werden.

Spieler **Rot** setzt das zweite Turmteil und hat nun die Möglichkeit, entweder den **grünen Gefolgsmann** auf 1, den **blauen** auf 6 oder den **gelben** auf 9 gefangen zu nehmen.

Nimmt er einen Gefolgsmann eines Mitspielers, so legt er ihn als Gefangenen vor sich ab. Nimmt er einen eigenen Gefolgsmann gefangen, so legt er ihn zu seinem Vorrat. Wird der letzte Wegelagerer, Ritter oder Bauer von der Straße bzw. Stadt mit dem Baumeister oder von der Wiese mit dem Schwein entfernt, so kommt auch der Baumeister bzw. das Schwein zum Spieler zurück.

Einen Gefolgsmann auf einen Turm setzen

Wenn ein Spieler einen seiner Gefolgsleute auf einen bestehenden Turm setzt, ist dieser Turm damit beendet und darf nicht weiter erhöht werden. Der Gefolgsmann bleibt, falls er nicht durch den Drachen oder einen anderen Turm entfernt wird, bis zum Ende des Spiels auf dem Turm stehen und kommt nicht mehr zum Besitzer zurück. Diese Aktion ist dann sinnvoll, wenn man dadurch einen eigenen wertvollen Gefolgsmann schützen kann.

Die Gefangenen

Immer dann, wenn 2 Spieler voneinander jeweils einen Gefolgsmann gefangen genommen haben, werden diese **sofort ausgetauscht** und kommen zu ihrem jeweiligen Besitzer zurück. Sollte einer der beiden Spieler mehrere Gefangene des anderen Spielers haben, so darf sich der Besitzer aussuchen, welchen der Gefangenen er zurück haben möchte.

Außerdem darf ein Spieler, wenn er am Zug ist, einen kleinen oder großen gefangenen Gefolgsmann von einem Mitspieler zurückkaufen. Dafür muss er auf der Wertungsleiste **3 Felder** zurückgehen, und der Mitspieler darf seinen Zählstein auf der Wertungsleiste um 3 Felder nach vorne ziehen. Dieser Gefolgsmann darf in diesem Zug sofort eingesetzt werden.

Games Quarterly 11

Sechste Mini-Erweiterung Games Quarterly Magazine 2006

Diese Erweiterung war eine Beilage des amerikanischen Spielmagazin Games Quarterly. Es gab im Heft keine zusätzlichen Regelergänzungen. Sie beinhaltet ein weiteres Flusskärtchen und eine weitere Quelle mit Bauernhof, durch die Quelle wird die Wiese nicht geteilt. Des weiteren ein Wiesenstück mit einer Schweineherde.

(Diese kann als Hausregel dem Bauern, dem die Wiese gehört, zusätzlich 1 Punkt pro Stadt bringen. Hat ein Spieler die Schweineherde und das Schwein (Erweiterung Händler und Baumeister) so kann er 2 zusätzliche Punkte pro Stadt erhalten.)

Spielmaterial: 12 Landschaftskarten

Die 12 neuen Landschaftskarten werden unter die übrigen Karten des Grundspiels gemischt. Das Anlegen erfolgt nach den üblichen Regeln.

Abtei und Bürgermeister

Fünfte Erweiterung 2007

Mit dieser Erweiterung erhalten die Spieler neue Möglichkeiten, ihren Einfluss in der Gegend um Carcassonne zu festigen. Nun transportieren fahrende Händler ihre Waren in umliegende Städte und Klöster. Die Städte im Umland wachsen zu stattlicher Größe an und wählen ihre eigenen Bürgermeister. Einfache Bauern werden wohlhabend und bauen Gutshöfe, die Kirche versucht, ihren Einfluss durch die Gründung von Abteien zu festigen.

zusätzliches Material

- 12 neue Landschaftskarten
- 6 Holzfiguren Gutshof
- 6 Landschaftskarten Abtei
- 6 Holzfiguren Wagen
- 6 Holzfiguren Bürgermeister

Vorbereitung

*Jeder Spieler erhält zu Beginn je 1 Landschaftskarte Abtei und in seiner Farbe 1 Bürgermeister, 1 Gutshof und 1 Wagen, die er zu seinen Gefolgsleuten stellt. Bis auf die beschriebenen Änderungen gelten die bekannten Regeln von **Carcassonne**.*

Abtei

Wer seine Abtei einsetzen möchte, zieht zu Beginn des Zuges keine Landschaftskarte.

Stattdessen legt er seine Abtei. Die Abtei kann überall dort eingesetzt werden, wo noch genau eine Landschaftskarte hineinpasst. Sie kann also nur in ein »Loch« gelegt werden, an das von allen 4 Seiten bereits Landschaftskarten angrenzen. Ist kein solches »Loch« vorhanden, darf die Abtei nicht gelegt werden. Der Spieler darf einen Gefolgsmann als Mönch auf die Abtei setzen.

Hat ein Spieler seine Abtei (und eventuell einen Gefolgsmann) eingesetzt, werden alle 4 daran angrenzenden Seiten abgeschlossen. Danach werden die durch die Abtei abgeschlossenen Straßen, Städte und Klöster wie üblich gewertet.

Steht ein Mönch in der Abtei, wird sie in gleicher Weise gewertet wie ein Kloster.

Bürgermeister

Der Bürgermeister wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf nur in einer Stadt eingesetzt werden, in der noch kein Ritter bzw. Bürgermeister steht. Dabei gelten die üblichen Einsetzregeln für Gefolgsleute.

Für die Wertung gilt folgendes: Ein normaler Gefolgsmann hat die Stärke 1. Der große Gefolgsmann aus der 1. Erweiterung hat die Stärke 2.

***Die Stärke des Bürgermeisters entspricht der Anzahl der Wappen in der Stadt.** Hat die Stadt kein Wappen, hat der Bürgermeister die Stärke Null. Der Wert der Stadt ändert sich durch den Bürgermeister nicht. Nach der Wertung bekommt man den Bürgermeister in seinen Vorrat zurück.*

Gutshof

EINSETZEN

*Der Gutshof wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf nur auf einen Platz eingesetzt werden, an dem sich 4 Landschaftskarten berühren, von denen eine soeben gelegt wurde. Diese 4 Landschaftskarten dürfen auf diesem »Berührungspunkt« **nur** Wiese zeigen. Der Gutshof darf auch auf eine Wiese eingesetzt werden, auf der sich bereits Bauern befinden. Jedoch darf auf dieser Wiese kein anderer Gutshof sein. Der Gutshof bleibt für den Rest des Spiels an diesem Ort stehen.*

WERTUNG BEIM EINSETZEN DES GUTSHOFS

Befinden sich auf dieser Wiese bereits Bauern, werden diese **sofort** gewertet wie am Spielende.

Das heißt, der bzw. die Spieler mit den meisten Bauern erhalten die üblichen **3 Punkte** pro abgeschlossener Stadt*. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Besitzer des Gutshofs an der Wertung beteiligt ist oder nicht. Danach nehmen die Spieler ihre Bauern in ihren Vorrat zurück.

* Wird mit 2. Erweiterung gespielt, erhält ein Bauer mit Schwein wie üblich 4 Punkte pro abgeschlossener Stadt.

Das Schwein wird dann ebenfalls vom Besitzer in seinen Vorrat zurückgenommen.

WERTUNG DURCH VERBINDEN VON WIESEN

Auf eine Wiese mit Gutshof darf kein Bauer eingesetzt werden. Kommen ein oder mehrere Bauern durch das Verbinden von Wiesen zu einem Gutshof hinzu, so werden diese Bauern sofort gewertet. Allerdings erhält der Spieler mit der Bauernmehrheit nur **1 Punkt** pro abgeschlossener Stadt**. Auch diese Bauern kommen nach der Wertung zurück zu ihren Besitzern.

** Mit Schwein: 2 Punkte, statt 1.

WERTUNG AM SPIELENDEN

Am **Ende** des Spiels bekommt der Besitzer des Gutshofs **4 Punkte** pro abgeschlossener Stadt auf seiner Wiese. Sollten sich mehrere Gutshöfe auf einer Wiese zusammengeschlossen haben, erhalten alle die volle Punktzahl.

Der Gutshof kann weder vom Drachen (3. Erweiterung) entfernt, noch mit einem Turm (4. Erweiterung) gefangen genommen werden.

Wagen

Der Wagen wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf auf eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster gesetzt werden, auf dem noch keine andere Figur steht. Der Wagen darf **nie** auf einer Wiese stehen.

Wird ein Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster), auf dem ein Wagen steht, gewertet, so zählt der Wagen wie ein normaler Gefolgsmann. Nach der Wertung darf der Spieler den Wagen entweder in seinen Vorrat zurücknehmen oder in ein direkt angrenzendes Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster) **versetzen**. Das Gebiet in welches der Wagen versetzt wird, muss offen und unbesetzt sein. Ist keines der benachbarten Gebiete offen und unbesetzt, so **muss** der Spieler den Wagen zurück in den Vorrat nehmen.

Sollten an einer Wertung mehrere Wagen beteiligt sein, so bestimmen die Spieler, beginnend mit dem Spieler, der an der Reihe ist und dann im Uhrzeigersinn, ob sie ihren Wagen zurücknehmen oder versetzen.

Erklärung der neuen Landschaftskarten

Die Kultstätte

Siebte Mini-Erweiterung Spielbox 2008

Spielmaterial

5 Landschaftskarten

Die 5 neuen Landschaftskarten werden unter die übrigen Karten des Grundspiels gemischt. Das Anlegen erfolgt nach den üblichen Regeln.

Die Kultstätte wird genau so wie ein Kloster eingesetzt und gewertet. Setzt der Spieler einen

Gefolgsmann auf die Kultstätte, wird dieser Gefolgsmann Ketzer genannt.

Einsetzen der Kultstätte

Eine Kultstätte darf nicht direkt benachbart zu mehreren Klöstern angelegt werden. Ein Kloster darf nicht direkt benachbart zu mehreren Kultstätten angelegt werden.

Legt ein Spieler eine Kultstätte direkt (waagrecht, senkrecht oder diagonal) neben ein Kloster eines Mitspielers und legt einen Ketzer darauf, so fordert der Ketzer den Mönch heraus. Das gleiche gilt, wenn ein Mönch direkt neben eine Kultstätte eines Mitspielers gesetzt wird. Es ist auch erlaubt einen eigenen Mönch bzw. Ketzer herauszufordern.

Die Herausforderung

Bei einer Herausforderung geht es darum, wer sein Gebäude zuerst fertig stellt. Der Spieler, dessen Gebäude zuerst fertig gestellt ist, erhält 9 Punkte, der andere Spieler erhält nichts. Beide Gefolgsleute kommen zu ihren Besitzern zurück.

Wird eine Herausforderung bis zum Spielende nicht gelöst, so erhalten beide Spieler die üblichen Punkte wie beim Kloster.

Wer eine Karte mit einer Kultstätte anlegt, darf wie üblich einen Gefolgsmann anstatt auf die Kultstätte auch auf die Wiese, Straße oder in die Stadt setzen.

Cult, Siege & Creativity

Achte Mini-Erweiterung RioGrandeGames 2008

Spielmaterial

12 Landschaftskarten, davon 2 leere Karten

Die 6 Cult-Karten entsprechen den Karten der Erweiterung der Kultstätten, es gelten die gleichen Regeln

Die 4 Siege-Karten entsprechen den Karten der Erweiterung der Katharer, es gelten die gleichen Regeln.

Die 2 Blankokarten sollen einer eigenen kreativen Spielumsetzung dienen.

Graf, König und Konsorten

Sechste Erweiterung HiG 2007

Diese Erweiterung besteht aus 4 Mini-Erweiterungen, die einzeln oder gemeinsam ins Spiel integriert werden können. Es sind: »König & Raubritter« »Die Kultstätte und der Ketzer« »Der Graf von Carcassonne« und »Der Fluss II«.

Das Katapult

Siebte Erweiterung HiG 2007

Jahrmarkt in Carcassonne! Fahrende Gaukler kommen in die Gegend und bringen ihre neueste

Errungenschaft mit: Ein Katapult, mit dem sie allerhand waghalsige Kunststücke vollführen und jeden in Staunen versetzen. Dass dabei nicht immer alles wie geplant läuft, versteht sich von selbst ...

zusätzliches Material

- 12 Landschaftskarten mit Jahrmarkt
- 1 Katapult aus Holz
- 24 Katapult-Plättchen
- 1 Messlatte

*„Carcassonne – Das Katapult“ kann nur zusammen mit **CARCASSONNE** gespielt werden. Selbstverständlich kann man auch die bisher erschienenen Erweiterungen „Wirtshäuser & Kathedralen“, „Händler & Baumeister“, „Burgfräulein & Drache“, „Der Turm“, „Abtei & Bürgermeister“ sowie „Graf, König und Konsorten“ dazugeben.*

***Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich!** Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung erklärt.*

Vorbereitungen

Die 12 neuen Landschaftskarten werden unter alle weiteren Karten gemischt.

Das Katapult wird zunächst zur Seite gestellt, die Messlatte daneben gelegt. Jeder Spieler erhält je 1 Katapult-Plättchen jeder Sorte, also insgesamt diese 4:

Spielablauf

Die Spieler ziehen wie gewohnt Landschaftskarten und legen sie nach den bekannten Regeln an.

*Sobald eine Landschaftskarte mit **Jahrmarkt** aufgedeckt wird, legt der Spieler sie an und führt seinen kompletten Zug durch.*

Danach wird das Spiel unterbrochen für eine Katapult-Runde.

*Der Spieler, der gerade seinen Zug durchgeführt hat, wählt eines seiner Katapult-Plättchen aus. Mit dem Katapult schleudert er das Plättchen. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Jeder muss **das gleiche Plättchen** aus seinem Vorrat nehmen und schleudern wie der Spieler, der gerade am Zug war. Jeder Spieler hat nur einen Versuch.*

Die Auswirkungen der einzelnen Katapult-Plättchen werden im Folgenden beschrieben. Nach der Katapult-Runde kommen die Katapult-Plättchen wieder zu den Spielern zurück, und das Spiel geht beim nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Die Katapult-Plättchen

Tortenschlacht – Gefolgsleute treffen

*Ziel ist es, möglichst Gefolgsleute **anderer Spieler** auf der Spielfläche zu treffen. Wird ein Gefolgsmann von diesem Plättchen getroffen (er muss dabei nicht umfallen!), so muss der Besitzer des **Gefolgsmannes** diesen sofort **zurücknehmen**. Sollten mehrere Gefolgsleute getroffen werden, kehren diese alle zu ihren Besitzern zurück. Sollten Gefolgsleute des Spielers getroffen werden, der das Plättchen geschleudert hat, müssen auch diese zurückgenommen werden. Wird durch den Aufprall des Plättchens ein Gefolgsmann verschoben und dadurch ein anderer Gefolgsmann berührt, muss auch dieser zurückgenommen werden. Kettenreaktionen sind also möglich.*

Verführung – Gefolgsleute austauschen

*Dieses Plättchen kommt nur zur Wirkung, wenn die Spielfläche getroffen wurde. Das Plättchen muss mindestens eine Landschaftskarte berühren. Sollte das nicht der Fall sein, so kommt das Plättchen sofort zum Spieler zurück. Ist das Plättchen wie oben beschrieben gelandet, so wird ermittelt, welcher Gefolgsmann diesem Plättchen am nächsten liegt. Im Zweifelsfall kann mit der Messlatte nachgemessen werden. Diesen **Gefolgsmann** darf der Spieler, der das Plättchen geschleudert hat, durch einen eigenen **ersetzen**. Er darf dabei entweder einen Gefolgsmann aus seinem Vorrat nehmen oder einen, der sich bereits auf der Spielfläche befindet. Der andere Gefolgsmann kommt zu seinem Besitzer zurück.*

Schützenfest – Jahrmarktskarte treffen

*Bei diesem Plättchen versuchen alle die Landschaftskarte mit dem Jahrmarkt zu treffen, welche vor dieser Katapult-Runde angelegt wurde. Wer der Karte am nächsten kommt, gewinnt das Zielschießen und erhält sofort **5 Punkte**. Im Zweifelsfall kann mit der Messlatte nachgemessen werden. Bei gleicher Entfernung erhalten alle Spieler, deren Plättchen am nächsten zur Karte liegen, die 5 Punkte.*

Fangen – Einer schleudert, der nächste fängt

Der Schleuderer legt die Messlatte in die Mitte zwischen sich und seinen linken Nachbarn. Dann versucht er, das Plättchen mindestens bis zur Messlatte zu schleudern, und der Nachbar versucht es zu fangen.

Der Tunnel

Neunte Mini-Erweiterung Spielbox 2009

Spielmaterial

4 Landschaftskarten und 12 Tunnel-Chips

Die 4 neuen Landschaftskarten werden unter die übrigen Karten des Grundspiels gemischt. Das Anlegen erfolgt nach den üblichen Regeln. Jeder Spieler erhält die Chips seiner Farbe (zu zweit darf jeder drei, zu dritt zwei Chip- Farben verwenden).

Ergänzende Regeln

Tunnelöffnung mit Chip belegen

Während seines Zuges darf ein Spieler zusätzlich einen seiner Tunnel-Chips auf irgendeiner noch unbesetzten Tunnelöffnung platzieren (auch auf dem soeben von ihm gelegten Plättchen). Die Regel, einen Gefolgsmann einzusetzen, bleibt unabhängig davon bestehen.

Wann ist ein unterirdischer Tunnel definiert?

Solange auf einem Tunneleingang kein Tunnel-chip liegt, bricht dort der Verlauf einer Straße vorläufig ab, ohne dass sie vollendet ist. Auch wenn dann dort ein Tunnelchip platziert wird, bleibt sie weiterhin unfertig.

Erst wenn der 2. Tunnelchip derselben Farbe auf irgendeine unbesetzte Tunnelöffnung (desselben Kärtchens oder eines beliebigen anderen) gelegt wird, sind Tunneleingang und -ausgang definiert. Die Straße führt unterirdisch durch den Tunnel, wird aber auch durch den

Tunnelausgang nicht vollendet! Wie bisher wird sie z. B. durch eine Kreuzung vollendet. Die Farbe der Tunnelchips spielt nur eine Rolle für die paarweise Zuordnung. Der Tunnel ist jedoch für die Allgemeinheit gebaut, d. h. auch ein Wegelagerer einer anderen Farbe kann auf einer Straße, die teilweise untertunnelt ist, werten. Im Extremfall kann eine Straße auch mehrmals hintereinander unterirdisch verlaufen.

Wertung

Von einer vollendeten Straße werden nur die sichtbaren Straßenabschnitte gezählt. Beispiel: Karte mit Stadtausgang, Karte mit Straßenkurve, Karte mit Tunneleingang, andere Karte mit Tunnelausgang, Karte mit gerader Straße, Karte mit Kreuzung ergibt insgesamt 6 (mit Wirtshaus 12) Punkte für den Wegelagerer. Auch nach der Wertung bleiben die Tunnel-Chips liegen, sodass also höchstens 5 (bei Verwendung weiterer Karten mit Tunnel 6) Tunnel gebaut werden können.

Burgfräulein und Drache

Karten aus Ergänzungen wie Burgfräulein und Drache, die einen Tunnel aufweisen, können zusammen mit der Spielbox-Tunnel-Erweiterung verwendet werden; die Öffnungen können also mit Chips belegt werden. In diesem Fall gilt eine aufgedruckte, durch den Tunnel führende Straße entgegen der dort üblichen Regel ohne Tunnel-Chips nicht als fortgeführt.

Das Schicksalsrad

Zweites Grundspiel oder auch 8a Erweiterung HiG 2009

Die Regeln für dieses Carcassonne-Spiel sind weitgehend identisch mit denen des Originalspieles.

Abweichungen und neue Regeln:

Spielmaterial

- 1 Schwein aus Holz: Wird im Schicksalsrad bewegt.
- 1 Schicksalsradtafel: Dient als Startplan und bringt neue Aktionen ins Spiel.

Spielvorbereitung

Die Schicksalsradtafel wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Das Schwein wird auf das Feld „FORTUNA“ gestellt, die Schnauze nach rechts zeigend. Diese Tafel dient gleichzeitig als Startkarte, an die anfangs (und auch später) Landschaftskarten angelegt werden. Alle Landschaftsteile auf dieser Tafel zählen bei der Wertung normal mit.

Spielablauf

1a) Der Spieler muss 1 neue Landschaftskarte ziehen.

Wenn eine Schicksalsradkarte gezogen wurde, wird die entsprechende Aktion abgewickelt.

1. Landschaftskarte ziehen und legen

Unverändert

2. Gefolgsmann setzen

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.

Schicksalsrad-Karten

Wenn ein Spieler eine Landschaftskarte mit einem farbigen Schicksalsrad-Symbol zieht legt er diese Karte zunächst vor sich aus. Dann wird in folgender Reihenfolge gespielt:

1. Das **Schwein** um die angegebene Zahl auf dem Rad weiterziehen
2. Die **Aktion des Schicksalsrades** ausführen
3. Die **Gefolgsleute** auf den Kronenfeldern **werten** und **zurücknehmen**
4. Landschaftskarte anlegen und Gefolgsmann auf Karte oder Schicksalsrad einsetzen (= den **normalen Zug ausführen**).

1. SCHWEIN WEITERZIEHEN

Der Spieler zieht das Schwein so viele Segmente auf dem Schicksalsrad weiter, wie die Zahl auf der gezogenen Landschaftskarte angibt. Das Schwein läuft immer im Uhrzeigersinn.

2. AKTION DES SCHICKSALSRADES AUSFÜHREN

Das Schicksalsrad hat 6 Segmente. Jedes davon steht für eine unterschiedliche Aktion. Nur das Segment, auf dem das Schwein landet, wird aktiviert. Die Aktion „FORTUNA“ betrifft nur den Spieler, der am Zug ist, alle anderen Aktionen betreffen alle Spieler. Die Aktionen im Einzelnen sind:

FORTUNA

Der Spieler, der am Zug ist bekommt sofort **3 Punkte**.

STEUERN

Jeder Spieler bekommt für jeden seiner Ritter Punkte: für **jeden** Ritter bekommt man so viele Punkte, wie **Wappen** in dieser Stadt sind **plus** die Anzahl der **eigene Ritter** in dieser Stadt.

HUNGERSNOT

Jeder Spieler bekommt für jeden seiner Bauern **1 Punkt pro fertiger Stadt**, die an dessen Wiese grenzt bzw. in dessen Wiese liegt (in gleicher Weise wie bei der Bauernwertung am Schluss).

UNWETTER

Jeder Spieler bekommt **1 Punkt pro Gefolgsmann** der sich gerade in seinem **Vorrat** befindet.

INQUISITION

Jeder Spieler bekommt **2 Punkte** für jeden **Mönch**.

PEST

Jeder Spieler muss **1 Gefolgsmann** aus der Landschaft **zurück** in seinen Vorrat nehmen. Er darf keinen Gefolgsmann von einem Kronenfeld nehmen. Der Spieler, der am Zug ist, nimmt als erstes einen Gefolgsmann zurück, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

3. GEFOLGSLEUTE AUF DEN KRONENFELDERN WERTEN

Nun werden die Kronenfelder im aktiven Segment gewertet. Gefolgsleute auf Kronenfeldern, an denen das Schwein nur vorbeigezogen ist, werden nicht gewertet und bleiben dort stehen.

- Steht ein Gefolgsmann alleine in einem Segment mit einem Kronenfeld bekommt er **3 Punkte**.
- Steht ein Gefolgsmann alleine in einem Segment mit zwei Kronenfeldern bekommt er **6**

Punkte.

- Stehen zwei Gefolgsleute in einem Segment mit zwei Kronenfeldern bekommt jeder Gefolgsmann

3 Punkte (auch wenn beide Gefolgsleute dem gleichen Spieler gehören).

Nachdem die Punkte vergeben wurden, bekommen allen Spieler ihre Gefolgsleute zurück.

4. DEN NORMALEN ZUG AUSFÜHREN

Nun legt der Spieler, der am Zug ist, die gezogene Landschaftskarte an und setzt einen Gefolgsmann ein, wenn er will. Er kann den Gefolgsmann auch (wieder) auf ein Kronenfeld auf dem Schicksalsrad setzen.

La Porxada

Zehnte aber inoffizielle Erweiterung von Klaus-Jürgen Wrede als Geschenk an den Bürgermeister der spanischen Stadt) 2010

La Porxada ist ein historisches Gebäude der Stadt Granollers. Es wurde in der Mitte des XVI Jahrhunderts im Auftrag des Stadtrates gebaut. Es steht im historischen Viertel der Stadt, vor dem Rathaus. Zu seiner Zeit war es ein Viehmarkt und einen Platz mit landwirtschaftlichen Produkten zu handeln. Im Bürgerkrieg wurde es von der italienischen Luftwaffe zerstört und wurde danach wieder aufgebaut.

Spielmaterial

1 neue Landschaftskarte

Die neue Landschaftskarte wird unter die übrigen Karten des Grundspiels gemischt. Das Anlegen erfolgt nach den üblichen Regeln.

Ergänzende Regeln

Die Landschaftskarte La Porxada wird anhand der üblichen Regeln angelegt. Sie kann an jede Landschaftskarte im Spiel angelegt werden. Sie kann auf zwei verschiedene Weisen genutzt werden. Der anlegende Spieler, kann wählen welche er verwenden möchte.

Die erste Option ist, dass nach Platzierung von La Porxada der Spieler einen seiner Gefolgsleute, den er im Spiel hat, mit einen im Spiel befindenden Gefolgsmann eines anderen Spieler, austauschen kann. Der betroffene Spieler kann den Austausch verweigern, muss dann aber einen seiner Gefolgsleute für den Rest des Spiels entfernen. Hat der Spieler der La Porxada setzt, keinen Gefolgsmann im Spiel, kann ein Austausch aber nicht erfolgen.

Die zweite Option ist, dass am Ende des Spiels alle unfertigen Städte der Spieler, die einen Ritter in der Stadt haben, in der sich La Porxada befindet, so gezählt werden als wenn sie fertig gestellt wären (allerdings nur dann, wenn die Stadt, in der sich La Porxada befindet, selbst fertig ist).

Variation ... wird mit der Erweiterung „Händlern und Bauherr“ gespielt und in eine Stadt La

Porxada eingesetzt, kann ein Warenplättchen des eigenen Bestand, gegen ein Warenplättchen von der Bank getauscht werden. Beispiel: Ein erworbenes Korn kann gegen Stoff von der Bank eingehandelt werden.

Die Kornkreise

Elfte Mini-Erweiterung HiG 2010

Spielmaterial

6 neue Landschaftskarten „Kornkreise“

Die 6 neuen Landschaftskarten werden unter die übrigen Karten des Grundspiels gemischt. Das Anlegen erfolgt nach den üblichen Regeln.

Spielregeln

Der Spieler, der eine Landschaftskarte „Kornkreis“ zieht, legt die Karte nach den üblichen Regeln an und macht einen normalen Zug. Anschließend bestimmt er, dass alle Spieler, beginnend mit dem Spieler links von ihm, entweder...

A) einen Gefolgsmann aus ihrem Vorrat zu einem eigenen, bereits auf eine Landschaftskarte gesetzten Gefolgsmann dazu setzen dürfen.

ODER

B) einen eigenen Gefolgsmann auf einer Landschaftskarte **entfernen** und ihn in ihren Vorrat legen müssen.

Dabei ist zu beachten:

- **Der aktive Spieler muss A oder B wählen.**
- Welche Art von Gefolgsleuten betroffen ist, bestimmt die gezogene Karte.

Kornkreis „Mistgabel“: Hier sind die Bauern (auf einer Wiese) betroffen.

Kornkreis „Keule“: Hier sind die Wegelagerer (auf einer Straße) betroffen.

Kornkreis „Schild“: Hier sind die Ritter (in einer Stadt) betroffen.

- Führt ein Spieler A aus, muss er den Gefolgsmann auf das selbe Gebiet setzen, auf dem sich bereits ein Gefolgsmann dieser Art befindet (Bauer zu Bauer, Wegelagerer zu Wegelagerer, Ritter zu Ritter).
- Kann ein Spieler die Anweisung nicht ausführen, da er keinen Gefolgsmann der bestimmten Art hat, so wird er übersprungen und der Spieler links von ihm spielt weiter.
- Der aktive Spieler macht diese Aktion als letzter; dann ist der nächste mit einem normalen Zug an der Reihe.

Burgen, Brücken und Basare

Achte Erweiterung HiG

Fliegende Händler kommen ins Land und veranstalten Basare, auf denen das Feilschen als Kunst betrieben wird. Gleichzeitig treiben Ingenieure mit neuartigen Brücken den Straßenbau voran und überall werden kleine Burgen gebaut, um die Umgebung abzusichern.

Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich! Im Folgenden werden nur die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung beschrieben.

Zusätzliches Material

- 12 Brücken aus Holz
- 12 neue Landschaftskarten markiert mit
- 12 Stanzteile „Burg“

Vorbereitungen

Die 12 neuen Landschaftskarten werden unter die Karten des Grundspiels gemischt. Sie werden im Laufe des Spiels nach den üblichen Regeln angelegt.

Jeder Spieler erhält Brücken und Burgen:

Bei 2 bis 4 Spielern erhält jeder Spieler 3 Brücken und 3 Burgen.

Bei 5 und 6 Spielern erhält jeder 2 Brücken und 2 Burgen.

Der Basar (8 Karten)

*Wenn eine Karte mit einem Basar aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie zunächst gewohnt an. Dann findet der **Basar** statt, bei dem Landschaftskarten „versteigert“ werden:*

*Der Spieler deckt so viele Landschaftskarten auf, wie Spieler mitspielen. Nun sucht sich der **folgende Spieler** eine der Karten aus und sagt, wie viele Punkte er bietet, um sie zu bekommen (er kann auch 0 Punkte bieten). Reihum sind nun die anderen Spieler **einmal** an der Reihe. Entweder erhöhen sie das bestehende Gebot oder sie passen.*

Haben alle Spieler geboten oder gepasst, muss sich der Spieler, der die Karte ausgesucht hat, entscheiden:

- **Kauft** er die Karte vom Höchstbietenden und gibt ihm dafür die gebotenen Punkte.

ODER

- **Verkauft** er die Karte an den Höchstbietenden und erhält von ihm die gebotenen Punkte.

Dazu werden die Punkte auf der Wertungsleiste bei dem einen abgezogen und bei dem anderen hinzugezählt. Falls der aussuchende Spieler als Einziger auf die Karte geboten hat, zieht er die Punkte bei sich ab, ohne dass ein anderer diese Punkte bekommt.

Nun ist der Nächste an der Reihe, der während dieses Basares noch keine Karte bekommen

hat. Er sucht sich wieder eine Karte aus und bietet darauf. Wer schon eine Karte bekommen hat, darf nicht mehr mitbieten. Die letzte Karte bekommt derjenige, der bisher noch keine Karte bekommen hatte, umsonst. Gerade am Anfang des Spiels ist es möglich, dass die Spieler durch den Basar weniger als 0 Punkte haben. Nachdem alle Karten vergeben wurden, legen alle Spieler ihre ersteigerte Karte reihum wie in einem normalen Zug an. Es beginnt der Spieler nach dem aktiven Spieler.

Beispiel mit 3 Spielern:

Rot zieht eine Karte mit Basar. Er legt sie an und setzt einen Gefolgsman auf. Dann deckt er

3 Landschaftskarten auf.

- **Blau** ist nächster in der Reihe, sucht sich eine Karte aus und bietet 2 Punkte dafür. **Grün** passt, **Rot** bietet 3 Punkte. **Blau** (der Anbieter) will die Karte selbst haben. Er zahlt **Rot** (dem Meistbietenden) die 3 Punkte, d. h. **Blau** reduziert seine Punkte um 3 und **Rot** erhöht seine um 3.
- Jetzt sucht **Grün** eine Karte aus und bietet 2 Punkte. **Rot** bietet 3 Punkte, worauf **Grün** ihm die Karte gibt und die 3 Punkte nimmt.
- Nun ist noch eine Karte übrig, die **Grün** umsonst bekommt.

Beginnend bei **Blau** legen jetzt alle ihre ersteigerte Karte als normalen Zug an.

Keine Kettenreaktion: Für eine Basarkarte, die durch eine andere Basarkarte ausgelegt wurde, werden keine weiteren Karten ausgelegt. Erst wenn alle ausgelegten Karten vergeben und angelegt wurden, kann wieder ein neuer Basar stattfinden.

Basarvariante: Es werden so viele Karten, wie Spieler mitspielen, offen ausgelegt. Beginnend mit dem nächsten Spieler sucht sich jeder reihum eine Karte aus und legt sie wie in einem normalen Zug an. Das geht so lange, bis alle offenen Karten vergeben wurden, dann wird normal weitergespielt.

Brücken

In seinem Zug kann ein Spieler zusätzlich zum Legen einer Karte und zum Setzen eines Gefolgsmannes **1 Brücke** bauen. Die Brücke setzt eine Straße fort, d. h. sie führt sie über die Karte hinweg und zählt genauso wie ein Straßenstück auf einer Landschaftskarte.

Zum Brückenbau müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Die Brücke kann **auf die gerade gelegte Karte** gebaut werden oder auf eine Karte, die mit einer Seite an die **gerade gelegte Karte angrenzt**.
- Die beiden **Brückenenden** müssen auf einer **Wiese** stehen (nicht auf Städten, Straßen, Flüssen etc.)

Ein Spieler kann die Karte auch so legen, dass eine Straße an einer Wiese endet, wenn er diese Straße dann mit einer Brücke weiterführt. Auf die Karte oder auf die Brücke kann (nach normalen Regeln) ein Gefolgsmann eingesetzt werden. Wiesen oder Städte unter einer Brücken sind nicht geteilt. Es können auch mehrere Brücken nebeneinander gebaut werden.

Burgen

Wenn ein Spieler eine **Kleinstadt** – bestehend aus nur zwei halbrunden Stadtteilen – bildet, kann der Besitzer der Kleinstadt sich entscheiden, ob er sie fertigstellt und normal wertet (4 Punkte) oder, ob er sie zur Burg ausbaut. Baut der Besitzer die Burg, legt er eines seiner Burgplättchen auf die Stadt und stellt den Gefolgsmann, der auf der Stadt stand, auf die Burg. Eine Kleinstadt, die zur Burg ausgebaut wird gilt noch nicht als fertiggestellt.

Beim Bau der Burg gibt es keine Punkte. Der Spieler bekommt dann Punkte, wenn das erste Bauwerk (Stadt, Straße oder Kloster) in der Umgebung der Burg in einem späteren Zug fertiggestellt wird. Genauer gesagt: Ein Teil des fertig gebauten Bauwerkes muss auf einem oder mehreren Umgebungskarten vorhanden sein. Die Umgebung sind die 2 Karten, auf denen die Burg liegt, sowie die 2 Karten rechts und die 2 Karten links davon, insgesamt also 6 Karten.

Erst wenn ein Bauwerk (Kloster, Straße, Stadt oder eine andere Burg), welches mindestens

auf einer dieser 6 Karten vertreten ist, fertig-gestellt wird, gilt auch die Burg als fertiggestellt. Der Besitzer dieses Bauwerkes und der Besitzer der Burg bekommen die volle Punktzahl des Bauwerkes. Dann wird Gefolgsmann von der Burg zurück in den Vorrat genommen.

Es gelten außerdem folgende Regeln:

- Ein **Kloster** ist nur dann in der Umgebung, wenn das Kloster selbst auf einer der 6 Karten zu sehen ist (s. o. Karte 1), nicht nur eine der 9 Karten der Klosterumgebung.
- Der Gefolgsmann auf der Burg bekommt immer die Punkte für das **nächste fertiggestellte** Bauwerk. Er darf nicht stehen gelassen werden, um für ein später fertiggestelltes Bauwerk Punkte zu bekommen.
- Es ist unerheblich, ob das fertiggestellte Bauwerk **gewertet** wurde. Die Burg bekommt auch Punkte für ein Bauwerke, auf dem kein Gefolgsmann steht.
- Falls durch die gerade gelegte Karte **mehrere Bauwerke** in der Umgebung der Burg gleichzeitig fertiggestellt werden, entscheidet der Besitzer der Burg für welches Bauwerk er Punkte bekommt. Eine Burg bekommt nur Punkte von **einem** Bauwerk.
- Da eine Kleinstadt beim Bau einer Burg nicht fertig gestellt wird, können auch **zwei besetzte Burgen nebeneinander** stehen. In diesem Fall zählt eine gewertete Burg für die Burg daneben als fertiges Bauwerk und beide bekommen die gleichen Punkte.
- Für eine Burg, auf der am **Spielende** noch ein Gefolgsmann steht, bekommt der Spieler keine Punkte. Es gibt keine Punkte für eine Wiese.
- Beim Bau der Burg ist es egal, ob die Kleinstadt in Besitz genommen wurde, weil auf der vorhandenen Hälfte schon ein Gefolgsmann steht oder weil der aktive Spieler in seinem Zug auf die zweite Hälfte einen Gefolgsmann stellt.

Eine Burg auf einer Wiese zählt für die Bauernwertung am Schluss 4 Punkte (statt 3 wie eine normale Stadt), bzw. 5 Punkte mit Schwein (2. Erweiterung) oder Gutshof (5. Erweiterung).

Die Pest

Zwölfte Mini-Erweiterung Spielbox 2010

Diese Variante greift recht stark ins Spiel ein. Durch die im Land wütende Pest gewinnen die Landschaftszusammenhänge an Bedeutung. Nach einer harmlos scheinenden Anfangsphase mag man bald den Eindruck gewinnen, gegen die Pest kaum noch Punkte erringen zu können. Doch das täuscht! Es gilt, die Seuche geschickt in die Richtung der Gegner zu lenken und selbst dabei (jenseits eines gebannten Pestherdes etwa) unbehelligt Punkte abzustauben.

Idee

Ausgehend von sechs Pestherd-Karten breitet sich die Pest in Carcassonne aus. Sobald ein Pestherd im Spiel ist, muss jeder Spieler in seinem Zug die Krankheit weiterverbreiten. Ein Gefolgsmann, der auf einer verseuchten Karte steht, wird ohne zu werten zurückgenommen. Man kann aber versuchen, vor der Pest zu fliehen – auf derselben Straße, Wiese bzw. Innerhalb einer Stadt. Im weiteren Verlauf können die Spieler die Pestherde wieder bannen, sodass sich in bestimmten Gebieten die Pest nicht weiter ausbreiten kann.

Spielmaterial

6 Landschaftskarten,

die ein Pestsymbol zeigen, von dem die Pest aus-bricht (Pest-Karten).

6 quadratische Pestherde,

Vorderseite (Zahl mit Ratten): „Pestherd aktiv, nummeriert von 1 bis 6.

Rückseite (Wiese): „Pest gebannt“.

18 runde Floh-Chips (Flöhe), die anzeigen, wo die Pest wütet; intensivrote Seite = aktiv, blassrosa Seite = latent / inaktiv.

Definitionen

Eine Pest-Karte mit einem aktiven Pestherd und allen angrenzenden intensivroten Flöhen bildet ein **aktives Pestgebiet**. Auch ein aktiver Pestherd ohne angrenzende Flöhe gilt als aktives Pestgebiet.

Aneinandergrenzende blassrosa Flöhe bilden ein **latentes Pestgebiet**.

Eine Pest-Karte, auf dem ein passiver Pestherd (Wiese) liegt, ist vor der Pest sicher. Es ist niemals Teil eines Pestgebietes.

Vorbereitung

Startkarte offen auslegen. Die 71 Landschaftskarten des Basisspiels mischen, 17 abzählen. Diese Karten werden zuerst gezogen. Die 6 neuen Pest-Karten werden unter die übrigen Karten des Grundspiels gemischt. Das Anlegen erfolgt nach den üblichen Regeln. Chips bereitlegen.

Spielverlauf

Der erste Pestherd entsteht

Sobald ein Spieler die erste Pest-Karte gezogen und nach den üblichen Regeln angelegt hat, erzeugt er ein aktives Pestgebiet, von dem aus sich die Pest verbreiten wird. Auf das Pestsymbol der Karte legt er den Pestherd Nr. 1 mit der Vorderseite nach oben. Wer einen Pestherd auslegt, darf keinen Gefolgsmann einsetzen.

Merke: Ein Pestherd trennt niemals eine Wiese.

Die Pest verbreiten

Ab dem Auftauchen des ersten Pestherdes breitet sich die Pest in **jedem** folgenden Zug weiter aus. Beginnend mit dem linken Nachbarn des Spielers, der die erste Pest-Karte angelegt hat, nimmt der jeweils aktive Spieler einen Floh aus dem Vorrat und legt ihn mit der aktiven Seite nach oben auf einen **seitlich** (nicht diagonal) an den Pestherd angrenzende Landschaftskarte, auf der noch kein Floh liegt. Im weiteren Verlauf legt man alternativ auch angrenzend an eine Landschaftskarte, auf der ein Floh mit der aktiven Seite liegt.

Wird ein Floh auf eine Karte mit einem oder mehreren Gefolgsleuten gelegt, gehen diese an die betreffenden Spieler zurück, ohne dass eine Wertung erfolgt.

Der aktive Spieler bestimmt, zu welchem Zeitpunkt in seinem Zug er die Pest verbreitet.

Flucht

Nachdem die Pest erstmalig ausgebrochen ist, darf jeder Spieler im eigenen Zug (zu einem Zeitpunkt seiner Wahl) zusätzlich mit **einem** (nicht mehreren) seiner Gefolgsleute fliehen, indem er ihn auf derselben Straße, Stadt bzw. Wiese beliebig weit weiterzieht und ihn dann auf eine andere Karte abstellt.

Merke: Flieht also ein Wegelagerer, darf er Kreuzungen und Abzweigungen nicht überqueren. Flieht ein Bauer, gelangt er unter einer Brücke hindurch, darf jedoch keine Straßen überqueren und natürlich seine Wiese nicht verlassen. Mönche im Kloster können nicht fliehen. Er darf nicht auf oder über Karten fliehen, auf denen ein Floh (aktiv oder inaktiv) liegt oder ein aktiver Pestherd (Zahl mit Ratte). Man darf auf eine Karte ziehen, auf dem sich bereits ein Gefolgsmann befindet. Man darf natürlich nicht Stellen überqueren, an denen noch keine Karten liegen.

Die Pest bricht erneut aus

Wenn man eine weitere Pest-Karte zieht und anlegt, legt man den Pestherd mit der nächsthöheren verfügbaren Zahl darauf. Nun verbreitet sich die Pest auch von hier aus. Der Spieler, der eine Pest-Karte angelegt hat, setzt in diesem Zug nicht auch noch einen Floh! (Er hat ja schon das Privileg, den Ort des Ausbruchs maßgeblich zu bestimmen.) Ab dann hat der jeweils aktive Spieler die Wahl, welches der aktiven Pestgebiete er vergrößert.

Achtung: Auf einen Pestherd wird niemals ein Floh-Chip gelegt!

Pestherd auslöschen

Sobald zu Beginn eines Zuges kein Floh mehr im Vorrat ist, wird der Pestherd mit der niedrigsten sichtbaren Nummer gelöscht, in dem man ihn auf die Wiesen-Seite dreht. (Ausnahme: Da es nach dem Auftauchen der ersten Pest-Karte immer mindestens 1 aktives Gebiet geben muss, bleibt ein einziger aktiver Pestherd weiterhin aktiv.)

Das betreffende Gebiet ist ab jetzt ein „inaktives“ Pestgebiet. Alle daran angrenzenden Flöhe werden auf die latente Seite gedreht. Ab jetzt nimmt man statt aus dem Vorrat einen beliebigen Floh aus einem inaktiven Pestgebiet.

Weitere Pestherde auslöschen

Im weiteren Verlauf wird erst dann wieder ein Pestherd gelöscht (und zwar der mit der aktuell niedrigsten Zahl), wenn es (zu Beginn eines Zuges) keine inaktiven Flöhe gibt, die man versetzen könnte.

Man darf auch einen Floh wählen, durch dessen Wegnahme der Floh-Verbund geteilt wird. Sobald ein aktiver Floh keine Verbindung mehr zu einem aktiven Pestherd hat, wird er auf seine passive Seite gewendet, sodass Flöhe, die keine Verbindung zu einem aktiven Pestherd haben, immer inaktiv sind.

Zusammengewachsene Pestgebiete

Es ist sehr gut möglich, dass mehrere Pestgebiete zusammenwachsen. Wenn mehrere aktive Pestherde zum selben Gebiet gehören, werden alle bis auf den mit der höchsten Nummer umgedreht. Sollten inaktive Flöhe wieder an ein Gebiet mit aktivem Pestherd anschließen, werden sie wieder auf die aktive Seite gewendet. Flöhe, die inaktiv geworden sind, können also durch Zusammenwachsen wieder aktiv werden. Durch Abtrennen können auch inaktive Teilgebiete entstehen, sodass die Flöhe auf die latente Seite gedreht werden müssen. Ausgelöschte Pestherde werden nie mehr aktiv. Karten mit Pestherden auf der Wiesen-Seite bleiben bis zum Spielende von der Pest verschont. Auf Pestherde wird niemals ein Floh gelegt. Daher ist man, wenn dort die Pest gebannt ist, vor der Seuche dauerhaft geschützt.

Sonderfall

Falls alle 18 Flöhe Bestandteil desselben Pestgebietes sind, nimmt man einen von diesen und legt ihn auf eine andere Karte, das natürlich ans aktive Pestgebiet angrenzen muss. Auch hier

besteht Zugzwang, und man muss einen Floh auf eine andere Karte legen.

Wenn später ein neuer Pestherd an einer unverbundenen Stelle auftaucht, wird das alte Pestgebiet inaktiv. Der Pestherd wird auf seine Wiesen-Seite gewendet, und alle aktiven 18 Flöhe des bisherigen Pestgebietes werden auf die latente Seite gedreht.

Wertungen

Wertungen werden nicht dadurch behindert, dass Teile des Gebildes verseucht sind, solange die Gefolgsleute nicht betroffen sind.

DIE JUBILÄUMSAUSGABE

Das Grundspiel in besonderer Form eines Gefolgsmannes. Sie beinhaltet eine Mini-Erweiterung: Das Fest.

Die Erweiterung: Das Fest

Dreizehnte Mini-Erweiterung HiG 2011

Spielmaterial

- 10 Landschaftskarten mit dem Festsymbol.

Zusätzliche Regel

Wenn ein Spieler eine Landschaftskarte mit dem Festsymbol aufdeckt, legt er sie zunächst wie gewohnt an. Nun muss er sich entscheiden, entweder

- *er stellt 1 eigene Figur nach den üblichen Regeln auf diese Landschaftskarte oder*
- *er nimmt 1 eigene Figur von der gesamten Auslage zurück in seinen Vorrat.*

Der Spieler kann auch auf beide Möglichkeiten verzichten.

Gefangene Gefolgsleute (4. Erweiterung – Der Turm), darf der Spieler auf diese Weise nicht zurück in seinen Vorrat nehmen.

Das Gefolge

Vierzehnte Mini-Erweiterung HiG 2011

... oder auch "Das Phantom", bringt einen neuen Trick in die Welt von Carcassonne. Halb unsichtbar, schleicht sich ein Gefolgsmann mit einem Anderen heimlich in die Landschaft von Carcassonne. Die Spieler haben auf ein mal ganz neue Möglichkeiten mit dieser einen Sonderfigur. So können 2 Gefolgsleute auf eine Landschaftskarte gesetzt werden! Doch nur wenn sich das Phantom noch im Vorrat befindet.

Spielmaterial

- 6 transparente Phantomen in 6 Farben. Das violette Phantom gehört zum grauen Spieler.

Zusätzliche Regel

Jeder Spieler bekommt das Phantom seiner Farbe. In seinem Zug darf ein Spieler dieses Phantom als 2. Gefolgsmann auf die gelegte Karte stellen.

Die Schule

Fünfzehnte Mini-Erweiterung HiG 2011

Spielmaterial

- 1 Lehrer Figur (in einer zufälligen Farbe, der Lehrer gehört zu keiner Spielerfarbe)*
- 2 Landschaftskarten Schule*

Spielvorbereitung

Die Spieler legen die beiden neuen Karten links oder rechts an die Startkarte, so dass die Schule zusammen passt. Der Lehrer wird auf das Schulgelände gestellt.

Spielverlauf

*Die Regeln von Carcassonne bleiben gleich! Der Spieler, der eine oder mehrere Straßen, die zu der Schule führen, abschließt, **erhält nach der Wertung** den Lehrer. Er nimmt diesen von der Schule und stellt ihn vor sich ab. Bei der nächsten Wertung erhält der Spieler, da er den Lehrer vor sich hat. Ebenfalls die gesamten Punkte. Falls er selbst bei der Wertung Punkte bekommt, erhält er diese mit dem Lehrer zweimal. Anschließend stellt er den Lehrer wieder auf das Schulgelände zurück.*

Beispiel I:

***Rot** hat den Lehrer. **Blau** schließt eine „Schulstraße“ mit 5 Punkten ab. **Blau** und **Rot** bekommen nun beide 5 Punkte. **Rot** stellt den Lehrer auf die Schule, von wo ihn sich **Blau** gleich wieder nimmt.*

Beispiel II:

***Gelb** hat den Lehrer. **Grün** baut eine Stadt fertig, die **Grün** 12 Punkte bringt. **Gelb** erhält ebenfalls 12 Punkte und stellt anschließend den Lehrer zurück auf die Schule.*

Bemerkung:

Sind alle Straßen zur Schule abgeschlossen, so haben die Spieler es geschafft, die Schule mit der Außenwelt zu verbinden. Nun hat der Lehrer genügend Schüler und muss die Schule nicht mehr verlassen.

Diese Mini-Erweiterung ist für das Carcassonne Grundspiel und für die I. Erweiterung konzipiert. Im Zusammenspiel mit anderen Erweiterungen können Regelfragen auftreten. In einem solchen Fall wenden Sie sich bitte an hans-im-glück.de

MINI - ERWEITERUNGEN

Sechzehnte bis zweiundzwanzigste Mini-Erweiterung HiG 2012

Die Minis bieten 6 ganz neue kleine Erweiterungen für das beliebte taktische Legespiel Carcassonne. Jede Erweiterung steckt in einer kleinen, quadratischen Schachtel, durchnummeriert, verschiedenfarbig und wie die Karten, mit einem Symbol gekennzeichnet. Enthalten sind jeweils 8 Karten, verschiedene Holzteile und die Spielregeln, mit denen die Welt von Carcassonne um jeweils einen neuen spielerischer Kniff ergänzt werden kann.

Dabei können Gefolgsleute schon besetzte Gebiete anfliegen, ein Bote überbringt Nachrichten des Königs und auf kleinen Seen verbindet eine Fähre die angrenzenden Wege immer wieder anders. Gold wird gefunden und alle wollen etwas davon, Zauberkundige zeigen ihre Fähigkeiten in Städte und auf Straßen und die »edlen Gesellen« der Räuberschaft halten ihre Hände auf, wenn es etwas zu kassieren gibt.

Zusätzlich gibt es gratis in jedem Mini eine Karte der Erweiterung »Die Kornkreise«. Man muss nicht alle Karten dieser Erweiterung besitzen um die Erweiterung zu spielen, da man jede Anzahl von Kornkreiskarte dem Grundspiel hinzufügen kann. Aber für den vollen Spaß empfiehlt es sich natürlich alle 6 unterschiedlichen Karten zu besitzen. Die Regeln dazu sind die gleichen, wie die schon erschienen Kornkreise, die Karten selbst sind allerdings etwas anders. Es lässt sich mit jeder Zahl an Kornkreiskärtchen spielen.

Mini 1 Die Fluggeräte

Als findige Tüftler wollen die Spieler den Menschheitstraum vom Fliegen verwirklichen und probieren ihre neu entwickelten Flügel aus. Fluglänge und Landung sind jedoch noch etwas unberechenbar.

Spielmaterial

1 Spezial-Würfel (1, 1, 2, 2, 3, 3)

8 Landschaftskarten mit Fluggeräten

Spielvorbereitungen

Die Landschaftskarten mit den Fluggeräten werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Der Würfel wird bereitgelegt.

Spielablauf

Es wird nach den normalen Regeln von Carcassonne gespielt. Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Fluggerät, legt er sie nach normalen Regeln an. Er darf nun einen Gefolgsmann nach den üblichen Regeln auf die Straße oder auf die Wiese setzen.

***Oder** er stellt ihn auf das Fluggerät und versucht ihn damit ins Spiel zu bringen. Das Fluggerät zeigt nach dem Anlegen eine bestimmte Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal), in welche der Gefolgsmann fliegt. Nun würfelt der Spieler mit dem Würfel. Das Würfelergebnis gibt die Flugweite des Gefolgsmannes an (1 bis 3 Karten weit in gerader Linie).*

Der Gefolgsmann muss, wenn möglich, auf die ausgewürfelte Karte gestellt werden. Dabei kann der aktive Spieler wählen, auf welches Bauwerk er ihn stellt.

Dabei ist folgendes zu beachten. Ein Gefolgsmann darf ...

- *nur auf ein **unfertiges** Bauwerk (Straße, Stadt oder Kloster) gestellt werden.*
- *auch dann eingesetzt werden, wenn das Bauwerk schon von einem oder mehreren Gefolgsleuten (eigenen wie gegnerischen) besetzt ist. So können z. B. auch zwei Gefolgsleute auf einem Kloster oder auf der selben Stadtkarte stehen.*
- ***nicht auf eine Wiese** gelegt werden, auch wenn auf dieser Wiese bisher noch kein Bauer liegt.*
- *nicht auf ein Feld gestellt werden, auf dem keine **Karte** liegt.*

Wenn der Gefolgsmann nicht eingesetzt werden kann (weil dort nur fertige Bauwerke und Wiesen vorhanden sind oder keine Karten auf dem Platz liegt) wird er vom Spieler wieder in seinen Vorrat zurückgenommen. Der Spieler kann in diesem Zug keinen Gefolgsmann mehr ins Spiel bringen.

***Rot** legt die Karte mit dem Fluggerät an und legt damit die Flugrichtung fest. Er würfelt eine 3. Der Gefolgsmann darf nicht eingesetzt werden, weil auf dem Landeplatz keine Karte liegt. Mit einer 2 hätte er entweder auf das Kloster (obwohl dort schon **Blau** steht) oder die Stadt (obwohl dort schon **Gelb** steht) setzen können, nicht allerdings auf die Straße, da diese schon fertig ist.*

***Rot** legt die Karte mit dem Fluggerät an. Er würfelt eine 1. Er muss seinen Gefolgsmann auf die Stadt (zu **Blau** dazu) stellen, da er nicht auf die Wiese darf und die Straße bereits fertig ist.*

Mini 2 Die Depesche

Spielmaterial

8 Depeschenkarten

6 Gefolgsfrauen in 6 Farben

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 aktive Spieler (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 :*

- *er führt die **Aktion der Depesche** aus*

ODER

- 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 wählt eine Straße aus, auf der er mit mindestens einem Gefolgsmann vertreten ist (er muss hier nicht die Mehrheit besitzen, nur vertreten sein). Ist er auf mehreren Straßen vertreten, wählt er jene aus, die bei der Schlusswertung die wenigsten Punkte geben würde. Er markiert die Punkte entsprechend auf dem Zählplan. 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.

6.) Je Bauern 3 Punkte:

Der Spieler bekommt für jeden eigenen Bauern (Gefolgsmann auf der Wiese) 3 Punkte. Die Bauern bleiben im Spiel.

7.) Noch 1 Karte legen:

Der aktive Spieler zieht noch 1 Karte und legt sie an. Auch darf er nach normalen Regeln noch einen weiteren Gefolgsmann ins Spiel bringen.

8.) Ein Gefolgsmann werten und vom Plan nehmen:

Der Spieler wählt einen seiner eingesetzten Gefolgsleute. Hat er in dem Gebiet (in dem der gewählte Gefolgsmann steht) die Mehrheit, so wertet nun er das Gebiet nur für sich. Er nimmt sich Punkte gemäß der Wertung am Spielende. Dann nimmt er den gewählten Gefolgsmann in seinen Vorrat zurück.

Weitere Regeln:

Werden in einem Zug mehrere Bauwerke gewertet, müssen die Punkte jedes einzelnen Bauwerkes im Ganzen von einer Zählfigur gezogen werden. Durch **eine** Wertung kann der aktive Spieler nur **eine** Depesche erhalten, auch wenn mehrere Bauwerke auf einmal gewertet werden. Durch Punkte aus einer Depesche bzw. deren Aktion kann er in seinem Zug allerdings auch eine weitere Depesche erhalten und einsetzen. Durch diese ebenfalls wieder eine weitere, etc.

Wichtig:

Nur der aktive Spieler 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, wenn eine Zählfigur auf einem dunklen Feld landet.

Mini 3 Die Fähren

Manche Straßen rund um Carcassonne führen zu kleinen Seen. Dort werden Fähren betrieben, welche die Straßen mal auf die eine und mal auf die andere Weise verbinden. Neue Herausforderungen für Wegelagerer.

Spielmaterial

8 Fähren aus Holz

8 Landschaftskarten mit Seen

Spielvorbereitungen

Die Landschaftskarten mit den Seen werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Die Holzfähren werden bereitgelegt.

Spielablauf

Es wird nach den normalen Regeln von Carcassonne gespielt.

Seekarte anlegen

Zieht ein Spieler eine Karte mit See, legt er sie nach den normalen Regeln an. Dann darf er einen Gefolgsmann einsetzen. Falls er dafür die Straße wählt, muss er den Gefolgsmann auf eines der drei oder vier Straßenenden stellen. Danach muss der aktive Spieler eine Fähre aus dem Vorrat nehmen und zwei der Straßenenden miteinander verbinden. Die Fähre verbindet die Straßenenden zu einer durchgehenden Straße. Ein Straßenende ohne Fähre an einem See schließt eine Straße ab. Werden mit der Seekarte nach dem Legen der Fähre Straßen oder andere Bauwerke abgeschlossen, werden diese normal gewertet.

Beispiel 1:

***Rot** legt die Karte mit einem See. Er setzt einen Gefolgsmann und legt eine Fähre. Die Straße von **Blau** wird abgeschlossen. **Blau** erhält 4 Punkte.*

Beispiel 2:

***Rot** legt die Karte. Er setzt einen Gefolgsmann und legt die Fähre auf andere Weise. **Rot** und **Blau** stehen nun auf der selben Straße.*

Straße mit Fähren verlängern und Fährtrouten ändern

Legt der ein Spieler seine Landschaftskarte an eine Straße an, die eine Fähre als Teil hat, darf er diese Fähre nun umlegen. Er darf diese Fähre beliebig umlegen, muss dies jedoch nicht. Es müssen dabei immer zwei Straßenenden dieser Karte verbunden werden. Er darf die Fähre auch so umlegen, dass sie keine Verbindung mehr zur verlängerten Straße hat. Ausgehend von der gelegten Karte darf nur jeweils die erste Fähre im Straßenverlauf verändert werden.

Sonderfall:

Falls Straßen von der gelegten Landschaftskarte in mehreren Richtungen weiterführen, darf die

erste Fähre in jeder dieser Richtungen umgelegt werden.

Weitere Regeln:

Eine Fähre darf nur einmal pro Zug umgelegt werden. Legt man **eine Seekarte** an eine Straße mit Fähre an, bringt man zuerst eine neue Fähre ins Spiel und darf anschließend auch eine (oder ev. mehrere) Fähre umlegen.

Die Reihenfolge der Aktionen im Zusammenhang mit einer Seekarte:

1. (See-)Karte anlegen
2. Gefolgsmann setzen
3. Fähre auslegen (bei Seekarte)
4. Fähre umlegen (falls an Straße mit Fähre angelegt wurde)
5. Werten (falls nötig)

Beispiel 3:

Grün legt die Karte an. Er darf die erste Fähre im Straßenverlauf (siehe gestrichelter Pfeil) verändern und dreht sie von Position 1 auf Position 2.

Grün und **Gelb** stehen nun nicht mehr auf der selben Straße.

Mini 4 Die Goldmienen

GOLD!! Die Aufregung ist groß und viele kommen, um das Edelmetall für sich zu sichern. Doch abgerechnet wird am Schluss.

Spielmaterial

16 Goldstücke aus Holz

8 Landschaftskarten mit Goldsymbol

Spielvorbereitungen

Die Landschaftskarten mit den Goldsymbol werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Die Goldstücke werden bereitgelegt.

Spielablauf

Es wird nach den normalen Regeln von Carcassonne gespielt. Zieht ein Spieler eine Karte mit Goldsymbol, legt er sie nach normalen Regeln an. Dann muss er auf die gelegte Karte und auf eine benachbarte Karte (auch diagonal) jeweils ein Goldstück legen. Er legt also immer 2 Goldstücke pro angelegter Goldkarte aus. Es ist erlaubt, ein Goldstück auf eine Landschaftskarte zu legen, auf der aus einem vorigen Zug schon ein oder mehrere Goldstücke liegen. Dabei wird ein Goldstück nie einem bestimmten Bauwerk zugeordnet, sondern gilt immer für alle Bauwerke auf einer Karte. Danach darf der Spieler nach den normalen Regeln noch einen Gefolgsmann einsetzen.

Wird ein Bauwerk fertiggestellt, auf dessen Karten ein oder mehrere Goldstücke liegen, werden diese Goldstücke vergeben. Der Spieler mit der Mehrheit in dem fertiggestellten Gebäude nimmt sich alle Goldstücke auf den zugehörigen Karten. Bei einer Straße und einer Stadt gehören alle Karten auf denen sich Straßen- bzw. Stadtteile befinden dazu. Bei einem Kloster gehört das Klosterplättchen selbst und alle 8 benachbarten Karten dazu.

Blau legt die Goldkarte. Er legt ein Gold auf die Karte und eines auf eine benachbarte Karte.

Rot stellt seine Stadt fertig und nimmt sich die drei Goldstücke von den Stadtkarten.

Beim Auslegen der Karte und Verteilen des Goldes wird in folgender Reihenfolge vorgegangen:

1. Goldkarte anlegen
2. Goldstücke auslegen
3. Gefolgsmann setzen
4. Werten
5. Goldstücke vergeben

Haben mehrere Spieler die Mehrheit in einem fertiggestellten Gebäude mit Gold oder werden mehrere Bauwerke mit Gold gleichzeitig fertiggestellt, läuft die Verteilung wie folgt:

Ausgehend vom aktiven Spieler nehmen sich alle beteiligten Spieler in Spielerreihenfolge je ein Goldstück, auf das sie Anrecht haben. Das geht so lange, bis alle betroffenen Goldstücke genommen wurden.

***Rot** ist am Zug und stellt die Straße fertig. **Rot** und **Blau** haben Anrecht auf das Gold auf den Straßenkarten. Als aktiver Spieler nimmt **Rot** zuerst ein Gold, dann **Blau** eines und schließlich **Rot** das letzte.*

Die Goldstücke legt jeder Spieler offen vor sich. Bei Spielende werden alle Goldstücke, die noch auf Landschaftskarten liegen, aus dem Spiel genommen. Bauern bekommen keine Goldstücke.

Nach der Schlusswertung werden die Goldstücke gewertet. Je mehr Goldstücke ein Spieler gesammelt hat, desto mehr ist jedes einzelne Goldstück wert. Legen Sie diese Übersicht beim Spielen aus und vergeben Sie die Punkte am Schluss entsprechend.

Goldstücke	Punkte pro Goldstück
1 – 3	1
4 – 6	2
7 – 9	3
10 und mehr	4

Mini 5 Magier & Hexen

Zauberkundige besuchen das Land von Carcassonne. Während die Macht des Magiers Straßen und Städte zum Erblühen bringt, stehen die Einwohner den Fähigkeiten der Hexe eher misstrauisch gegenüber.

Spielmaterial

- 1 Magierfigur aus Holz in **Lila**
- 1 Hexenfigur aus Holz in **Orange**
- 8 Landschaftskarten mit Magiersymbol

Spielvorbereitungen

Die Landschaftskarten mit dem Magiersymbol werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Die beiden Sonderfiguren werden bereitgestellt.

Spielablauf

*Es wird nach den normalen Regeln von Carcassonne gespielt. Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Magiersymbol, legt er sie nach normalen Regeln an. Bevor er einen Gefolgsmann setzt, **muss** er die Magier- oder die Hexenfigur ins Spiel bringen bzw. versetzen. Er setzt eine der Figuren auf einen beliebigen **Straßenabschnitt** einer unfertigen Straße oder auf ein beliebiges **Stadtteil** einer unfertigen Stadt. Dabei dürfen Hexe und Magier nicht auf die selbe Straße oder in*

die selbe Stadt gestellt werden. Stehen Hexe oder Magier bereits auf einer Karte, nimmt man sie von dort weg und setzt sie um. Danach kann der Spieler am Zug noch einen Gefolgsmann setzen. Durch die Karte muss eine der magischen Figuren eingesetzt oder umgesetzt werden. Ist es nicht möglich einzusetzen (weil weder eine Stadt, noch eine Straße besetzt werden kann), muss der Spieler eine Figur von der Auslage entfernen und wieder daneben stellen.

Sonderfall:

Werden Hexe und Magier auf dem Plan durch das Legen einer Karte auf einer Straße oder in einer Stadt vereint, muss der Spieler am Zug eine der beiden Figuren versetzen. Falls dort durch diese Karte eine Wertung ausgelöst wird, versetzt er die Figur vor der Wertung.

Wird eine Straße oder eine Stadt mit einer magischen Figur fertiggestellt, beeinflussen sie die Wertung wie folgt:

- Der **Magier** bringt einen Extra-Punkt für jede am Bauwerk beteiligte Karte.
- Die **Hexe** halbiert die Punkte (aufgerundet) für das fertige Bauwerk. War eine magische Figur an der Wertung beteiligt, wird sie wieder neben die Auslage gestellt und kann durch eine Karte mit magischem Symbol wieder ins Spiel gebracht werden.

Bei der Schlusswertung beeinflussen Magier und Hexe die Wertung von Straßen und Städten genauso wie im Spiel.

Die Stadt wird gewertet. Der normale Wert beträgt 20 Punkte (8 Karten + 2 Wappen mal 2) für den Magier gibt es 8 Extra-Punkte (die Stadt besteht aus 8 Karten). **Rot** und **Blau** bekommen 28 Punkte.

Zwei Straßen sind fertig. Die Straße von **Blau** besteht aus 5 Karten. **Blau** bekommt jedoch nur 3 Punkte wegen der Hexe. Die Straße von **Rot** besteht aus 3 Karten. **Rot** bekommt 6 Punkte wegen dem Magier.

Mini 6 Die 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

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 normalen Regeln von Carcassonne gespielt.

Räuber einsetzen:

Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Räubersymbol, legt er sie nach normalen 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:

Wenn ein Zählgefolgsmann eines anderen Spielers vom Feld, auf dem der Räuber steht, vorwärts gezogen wird, 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 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 Gefolgsleute auf einem Feld bei einem Räuber und bekommen in einem Zug mehrere dieser Gefolgsleute Punkte, kann der Räuber sich aussuchen, von welchen er die Hälfte bekommt.
- Stehen mehrere Räuber auf einem Feld, wenn ein Gefolgsmann gewertet wird, bekommen alle Räuber die Hälfte der Punkte.
- Ein eigener Gefolgsmann darf nicht »beraubt« werden.

Rot erhält 5 Punkte. Der **blaue Räuber** »raubt« 3 Punkte, deshalb zieht der **blaue Gefolgs-mann** 3 Felder vor. Der **blaue Räuber** wird von der Wertungstafel entfernt. Da der **gelbe Räuber** jetzt nur »Räuberpunkte« bekämen, zieht er mit **Blau** weiter. Der **gelbe Räuber** »beraubt« später **Rot** oder **Blau**, je nachdem wer als nächster Punkte bekommt.

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

Mini 7 Die Kornkreise

In den Feldern um Carcassonne tauchen mysteriöse Zeichen auf, die das Leben der Ritter, Bauern und Wegelagerer im Land auf seltsame Weise beeinflussen.

Spielmaterial

6 Landschaftskarten „Kornkreise“

Spielvorbereitung

Die Karten mit dem Kornkreisen werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt.

Spielregeln

Der Spieler, der eine Landschaftskarte „Kornkreis“ zieht, legt die Karte nach den üblichen Regeln an und macht einen normalen Zug. Anschließend bestimmt er, dass alle Spieler, beginnend mit dem Spieler links von ihm, entweder...

A) einen Gefolgsmann aus ihrem Vorrat zu einem eigenen, bereits auf eine Landschaftskarte gesetzten Gefolgsmann dazu setzen dürfen.

Oder

B) einen eigenen Gefolgsmann auf einer Landschaftskarte entfernen und ihn in ihren Vorrat legen müssen.

Dabei ist zu beachten:

- Der aktive Spieler muss A oder B wählen.
- Welche Art von Gefoglsleuten betroffen ist, bestimmt die gezogene Karte.

Kornkreis „Mistgabel“

Hier sind die Bauern (auf einer Wiese) betroffen.

Kornkreis „Keule“

Hier sind die Wegelagerer (auf einer Straße) betroffen.

Kornkreis „Schild“

Hier sind die Ritter (in einer Stadt) betroffen.

- Führt ein Spieler A aus, muss er den Gefolgsmann auf das selbe Gebiet setzen, auf dem sich bereits ein Gefolgsmann dieser Art befindet (Bauer zu Bauer, Wegelagerer zu Wegelagerer, Ritter zu Ritter).
- Kann ein Spieler die Anweisung nicht ausführen, da er keinen Gefolgsmann der bestimmen Art hat, so wird er übersprungen und der Spieler links von ihm spielt weiter.
- Der aktive Spieler macht diese Aktion als letzter, dann ist der nächste mit einem normalen Zug an der Reihe.

Beispiel für A)

1. **Rot** legt die Karte mit dem Kornkreis „Schild“ an und setzt einen Gefolgsmann darauf **Rot** wählt Möglichkeit A. Jeder Spieler darf einen Ritter (Symbol „Schild“) zu einem bereits vorhandenen eigenen Ritter dazu setzen.
2. **Grün** setzt einen weiteren Ritter zu dem Vorhandenen dazu.
3. **Blau** hat keinen Ritter und kann deswegen keinen hinzusetzen
4. **Rot** setzt einen weiteren Ritter zu dem Ritter auf die gerade gelegte Karte. Auf das obere Stadtteil dergleichen Karte, darf er nicht einsetzen, da dort kein Ritter steht. (Er hätte seinen Ritter auch zu dem eigenen Ritter links oben hinzusetzen können.)

Beispiel für B)

1. **Grün** legt die Karte mit dem Kornkreis „Mistgabel“ an und setzt einen Gefolgsmann darauf Die Stadt wird gewertet, **Grün** bekommt 6" Punkte und entfernt seinen Ritter. Anschließend wählt er Möglichkeit B. jeder Spieler muss einen eigenen Bauern entfernen (Symbol „Mistgabel“ betrifft, die Bauern).
2. **Blau** entfernt seinen Bauern.
3. **Rot** entfernt seinen Bauern.
4. **Grün** hat keinen Bauern um! entfernt deswegen keinen.

Die Windrosen

Dreiundzwanzigste Minierweiterung von carcassonne-on-tour als Sonderedition zur Spielemesse Leipzig 2012

Spielmaterial

6 Landschaftskarten mit Windrosen, davon
1 Windrose Orange mit Startkartenrückseite
4 Viertel-Windrosen mit normaler Rückseite
1 Windrose Blau mit normaler Rückseite

Spielvorbereitungen

Anstatt der normalen Startkarte wird die **orangene Windrose** als Startkarte ausgelegt. Die restlichen 5 Karten mit Windrosen werden unter die Landschaftskarten gemischt. Alle Spielregeln von Carcassonne bleiben bestehen.

Spielregeln

Durch die Startkarte wird die Spielfläche in vier Abschnitte unterteilt (**NO, SO, SW** und **NW**). Zu jeder dieser Abschnitte gibt es eine zugehörige Landschaftskarte.

Wenn ein Spieler eine der 4 Karten mit den Viertel-Windrosen zieht und diese nach normalen Regeln im entsprechenden Abschnitt anlegt, erhält er sofort **3 Punkte**.

Diese Punkte sind ganz unabhängig von jeglichen anderen Wertungen.

Die Felder in der waagrechten und senkrechten Reihe von der Startkarte aus gesehen, gelten für jeweils zwei Abschnitte.

Die Windrosen beeinflussen die Bauwerke in keiner Weise (z. B. unterbrechen sie keine Straßen).

Beispiel

Rot legt die Karte mit SW im richtigen Spielplanabschnitt an. Dafür erhält **Rot** 3 Punkte.

(Die Windrose muss nicht in dergleichen Ausrichtung wie die Start-Windrose gelegt werden.)

Weil dabei die Stadt fertiggestellt wurde, erhält Blau 4 Punkte.

Die blaue Windrose

Wird die Karte mit der **blauen Windrose** gezogen, wird diese nach normalen Regeln angelegt. Sie übernimmt nun für den Rest des Spieles die Funktion der orangen Start-Windrose. Das heißt, die Spielfläche wird nun gemäß der blauen Windrose in vier Abschnitte unterteilt. Dadurch kann eine völlig neue Ausrichtung der Himmelsrichtungen entstehen. Die Spieler erhalten Punkte, wenn sie nun weitere Windrosenkarten gemäß der blauen Windrose anlegen.

Die Häuser

Vierundzwanzigste Minierweiterung Spielbox 2012 Illustration: Christof Tisch

Spielmaterial

18 Gebäudeplättchen: je 6 Häuser, 6 Türme und 6 Schuppen.

Spielvorbereitungen

Die 18 Gebäude werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Bei vier oder fünf Spielern werden übrig gebliebene Gebäude in die Schachtel zurückgelegt Spielregeln

Alle drei Gebäudetypen sind gleichwertig.

Ist ein Spieler an der Reihe, führt er seinen normalen Zug durch. Kann oder will er keinen Gefolgsmann auf die eben gelegte Landschaftskarte setzen, kann er stattdessen ein Gebäude

darauf platzieren. Dieses legt er so auf die Karte, dass möglichst keine Informationen verdeckt werden. Das Gebäude ist weder einem Bauwerk noch einer Wiese auf der Karte zugeordnet, es gilt immer für die ganze Landschaftskarte.

Werden eine Straße, eine Stadt, ein Kloster oder eine Wiese gewertet, zählt jedes Gebäude, das sich auf einer Landschaftskarte des Bauwerkes oder der Wiese befindet, 1 Punkt zusätzlich. Diese Punkte werden bei der Abrechnung noch allen anderen hinzugezählt. Bei der Klosterwertung zählen alle Gebäude auf benachbarten Karten (im »Klosterbereich«) mit Ein Gebäude bleibt bis zum Spielende auf der abgelegten Landschaftskarte liegen und kann für mehrere Bauwerke und Wiesen Punkte bringen. Die Gebäude-Punkte werden auch bei der Schlusswertung vergeben.

Diese Mini-Erweiterung ist hauptsächlich für das Carcassonne Grundspiel entwickelt worden.

Variante

Die Gebäudetypen haben unterschiedliche Wertigkeiten:

Türme	+ 3 Punkte
Häuser	+ 2 Punkte
Schuppen	+ 1 Punkt.

Bei der Verteilung ist darauf zu achten, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl von jedem Gebäudetyp bekommt.

Beispiel:

Rot legt eine Karte an (mit rotem Rand) und legt einen Schuppen darauf. Damit stellt er die Stadt rechts oben und eine Straße fertig. **Rot** bekommt für die Straße 7 Punkte (5 Karten und zwei Gebäude).

Rot bekommt für die Stadt 10 Punkte (3 Stadtteile und 1 Wappen à 2 Punkte und 2 Gebäude).

Für die Wiese von Schwarz zahlen bisher 3 Gebäude dazu, für das Kloster von **Blau** bisher 2 Gebäude.

Der Lebkuchenmann nur spielbar mit der Winteredition

Fünfundzwanzigste Minierweiterung HiG 2012

Der Winter ist hi Carcassonne ausgebrochen. Es ist kalt, aber romantisch, es ist die Zeit der heißen Getränke und süßen Gebäcke. Das Leben in den Städten um Carcassonne geht einen Tick langsamer.

Doch gelegentlich taucht ein neuer Geselle auf, habt Ihr ihn schon entdeckt?

Spielmaterial

- 1 Lebkuchenmannfigur aus Holz
- 6 Landschaftskarten mit Lebkuchenmann-Symbol

Spielvorbereitungen

Alle Regeln von Carcassonne bleiben bestehen. Diese Mini-Erweiterung kann aufgrund der Rückseiten nur mit der Carcassonne Winter-Edition gespielt werden. Die 6 neuen Landschaftskarten mit dem Lebkuchenmann werden unter die Karten der Winter-Edition gemischt. Der Lebkuchenmann aus Holz wird auf die Stadt der Startkarte gestellt.

Spielablauf

Anlegen der neuen Karten Zieht ein Spieler eine Landschaftskarte mit dem Lebkuchenmann so legt er sie nach den normalen Regeln an und führt einen ganz normalen Zug durch. Anschließend nimmt er den Lebkuchenmann und stellt ihn in eine andere, unfertige Stadt.

Lebkuchenmann-Wertungen

1.) Verlässt der Lebkuchenmann (durch eine weitere Lebkuchenmann-Karte) eine Stadt, so erhalten alle Spieler Punkte, die einen oder mehrere Ritter in dieser Stadt haben. Jeder Spieler erhält für jeden Ritter 1 Punkt pro Karte, die jetzt zur Stadt gehört. Wappen bringen keine Punkte. Die Ritter verbleiben in dieser Stadt.

Beispiel Wertung 1

Rot legt eine Karte mit Lebkuchenmann-Symbol und setzt den Lebkuchenmann auf die Stadt rechts oben.

Weil der Lebkuchenmann die linke Stadt verlässt, bekommt **Blau** 7 Punkte (7 Karten, 1 Ritter) und **Rot** 14 Punkte (7 Karten, 2 Ritter).

2.) Schließt ein Spieler eine Stadt mit dem Lebkuchenmann, so passiert Folgendes: Bevor die normale Wertung durchgeführt wird, erhält jeder Spieler der einen oder mehrere Ritter in der Stadt hat für jeden Ritter 1 Punkt pro Karte, die zur Stadt gehört. Anschließend stellt der Spieler, der die Stadt geschlossen hat den Lebkuchenmann in eine unfertig Stadt seiner Wahl.

Beispiel Wertung 2

Rot schließt mit seiner Karte die Stadt, in der der Lebkuchenmann steht. Für die Lebkuchen-Wertung bekommen **Blau** 6 Punkte (6 Karten, 1 Ritter) und **Rot** 12 Punkte (6 Karten, 2 Ritter).

Danach bekommt **Rot** für die normale Stadtwertung noch 14 Punkte. **Rot** versetzt den Lebkuchenmann in die unfertige Stadt.

Sonderfall:

Gibt es keine andere unfertige Stadt, wenn der Lebkuchenmann versetzt werden muss, bleibt er in der Stadt stehen, in der er sich befindet. Ist diese Stadt geschlossen, wird er neben das Spielfeld gestellt und kann durch eine Karte mit Lebkuchenmann-Symbol wieder ins Spiel gebracht werden.