FAQ

Da nach und nach immer mehr Erweiterungen mit vielen neuen Spiel-Elementen und Mechanismen herausgebracht wurden, bleiben die Regelwerke dem Spieler natürlich einige Antworten schuldig. Die folgenden Fragen können durchaus in einer normalen Partie Carcassonne auftauchen und da es oftmals unterschiedliche Interpretationen gibt, sind sie oft von den Spielern nicht eindeutig beantwortbar. Damit es dennoch ein friedliches Miteinander werden kann, ohne dass sich einer der Spieler unfair behandelt fühlt, wurden folgende Fragen an den Verlag gestellt. Die Fragen sind thematisch den Erweiterungen bzw. Basisspielen zugeordnet.

Schicksalsrad

- Burgen und Schicksalsrad: Wenn man bei der Aktion Pest des Schicksalsrades (nimm einen eigenen GFM vom Spielfeld) oder ähnlichem z.B. dem Fest, den GFM einer Burg entfernt, zählt die Burg dann als fertig?

  Ja.

- Zählt eine Burg bei der Bauernwertung (Zwischenwertung (Gutshof, Schicksalsrad) und Endwertung), wenn noch ein GFM die Burg besetzt?

  Nein. Beim Gutshof wird die Wiese abgerechnet wie bei der Schlusswertung, mit dem Unterschied, dass es nur 1 Punkt pro Stadt gibt. Daher keine Punkte für die Burg.

- Kann man mit dem Zaubergang aufs Schicksalsrad?

  Nein, das Schicksalsrad ist kein "Gebiet" im Sinne von Straße, Stadt etc.

- Kann man den Gutshof auch dann setzen, wenn eine oder mehrere Ecken, aber nicht alle 4 zu Startplättchen (bspw. Fluss 2) gehören?

  Ja, theoretisch auch, wenn alle 4 zu Startplätzen (hierbei ist der Fluss gemeint) gehören.

- Wird auf dem Schicksalsrad "Pest" (nimm einen Gefolgsmann vom Spielplan zurück) aktiviert, kann man dann auch einen GFM von einem Turm nehmen? Der GFM schließt den Turm ab, kann aber durch Drachen und andere Türme entfernt werden. Da der Turm für mich ein Plättchen-loses abgeschlossenes Gebiet ist wäre das denkbar.

  Ja, ich sehe den Turm auch als eigenständiges "Gebiet", auf das die üblichen Regeln anzuwenden sind. Der Turm ist technisch auch nur ein "Gebiet" wie Straße, Stadt etc.

- Wenn durch Hungersnot die Bauernmehrheit ermittelt wird, darf man dann GFMs vom Markt aus Carcassonne auf die Wiese ziehen um die Mehrheit zu kippen?

- Wenn durchs „Wiesen verbinden“ eine Wiese mit Bauern mit einer Wiese mit einem Gutshof verbunden wird, werden die Bauern gewertet. Darf man dann GFMs vom Markt aus Carcassonne auf die Wiese ziehen um die Mehrheit zu kippen?

  Eine Wertung erlaubt das Abziehen von GFM aus Carcassonne. Genauso beim Einsetzen des Gutshofs.

- Beim Schicksalsrad heißt es, der Spieler erhält für jeden Bauern 1 Punkt für jede fertige Stadt an dessen Wiese bzw. die auf dessen Wiese liegt. Das heißt doch, dass wenn ich die Mehrheit mit 2 Bauern habe ich für jede geschlossene Stadt auf meiner Wiese oder an meiner Wiese 2 Punkte erhalte. Bei 3 Bauern 3 Punkte et c. pp. Wenn ich dazu noch das Schwein hätte würde ich für jede Stadt 3 Punkte erhalten (1 für Bauer 1 +1 für Bauer 2 +1 für das Schwein) oder 4, (Bauer1+Schwein: 2 Punkte und Bauer2+Schwein: 2 = 4) weil das Schwein dann für jeden Bauern gilt?

  Das Schwein (und auch alle ähnlichen Modifikationen) erhöhen den Wert der Stadt, demnach gilt das für jeden Bauern einzeln.

Jubiläums-Ausgabe

- Kann man den Gutshof auch dann setzen, wenn eine oder mehrere Ecken, aber nicht alle 4 zu Startplättchen (bspw. Fluss 2) gehören?

  Ja, theoretisch auch, wenn alle 4 zu Startplätzen (hierbei ist der Fluss gemeint) gehören.

- Hungersnot des Schicksalsrad gilt nur für Bauern (GFM), nicht für den Gutshof, korrekt?

  Ja

Erweiterung 2

- Wenn man mit einer Abtei ein Gebiet abschließt in dem sich der Baumeister befindet, macht man dann ein Doppelzug oder nicht? Es steht nur in der Anleitung, dass man eine Karte an das Gebiet anlegen muss, in dem der Baumeister steht. Es steht nicht da, dass es vergrößert werden muss. Wenn es geschlossen wird darf man ja auch den Doppelzug machen. (Auch wenn es beim Schließen normalerweise immer vergrößert wird, außer bei der Abtei.)

  Nein, mit der Abtei vergrößerst du das Baumeister-Gebiet nicht.

Erweiterung 3

- Kann man nachdem man mit dem GFM den Zaubergang genutzt hat auch mit dem Phantom den Zaubergang nutzen?

  Ja.

- Kann man mit dem Zaubergang aufs Schicksalsrad?

  Nein, das Schicksalsrad ist kein "Gebiet" im Sinne von Straße, Stadt etc.

- Zaubergang, wo darf man per Zaubergang hinsetzen? Er darf seinen Gefolgsmann z. B. nicht in bereits besetzte oder abgeschlossene Gebiete setzen. “ einige Spieler kommen auf die Idee, dass man mit dem Zaubergang auch auf Startfelder setzen könnte.

  Man darf in "Gebiete" setzen. Schicksalsrad, Carcassonne, Fluss und was es da noch geben mag, sind keine Gebiete in diesem Sinne.

- Wir wird das bei Euch gehandhabt: Wenn die Spieler auf 3 Seiten die normalen Plättchen anlegen und auf der 4. Seite die Vulkan-Plättchen, so dass der Drache auf dieser einen Seite harmlos seine Kreise ziehen kann. Klar kann

man das machen, aber bis man die Seiten verbunden hat, gibt es ggf. keine Drachenplättchen mehr, weil das Schicksalsrad so extrem groß ist. Ich finde der Drache wird somit extrem entschärft.

Prinzipiell versuchen wir Sonderregeln bei Carcassonne zu vermeiden. Die letzten Regeländerungen hatten sogar den Zweck, bestehende Ausnahmen aus dem Spiel zu nehmen. Insofern bin ich hier gegen eine derartige Regelung. Wenn ein Spieler den Drachen "wegsperren" will und die Regeln das erlauben, dann soll der Spieler seinen Willen doch bekommen.

- Burgfräulein: War das nicht eine Muss-Bestimmung, dass man einen GFM aus der Stadt rausnehmen muss, zur Not also auch seinen eigenen? In der Regel der BigBox10 scheint es eine "kann-Bestimmung" sein, leider aber nicht eindeutig.

  Die Regeln von Turm und Burgfräulein haben wir angeglichen. Beide sind jetzt optional und können eigene und fremde Gefolgsmänner betreffen.

- Kann der Drache in die Stadt Carcassonne?

  Nein, die Stadt ist tabu.

- Kann der Drache auf Turmplättchen und dort befindliche Gefolgsmänner, die den Turm abschließen zum Besitzer zurückgeben?

  Ja.

- Frisst der Drache auch die Bauern auf den Brückenteilen?

  Ja, Brücken sind im Prinzip auch nur Straßen.

- Kann man die Fee auch in eine Burg mit reinziehen, damit man zu den kopierten Punkten noch 3 Extra-Punkte bekommt?

  Nein, die Fee muss eindeutig auf einem Plättchen stehen. Damit ist die Burg ausgenommen. (Gleicher Fall, wie Gefangennahme durch den Turm, auch hier ist der Burg-GFM immun.)

Erweiterung 4

- Kann man mit einem normalen GFM einen Turm abschließen und mit das Phantom in ein Gebiet der gezogenen Karte setzen?

  Klar.

- Kann der Wagen einen Turm abschließen? Es heißt man kann den Wagen mit einem GFM abschließen und der Wagen ist auch ein GFM und nirgendwo steht, dass der nicht auch auf Türme darf.

  Ja, das geht (nach der GFM-Definition). Er hat zwar nicht die passende Form (weil keine Beine), aber es ist erlaubt. Ich denke allerdings, dass er zu wertvoll ist um ihn auf den Turm zu setzen.

- Wird auf dem Schicksalsrad "Pest" (nimm einen Gefolgsmann vom Spielplan zurück) aktiviert, kann man dann auch einen GFM von einem Turm nehmen? Der GFM schließt den Turm ab, kann aber durch Drachen und andere Türme entfernt werden. Da der Turm für mich ein Plättchen-loses abgeschlossenes Gebiet ist wäre das denkbar.

Ja, ich sehe den Turm auch als eigenständiges "Gebiet", auf das die üblichen Regeln anzuwenden sind. Der Turm ist technisch auch nur ein "Gebiet" wie Straße, Stadt etc.

- Wie sieht es aus, wenn eine Burg den Turmbauplatz überlagert? (Plättchen TB und TM)

  Turm etwas daneben setzen.

- Kann der GFM in der Burg vom Turm gefangen werden? Wenn ja, an welches Plättchen muss der Turm rankommen? Muss der Turm in der gleichen Reihe/Spalte liegen wie beide Plättchen unter der Burg? Wenn die Burg quer zum Turm liegt, kann der GFM dann nicht gefangen werden? (Achse Turm - 1.Plättchen waagerecht und das zweite Plättchen wäre dann senkrecht zur Achse Turm/1.Plättchen)

  Nein, kann er nicht, weil der Gefolgsmann nicht eindeutig auf einem Plättchen steht. (Genau wie in der Grafen-Stadt).

- Wann muss das Zurückkaufen eines Gefangenen gegen Punkte erfolgen? Vor dem Ziehen eines Plättchens?

  Sofort, wenn sich die Gelegenheit ergibt, also noch im Zug des Spielers, der einen gefangenen macht.

Erweiterung 5

- Zählt eine Burg bei der Bauernwertung (Zwischenwertung (Gutshof, Schicksalsrad) und Endwertung), wenn noch ein GFM die Burg besetzt?

  Nein. Beim Gutshof wird die Wiese abgerechnet wie bei der Schlusswertung, mit dem Unterschied, dass es nur 1 Punkt pro Stadt gibt. Daher keine Punkte für die Burg.

- Kann der Wagen einen Turm abschließen? Es heißt man kann den Wagen mit einem GFM abschließen und der Wagen ist auch ein GFM und nirgendwo steht, dass der nicht auch auf Türme darf.

  Ja, das geht (nach der GFM-Definition). Er hat zwar nicht die passende Form (weil keine Beine), aber es ist erlaubt. Ich denke allerdings, dass er zu wertvoll ist um ihn auf den Turm zu setzen.

- Wenn man mit einer Abtei ein Gebiet abschließt in dem sich der Baumeister befindet, macht man dann ein Doppelzug oder nicht? Es steht nur in der Anleitung, dass man eine Karte an das Gebiet anlegen muss, in dem der Baumeister steht. Es steht nicht da, dass es vergrößert werden muss. Wenn es geschlossen wird darf man ja auch den Doppelzug machen. (Auch wenn es beim Schließen normalerweise immer vergrößert wird, außer bei der Abtei.)

  Nein, mit der Abtei vergrößerst du das Baumeister-Gebiet nicht.

- Kann man den Gutshof auch dann setzen, wenn eine oder mehrere Ecken, aber nicht alle 4 zu Startplättchen (bspw. Fluss 2) gehören?

  Ja, theoretisch auch, wenn alle 4 zu Startplätzen (hierbei ist der Fluss gemeint) gehören.

- In der Regel BigBox10 steht nicht die Kombination Gutshof + Schweineherde bei der "Wertung Nach dem Spiel". Wurde das vergessen oder ist das nicht kumulativ? (Würde mich sehr wundern.)

  Es ist kumulativ.

- Hungersnot des Schicksalsrad gilt nur für Bauern (GFM), nicht für den Gutshof, korrekt?

ja

- Wenn durchs „Wiesen verbinden“ eine Wiese mit Bauern mit einer Wiese mit einem Gutshof verbunden wird, werden die Bauern gewertet. Darf man dann GFMs vom Markt aus Carcassonne auf die Wiese ziehen um die Mehrheit zu kippen?
  Mein Verständnis: Normalerweise schon, da eine Wertung ermöglicht GFM aus der Stadt abzuziehen.

  Sehe ich auch so, eine Wertung erlaubt das Abziehen von GFM aus Carcassonne. Genauso beim Einsetzen des Gutshofs.

- Beim Schicksalsrad heißt es, der Spieler erhält für jeden Bauern 1 Punkt für jede fertige Stadt an dessen Wiese bzw. die auf dessen Wiese liegt. Das heißt doch, dass wenn ich die Mehrheit mit 2 Bauern habe ich für jede geschlossene Stadt auf meiner Wiese oder an meiner Wiese 2 Punkte erhalte. Bei 3 Bauern 3 Punkte et c. pp. Wenn ich dazu noch das Schwein hätte würde ich für jede Stadt 3 Punkte erhalten (1 für Bauer 1 +1 für Bauer 2 +1 für das Schwein) oder 4, (Bauer1+Schwein: 2 Punkte und Bauer2+Schwein: 2 = 4) weil das Schwein dann für jeden Bauern gilt?

  Das Schwein (und auch alle ähnlichen Modifikationen) erhöhen den Wert der Stadt, demnach gilt das für jeden Bauern einzeln.

Erweiterung 6

- Kann man die Kathedrale aus Carcassonne auch nutzen um einen GFM auf eine Kultstätte zu setzen?

  Ja

- Kann der GFM in der Burg vom Turm gefangen werden? Wenn nein, an welches Plättchen muss der Turm rankommen? Muss der Turm in der gleichen Reihe/Spalte liegen wie beide Plättchen unter der Burg? Wenn die Burg quer zum Turm liegt, kann der GFM dann nicht gefangen werden? (Achse Turm - 1.Plättchen waagerecht und das zweite Plättchen wäre dann senkrecht zur Achse Turm/1.Plättchen)

  Nein, kann er nicht, weil der Gefolgsmann nicht eindeutig auf einem Plättchen steht. (Genau wie in der Grafen-Stadt).

Erweiterung 8

- Frisst der Drache auch die Bauern auf den Brückenteilen?

  Ja, Brücken sind im Prinzip auch nur Straßen.

- Was passiert, wenn man aus einer Kleinstadt mit zwei Teilen eine Burg macht, wenn das eine Teil von Katharern belagert ist?

  Burg ist keine Stadt mehr, damit ist die Belagerung unerheblich.

- Kann der GFM in der Burg vom Turm gefangen werden? Wenn nein, an welches Plättchen muss der Turm rankommen? Muss der Turm in der gleichen Reihe/Spalte liegen wie beide Plättchen unter der Burg? Wenn die Burg quer zum Turm liegt, kann der GFM dann nicht gefangen werden? (Achse Turm - 1.Plättchen waagerecht und das zweite Plättchen wäre dann senkrecht zur Achse Turm/1.Plättchen)

  Nein, kann er nicht, weil der Gefolgsmann nicht eindeutig auf einem Plättchen steht. (Genau wie in der Grafen-Stadt).

- Kann man die Fee auch in eine Burg mit reinziehen, damit man zu den kopierten Punkten noch 3 Extra-Punkte bekommt?

  Nein, die Fee muss eindeutig auf einem Plättchen stehen. Damit ist die Burg ausgenommen. (Gleicher Fall, wie Gefangennahme durch den Turm, auch hier ist der Burg-GFM immun.)

- Sind die Wappen bei durch Katharer belagerten Städten auch nur ein Punkt wert? In der Beschreibung steht lediglich Stadtteil.

  Die Wappen sind auch nur 1 Punkt wert.

- Das Phantom kann man sicher als 2. GFM auch auf eine Brücke setzen, die dann Teil der Karte wird. Aber ist es wirklich so, dass man das Phantom nur als zweiten GFM auf das gleiche Plättchen in ein anderes Gebiet legen kann? Kann man nicht bei einem Plättchen mit Turmplatz ein Turmteil und dann das Phantom legen oder auf das Schicksalsrad?

  Die "erste" Setzaktion ist vom Phantom unbeeinflusst. In den meisten Fällen wird wohl ein GFM gesetzt, aber wie sonst auch, dürfen statt diesem GFM genauso die Fee, Turmteile oder was auch immer gesetzt werden.

Die Katharer

- Sind die Wappen bei durch Katharer belagerten Städten auch nur ein Punkt wert? In der Beschreibung steht lediglich Stadtteil.

  Die Wappen sind auch nur 1 Punkt wert.

Das Gefolge / Das Phantom

- Das Phantom kann man sicher als 2. GFM auch auf eine Brücke setzen, die dann Teil der Karte wird. Aber ist es wirklich so, dass man das Phantom nur als zweiten GFM auf das gleiche Plättchen in ein anderes Gebiet legen kann? Kann man nicht bei einem Plättchen mit Turmplatz ein Turmteil und dann das Phantom legen oder auf das Schicksalsrad?

  Die "erste" Setzaktion ist vom Phantom unbeeinflusst. In den meisten Fällen wird wohl ein GFM gesetzt, aber wie sonst auch, dürfen statt diesem GFM genauso die Fee, Turmteile oder was auch immer gesetzt werden.

Ich danke dem Hans im Glück-Verlag dafür, dass er sich Zeit genommen hat die gestellten Antworten zu beantworten. ☺

Über die Funktion des Zauberganges und des Drachen gibt es sicherlich zig Hausregeln und eine offizielle, die, wenn man sich nicht tiefer mit der Materie befasst, fast schon willkürlich erscheint. Um den Spielern in einer kurzen Erklärung näher zu bringen, warum das eine oder andere ebenso ist und warum die offiziellen Regeln leider nicht eindeutig genug bzw. nicht verständlich genug formuliert sind, gibt es diese FAQ.

Es soll Folgendes Erklärt werden:

- Wie funktioniert der Zaubergang?
- Wie funktioniert der Drache?
- Warum darf man mit dem Drache/Zaubergang nicht überall hin.
- Was ist die Start-Karten-Regelung?
- Warum gibt sind nicht alle Start-Karten gleich zu handhaben?

Vorweg für die **ungeduldigen** gleich hier die Antworten:

Hat man einen Zaubergang gezogen kann man für sich ganz einfach herausbekommen, ob man auf eine bestimmte Karte setzen darf oder nicht. Man stelle sich nur eine Frage:

Hätte ein Spieler in einem normalen Zug auf die Karte setzen dürfen?

Beim Drachen ist es etwas anders. Den Drachen darf man nur auf ‘im Spiel gelegte Karten‘ setzen und auf Start-Karten, bei denen man folgende Frage verneinen kann:

Beinhalten diese ein **abgeschlossenes,** besonderes Gebiet mit **eigenen** Regeln?

Hintergründe:

Der Zaubergang

Der Zaubergang ist ein eigenes Spielelement. Es ist eine Sonderfunktion bzw. Platzhalter für ein x-beliebiges offenes und unbesetztes Gebiet innerhalb der Landschaft, die die Spieler mit den Karten durch das Anlegen bauen.

Die allgemeine Regel aus der Erweiterung:

„**Der Zaubergang (6 Karten)**

Deckt ein Spieler eine Karte mit einem Zaubergang auf, so darf er seinen Gefolgsmann in diesem Zug **auf diese oder eine beliebige bereits ausliegende Karte** setzen. Dabei muss er die üblichen Setzregeln einhalten.“

Wichtigster Teil der Regel hierbei ist „***übliche Setzregeln einhalten***“ … und das muss man wörtlich nehmen.

Diese sind:

- Als erste Aktion **muss** der Spieler 1 Karte von einem der verdeckten Stapel nehmen. *(oder mit der 5. Erweiterung die Abtei setzen, was aber zu Beginn des Spieles auf Grund der Regeln nicht machbar ist. nicht Anm. d. A.)*

- Der Spieler legt sie den Regeln entsprechend an:
  - Die neue Karte 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.
  - *Bei der Abtei muss der Spieler nur die Legeregel der Abtei beachten, die angrenzenden Gebiete der anderen Plättchen kann er ignorieren.*
  - 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 Karte.

- Der Spieler darf einen Gefolgsmann setzen:
  - Er darf immer nur 1 Gefolgsmann setzen. *(Das Phantom fügt eine zweite Setzphase hinzu. Anm. des A.)*
  - 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 Bauer, Ritter oder Wegelagerer … *(Durch weitere Erweiterungen kommen neue Möglichkeiten hinzu, wie den Gefolgsmann auf einen Turm setzen, das Schwein, den Gutshof et c. pp.)*

Die wichtigen Regelpassagen sind grün hinterlegt. Demnach darf man Gefolgsmänner ausschließlich auf Karten setzen, die während des Spiels von einem Spieler ausgelegt wurden.

Begründung: Ein Spieler zieht immer zuerst und kann auch nur auf diese Karte setzen. Mit dem Zaubergang kann man in unbesetzte und offene Gebiete, bereits vorher, ausgelegter Karten.
Hierbei kann man mehrere Fälle unterscheiden:

a) Dahin setzen, wo ein Spieler nicht setzen konnte (weil er bspw. keinen Gefolgsmann mehr hatte)
b) Dahin setzen, wo ein Spieler nicht wollte (weil er bspw. den letzten GFM aufheben wollte)
c) Entgangenes Ziehen nachholen. Man hatte ein Kärtchen mit zwei Gebieten und setzt jetzt nachträglich in das noch unbesetzte und offene Gebiet, Bsp.: Kloster und Straße.
d) Als Ausgleich für den Drachen, das Burgfräulein u. a. Er ermöglicht das „wieder in ein Gebiet hineinkommen“, nachdem man durch andere Spielelemente entfernt wurde bzw. sich selbst entfernt hat. Wenn man nur den GFM wegnehmen würde, dann käme man bspw. in Klöster gar nicht mehr rein. *(Ausnahme mit dem Wagen (5. Erweiterung) und einer Straße, die zum Kloster führt, oder mit dem Grafen nach Abschluss aber vor der Wertung.)*

Der Drache

Regeln:
Wird ein Vulkan gelegt, dann setzt der Spieler den Drachen dort hin und beendet damit seinen Zug. (Mit dem Phantom dürfte er noch die zweite Setzphase nutzen.)

Wird eine Karte mit Drachensymbol gezogen, so legt der Spieler die Karte erst normal an und setzt dann einen GFM (bzw. Schwein, Drachen et c.). Danach zieht erst der Drache, bevor es zur Wertung kommt. Der Spieler, der die Karte angelegt hat bewegt den Drachen als Erster eine Karte weiter vor, zurück, links oder rechts. Diagonalbewegungen sind nicht erlaubt. Nicht erlaubt sind ebenso die Karte mit der Fee und einige Start-Plättchen. Danach bewegt der nächste Spieler den Drachen auch wieder eine Karte weit, aber unter der weiteren Regel, dass der Drache in der gleichen Bewegung niemals zweimal auf die gleiche Karte ziehen darf. Kann er sich nicht mehr bewegen bspw. in einer Sackgasse, so wird die Drachenbewegung vorzeitig beendet. Sind weniger als 6 Spieler im Spiel, dann bewegen die Spieler den Drachen mehrmals. Es geht immer reihum. Der Drache entfernt dabei alle Gefolgsleute und Sonderfiguren (außer den Gutshof, den es zu der Zeit noch nicht gab), die **genau auf dieser Karte stehen**, auf die er zieht. *(Eigentlich müsste es um absolut korrekt zu sein „Landschafts-Karte“. Der Gutshof steht nicht genau auf dieser Karte, er steht auf vier Karten.)*

Der Drache ist eines von zwei Spielelementen der 3. Erweiterung, die GFMs entfernen kann. Es gibt also neben dem „mit in das Gebiet hinein bauen“ auch eine aktive Möglichkeit um Mitspieler aus Gebieten zu vertreiben bzw. Gebiete einfacher zu übernehmen.

Daraus ergibt sich eine einfache Fragestellung für die Nutzung des Zauberganges:

Hätte ein Spieler in einem normalen Zug auf die Karte setzen dürfen?

Kann man die Voraussetzung bejahen, dann darf man auch mit dem Zaubergang auf die Karte. *Das schließt Startkarten, die schon zum Start des Spieles lagen und nicht von einem Spieler im Spiel gezogen wurden, automatisch aus.*

Warum darf man nicht mit dem Drachen / Zaubergang überall hin?

Es geht hierbei darum, dass das Glück einen Zaubergang zu ziehen oder das Pech vom Drachen oder einem anderen Spielelement rausgeworfen zu werden, nur vorübergehend, nicht unwiderruflich und spielbestimmend sein soll. Was entfernt werden konnte, kann wieder gesetzt werden, was gesetzt wurde, kann auch wieder entfernt werden. Ein Spielelement sollte nicht etwas auslösen, was unabänderlich ist.

Warum man offiziell als Antwort rausgibt, dass man mit dem Drachen und dem Zaubergang nicht auf Startkarten kann. Kann ich mir nur so erklären: **Es ist am einfachsten so.** Das ist es vielleicht auch, um weitere Regelfragen zu verhindern. Es ist aber nicht korrekt und birgt dennoch einiges an Fragenpotential, wenn man sich das in der Praxis ansieht.

Man darf mit dem Zaubergang nur in Gebiete, die rein theoretisch abschließbar wären, d.h. wenn noch ein passendes Teil existieren würde. Bei der Grafen-Stadt und dem Schicksalsrad ist aber einerseits das eigentliche Spielelement auf den Karten enthalten, welches abgeschlossen ist, und andererseits auch noch am Rand offene Gebiete. Diese Gebiete außen, drum herum, können genauso wie die Gebiete der normalen Startkarte, des Flusses 1 und 2 abgeschlossen werden. Hier ging man wohl den ersten Kompromiss um nicht auch noch die Startkarten unterteilen zu müssen oder noch mehr Regeln reinzubringen, und einmal das Setzen zu erlauben und einander mal zu verbieten. Verschärft wurde das durch den Effekt des Drachen. Da der Drachen nicht auf diese Karten darf, weil man sonst aus der Grafen-Stadt Carcassonne GFM von den Rand-Karten entfernen müsste/könnte, darf man dort auch nicht mit dem Zaubergang hin, da man diese GFM in Sicherheit hätte egal was passiert. Beim Schicksalsrad wiederum gibt es gar keine richtige Plättchen-Aufteilung, so wüsste man gar nicht wohin der Drache jetzt gesetzt werden müsste und welche GFM entfernt werden müssten. Das wäre einfach kontraproduktiv und unfair. Hier sei noch erwähnt, dass weder Schicksalsrad noch Grafen-Stadt Landschafts-Karten sind. Es sind eigenständige Spielelemente, die in die Landschaft integriert wurden. Hier musste eine einfache Regelung her, die nicht für alle einzelnen Start-Karten Sonderregeln aufwarten und einfach sein sollte.

Also darf man gar nicht auf die Start-Karten setzen. Damit wurde die Start-Karten-Regelung „geboren“.
Diese ist aber auch wieder nicht konsequent durchsetzbar.

Bsp.: Die normale Start-Karte liegt zu Beginn in der Tischmitte und es darf dort nur angelegt werden, aber sie ist nicht so auffällig, dass man diese im späteren Spielverlauf nicht so einfach wiederfindet. Wenn also der Drache auf der Landschaft läuft müsste man sich diese merken. Nur findet man sie schwer in der Landschaft. Daher kann man das auch ignorieren, wenn man nur das normale Start-Plättchen nutzt, denn das Spielelement Zaubergang und Drache funktioniert auch auf der Karte. Es funktioniert, weil es dort kein geschlossenes Gebiet gibt und man in das Gebiet durchs Anlegen rein kann.

Das gleiche kann man beim Fluss 1 und 2 sagen. Man kann in die Gebiete rein und in den Regeln steht ausdrücklich, dass der Spieler, der eine Karte anlegt, auch wie gewohnt einen GFM setzen kann. Beim Fluss 2 ist sogar ein Vulkan, der Startpunkt des Drachen auf einer Karte enthalten, damit der Drache sofort zum Start des Spieles dabei ist und die Sonderregel rausfällt, dass man gezogene Drachen-Karten solange zur Seite legt, bis der erste Vulkan und somit der Drache ins Spiel kommt und diese dann wieder untermischt. Gleichzeitig wird gesagt er darf nicht über Startkarten ziehen. Das ist ein Widerspruch in sich, da der Fluss 2 sehr wohl eine Startvariante ist. Die Start-Karten-Regelung steht auch nicht offiziell in den Regeln, sondern wird auf Anfrage kommuniziert.

Da man aber so wenige Ausnahmen wie möglich gemacht werden sollten, wurde einfach gesagt „**Start-Plättchen sind tabu!**“.

Diese Regelung gilt übrigens für alle Effekte in Carcassonne, die das Setzen oder Entfernen erlaubt. Naja fast. Den Gutshof darf man auch setzen, wenn eine oder mehrere Ecken von Start-Karten stammen. Verwendet man den Fluss dann sogar alle vier. Als zweites findet die Flucht aus der Pest-Erweiterung auch, wenn auch eingeschränkte Anwendung. Es heißt, man kann innerhalb eines zusammenhängenden Gebietes, soweit man will, mit einem GFM in seinem Zug fliehen. Nun es steht nicht geschrieben, dass man nicht bspw. auf die Wiesen der Grafen-Stadt nicht fliehen darf. Da aber alle anderen Effekte zum entfernen von GFM nicht auf Start-Karten wirken, sollte nach der Logik auch das „dort die Flucht beenden“ verboten sein *(zumindest in meinen Regel-Updates wird das so gehandhabt)*, weil man sonst die dorthin geflohenen GFM nicht mehr vom Spielfeld runter bekommen kann. *(außer mit einer Gutshof-Wertung, Korn-Kreisen und der Pest vom Schicksalsrad)*

Somit unterliegen Zaubergang und Drachen, Burg-Fräulein, Turm, Flohchips, Pest und das Fest den gleichen Zugriffsbeschränkungen.

Die neuesten Start-Karten sind „die Schule“. Die Schule an sich ist wieder ein Spiel-Element, was in der Landschaft integriert wurde, aber kein eigentliches Gebiet darstellt, bzw. bereits abgeschlossen und wie die Grafen-Stadt bzw. das Schicksalsrad zu behandeln ist.

Dem zufolge kann man sagen, dass Start-Karten für den Drachen und Zaubergang (und andere Spiel-Elemente/-Effekte) tabu sind, auf die Folgendes anwendbar ist:

Beinhalten diese ein **abgeschlossenes,** besonderes Gebiet mit **eigenen** Regeln?

Bei ‘Nein‘, darf der Drache darauf ziehen, es sei denn andere Regeln (bspw.: Fee steht auf der Karte) verbieten es, … der Turm einen GFM gefangen nehmen, … der Floh-Chip gelegt werden … Bei ‘Ja‘ ist die Start-Karte wirklich Tabu.

Da ist die Formulierung: **„Start-Karten sind tabu“** doch viel einfacher. Andererseits ist meine obige Aussage zum Zaubergang auch nicht schwerer zu merken:

Hätte ein Spieler in einem normalen Zug auf die Karte setzen dürfen?

Zugegeben, diese Fragen erfordern einiges Nachdenken, aber wer Carcassonne spielt, macht das nicht, weil man dabei so wenig denken muss.

Ich hoffe ich konnte einiges Erklären und auch, wenn ich nicht alles angerissen habe, sollte die Regelung für den Zaubergang und den anderen Effekten jetzt, spieltechnisch und logisch gesehen, geklärt sein.

Besonderheiten in Verbindung mit anderen Grundspielen, Erweiterungen und Mini-Erweiterungen

Grundspiele:

1. **Schicksals-Rad:** ⊛
   GFM dürfen mit dem Zaubergang nicht auf die Karte mit dem Schicksalsrad. Weder in das Schicksalsrad (zählt nicht zur Landschaft) selbst, noch auf die Landschaft drum herum. Auf die Karte des Schicksalsrades darf der Drache nicht ziehen, keine Floh-Chips gelegt werden, der Turm kann keinen GFM aus dem Schicksalsrad gefangen nehmen, einzig das Schicksalsrad-Schwein gibt die platzierten GFM beim Auslösen des entsprechenden Feldes zurück. Die Pest, das Fest dürfen keinen GFM aus dem Schicksalsrad entfernen. Es kann auch aus Carcassonne kein GFM bei einer Wertung eines Kronenfeldes herausgenommen werden. Schwein und Baumeister dürfen nicht ins Schicksalsrad.

2. **Jubiläums-Ausgabe:**
   Das Fest kann keine Figuren aus der Grafen-Stadt Carcassonne, dem Schicksalrad oder den Lehrer aus der Schule entfernen. Dieses sind Sondergebiete und gehören nicht zur Landschaft.

Erweiterungen:

1. **Erweiterung:**
   Das Startplättchen des normalen Basisspiels ist nicht gesperrt für Zaubergang, Drache usw.

2. **Erweiterung – Händler & Baumeister:**
   Das Fest kann auch den Baumeister oder das Schwein zurückgeben. Baumeister oder Schwein dürfen nicht durch den Zaubergang bzw. nicht ins Schicksalsrad. Beide werden vom Drachen gefressen, können aber nicht vom Turm gefangen oder durch das Burgfräulein entfernt werden.

3. **Erweiterung – Drache und Burgfräulein:**
   Kein Zugriff auf das Schicksalsrad, die Grafen-Stadt Carcassonne oder die Schule. Die Fee kann nicht auf das Schicksalsrad, in die Grafen-Stadt Carcassonne oder die Schule. Sie kann nur auf ein eindeutiges Plättchen mit eigenem Gefolgsmann gesetzt werden. Die Fee darf nicht in eine Burg gezogen werden. Fee schützt nicht vor dem Turm.

4. **Erweiterung – Der Turm:**
   Kein Zugriff auf das Schicksalsrad, die Grafen-Stadt Carcassonne oder die Schule.

5. **Erweiterung – Bürgermeister und Abtei:**
   Der Gutshof kann auch auf mehreren Ecken auf Stadtplättchen stehen. Begründung: Die Ecken müssen Wiese sein und auf die „nicht abgeschlossenen Wiese“ kommt man drauf, wenn man sich auf eine angelegte Karte setzt. Man kann sogar den Gutshof beim Auslegen des Flusses setzen, sobald sich vier Wiesenecken berühren. Der Bürgermeister darf in das Schicksalsrad und in das Stadtviertel Schloss von Carcassonne.

6. **Erweiterung – Graf, König und Konsorten:**
   In die Kultstätten kann man analog zu den Klöstern auch mit dem Zaubergang rein. Regeln für die Grafen-Stadt Carcassonne: siehe die anderen Erweiterungen.

7. **Erweiterung – Das Katapult:**
   Getroffene Figuren aus den Sondergebieten Schicksalsrad, Grafen-Stadt Carcassonne und Schule werden nicht entfernt, bleiben stehen bzw. werden wieder richtig platziert.

8. **Erweiterung – Brücken, Burgen und Basare:**
   Die Burg ist ein in sich abgeschlossenes Gebiet. Auch hier dürfen keine Spielelemente nachträglich hinein (Wertung + Grafen-Stadt, Drache, Floh-Chips, Burgfräulein oder Zaubergang). Man darf aber den dort gesetzten GFM mit der Pest-Aktion Schicksalsrad oder dem Fest herausnehmen. Nicht besetzte Burgen gelten als abgeschlossen und können nicht wieder besetzt werden, zählen aber bei Wiesenwertungen. Burgen mit GFM sind nicht abgeschlossen = 0 Punkte bei Wiesenwertungen.

Mini-Erweiterungen:

1. **Der Fluss:**
   Regeln: siehe die anderen Erweiterungen.

2. **König & Späher:**
   keine Anmerkungen

3. **Graf von Carcassonne:**
   Regeln für die Grafen-Stadt Carcassonne: siehe die anderen Erweiterungen.

4. **Die Katharer**
   Wird aus einer belagerten Stadt eine Burg ist der Katharer-Effekt aufgehoben.

5. **Der Fluss 2:**
   Regeln: siehe die anderen Erweiterungen.

6. **Games Quarterly Magazine:**
   keine Anmerkungen

7. **Die Kultstätten:**
   In die Kultstätten kann man analog zu den Klöstern auch mit dem Zaubergang rein.

8. **Der Tunnel:**
   keine Anmerkungen

9. **Die Pest:**
   Für Flöh-Chips sind das Schicksalsrad, die Grafen-Stadt Carcassonne und die Schule tabu. GFMs, Schwein und Baumeister, die eindeutig auf einer Karte stehen werden an den Besitzer zurückgegeben. (Burg ist immun) Einmal in seinem Zug darf er mit einem GFM innerhalb des Gebietes soweit fliehen wie er will. Dabei ist das Passieren von Landschafts-Gebieten der Grafen-Stadt, des Schicksalsrades oder der Schule erlaubt, aber beendet werden darf die Flucht dort nicht.

10. **Die Kornkreise:**
    keine Anmerkungen

11. **Das Gefolge/Phantom**
    Das Phantom kann auch als zweite Setzaktion den Zaubergang benutzen, auch wenn der normale GFM den Zaubergang schon benutzt hat.

12. **Die Schule**
    Die Karten der Schule dürfen nicht vom Drachen, Floh-Chips et c. betreten werden. Der Lehrer kann nicht durch den Turm gefangen werden. Die Fee kann nicht in die Schule.

Inhalt:

12 Landschafts-Plättchen mit 4 Stadt-Vierteln:

und dem Graf als Holzfigur:

Hinweis:
Im Folgendem die Original-Regeln im Wortlaut. Meine Ergänzungen sind wie folgt gekennzeichnet: in Klammern und am Ende durch „Anm. d. A.". Der Abschnitt „Besonderheiten in Verbindung mit anderen Grundspielen, Erweiterungen und Mini-Erweiterungen" enthält die Regelung für die 1. und 2. Erweiterung im Original-Wortlaut. Die anderen Anmerkungen wurden hinzugefügt und entstammen nach bestem Wissen und Gewissen nach logischer Anwendung der entsprechenden Regeln und E-Mail-Verkehr mit dem Verlag.

Vorbereitung:

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. *(oder wird an eine passende Stelle an Carcassonne angelegt. Anm. d. A.)* Die Holzfigur, der Graf von Carcassonne, wird auf das Schloss in der Stadt gestellt, dann beginnt das Spiel wie üblich.

Spielablauf:

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

Von Carcassonne heraussetzen:
Wird im folgenden Spielverlauf ein Gebiet fertiggestellt, so dürfen alle Spieler noch **vor der Bestimmung der Mehrheiten** ihre Gefolgsleute vom entsprechenden Stadtviertel in das zu wertende Gebiet einsetzen. *(Damit ist das gerade fertig gestellte Gebiet gemeint. In andere Gebiete darf man keine GFM aus der Stadt abziehen. Werden mehrere Gebiete mit einmal abgeschlossen, dann wird jedes separat abgehandelt und danach dann das nächste. Anm. d. A.)* (Ausnahme: Der Graf befindet sich im entsprechenden Stadtviertel, siehe umseitig)

Die Gefolgsleute werden dabei folgendermaßen eingesetzt:

Vom ***Schloss*** (1) in eine zu wertende **Stadt** *(keine Burg, Anm. d. A.)*

Vom ***Markt*** (2) auf eine zu wertende **Wiese**

Von der **Schmiede** (3) auf eine zu wertende **Straße**

Von der **Kathedrale** (4) in ein zu wertende/-s **Kloster / Kultstätte** *(Anm. d. A.)*
(Der alte Hinweis: „Gefolgsleute vom Markt können nur am Spielende eingesetzt werden." wird bei der Nutzung der 5. Erweiterung und/oder dem Schicksalsrad ungültig. Mit den beiden Erweiterungen werden Zwischenwertungen für die Wiesen eingeführt, die das Versetzen von Carcassonne auf die Wiese ermöglichen. Anm. d. A.)

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 *(und gerade fertig gestellte... (kein anderes Gebiet) Anm. d. A.)* 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 anderen Grundspielen, Erweiterungen und Mini-Erweiterungen

Grundspiele:

1. **Schicksals-Rad:**
   Wird ein Bereich des Schicksalsrades durch das Schwein aktiviert und eines der Kronenfelder steht noch frei, kann kein Gefolgsmann aus Carcassonne auf das Kronenfeld gestellt werden, da es keine Gebiet der Landschaft ist und nicht gewertet wird.
   a. Aktion: Inquisition und Steuern: Hier können keine Gefolgsleute aus Carcassonne in die Gebiete gezogen werden, da die Gebiete nicht abgeschlossen und nicht gewertet werden, sondern es Sonderpunkte für die eingesetzten Gefolgsleute gibt.
   b. Aktion Hungersnot: Hier können wie in der Wiesen-Wertung am Ende des Spiels Gefolgsleute aus dem Stadtviertel Markt auf die jeweils zu wertende Wiese gesetzt werden.
   c. Aktion Pest: Aus Carcassonne kann kein Gefolgsmann zurückgenommen werden, da die Stadt Carcassonne nicht zur Landschaft gehört. Hier ist gemeint, dass ein Gefolgsmann, der im Spiel auf ein, von einem Spieler gelegtem, Landschafts-Plättchen gesetzt wurde, wieder zurück genommen werden kann, anstelle eines neuen Gefolgsmannes zu setzen.

2. **Jubiläums-Ausgabe:**
   Das Fest – ermöglicht einen Gefolgsmann von der Landschaft zurück zu nehmen. Die Stadt gehört Carcassonne nicht zur Landschaft. Hier ist gemeint, dass ein Gefolgsmann, der im Spiel auf ein, von einem Spieler gelegtem, Landschafts-Plättchen gesetzt wurde, wieder zurück genommen werden kann, anstelle eines neuen Gefolgsmannes zu setzen.

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 2 Züge aus und erfüllt in jedem der Züge die genannten Bedingungen, so kann er auch in beiden Zügen einen Gefolgsmann nach Carcassonne stellen.

3. **Erweiterung – Drache und Burgfräulein:**
   Weder Fee noch Drache dürfen nach Carcassonne. Der Drache darf auch nicht auf die Landschaft von Carcassonne, da die Regel besagt, dass die Gefolgsleute des Plättchens seinem Besitzer zurückgegeben werden, sobald der Drache auf das Plättchen zieht. Der Zaubergang ermöglicht nicht das Setzen nach Carcassonne, da es kein Gebiet der Landschaft ist und es Plättchen sind, die nicht während des Spieles von den Spielern gelegt wurden und so auch kein Gefolgsmann normal darauf gesetzt werden konnte.

4. **Erweiterung – Der Turm:**
   Wird ein Turm abgeschlossen wird kein Gefolgsmann aus Carcassonne herausgesetzt, da es kein Stadtviertel für den Turm gibt. Auch wird kein Gefolgsmann nach Carcassonne gesetzt, da es beim Abschließen eines Turmes keine Punkte gibt und auch kein anderer abschließen könnte, als der der Punkte dafür bekommen könnte.

5. **Erweiterung – Bürgermeister und Abtei:**
   Der Wagen und Bürgermeister können auch nach Carcassonne gestellt werden. Der Wagen darf hierbei nicht in das Stadtviertel Markt, da der Wagen nicht auf die Wiese darf, und der Bürgermeister darf nur in das Stadtviertel Schloss, da er nur in Stadt gesetzt werden darf.
   Die Zwischenwertungen der Wiesen über den Gutshof ermöglichen das Versetzen der Gefolgsmänner vom Markt auf die zu wertende Wiese.
   Wird die Abtei als Kloster gewertet, so kann aus dem Stadtviertel Kathedrale aus Carcassonne auf die Abtei herausgesetzt werden.

6. **Erweiterung – Graf, König und Konsorten:**
   Nach dem Auslegen der Stadt wird die Quelle so angelegt, dass der Fluss von Carcassonne wegführt. Hier können, besonders wenn der Fluss an der Stadt entlang läuft, Probleme beim Auslegen auftreten, weshalb wir die Kombination nicht empfehlen.
   Wird eine Kultstätte gewertet, so kann analog zur Klosterwertung, aus dem Stadtviertel Kathedrale heraus auf die Kultstätte gesetzt werden.

7. **Erweiterung – Das Katapult:**
   keine Anmerkungen

8. **Erweiterung – Brücken, Burgen und Basare:**
   Wird eine Burg abgeschlossen, so kann kein Gefolgsmann aus Carcassonne in die Burg versetzt werden, da es kein Stadtviertel für die Burg gibt. Das Stadtviertel Schloss ist ausschließlich für Städte laut dem Verlag Hans im Glück.

Mini-Erweiterungen:

1. **Der Fluss:**
   Nach dem Auslegen der Stadt wird die Quelle so angelegt, dass der Fluss von Carcassonne wegführt. Hier können, besonders wenn der Fluss an der Stadt entlang läuft, Probleme beim Auslegen auftreten, weshalb wir die Kombination nicht empfehlen.

2. **König & Späher:**
   keine Anmerkungen

3. **Graf von Carcassonne:**
   - entfällt -

4. **Die Katharer**
   keine Anmerkungen

5. **Der Fluss 2:**
   Nach dem Auslegen der Stadt wird die Quelle so angelegt, dass der Fluss von Carcassonne wegführt. Hier können, besonders wenn der Fluss an der Stadt entlang läuft, Probleme beim Auslegen auftreten, weshalb wir die Kombination nicht empfehlen.

6. **Games Quarterly Magazine:**
   keine Anmerkungen

7. **Die Kultstätten:**
   Wird eine Kultstätte gewertet, so kann analog zur Klosterwertung, aus dem Stadtviertel Kathedrale heraus auf die Kultstätte gesetzt werden.

8. **Der Tunnel:**
   keine Anmerkungen

9. **Die Pest:**
   Floh-Chips dürfen nicht auf die Plättchen der Stadt „ Carcassonne“ des Grafen. Gefolgsmänner dürfen bei der Flucht nicht auf der Landschaft der Stadt „Carcassonne“ ihre Flucht beenden, sich aber darüber hinweg bewegen.

10. **Die Kornkreise:**
    keine Anmerkungen

11. **Das Gefolge:**
    keine Anmerkungen