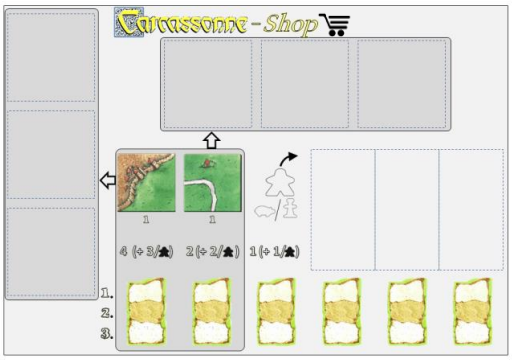
Carcassonne
Der Shop

Inhalt:



- 1 Shop-Tableau
- 20 Stadt-Plättchen
- 20 Straßen-Plättchen
- 9 optionale Aktionsmarker
- 6 Burgenplättchen
- 6 Brücken
- 6 Turmteile
- 20 Warenplättchen (je 4 Wein, Korn, Tuch und 8 Tee)
- 10 Wappen-Plättchen

Vorbereitung:

Der Carcassonne Shop wird neben dem Spielfeld bereitgelegt. Für ein Spiel mit dem Standard-Grundspiel werden nur das Shop-Tableau, die Shop-Straßen- und Shop-Stadt-Plättchen *(mit besonderer Rückseite und Symbol auf der Vorderseite gekennzeichnet)* benötigt. Das restliche Spielmaterial kann nur mit den jeweiligen Erweiterungen verwendet werden. In Abhängigkeit von den verwendeten Erweiterungen kann man dann aus den vorhandenen Aktionsmarkern auswählen, bis zu 3 auf die freien Bereiche legen und so zusätzliche Aktionen im Shop ausführen.

Das Shop-Tableau ist beidseitig nutzbar. Für Spiele mit 2-4 Spieler sollte die Seite ohne Markierung genommen werden, für Spiele mit 5 oder 6 Spieler sollte die Seite genommen werden, die oben rechts mit einer 5-6 markiert ist. Die Aktionsmarker besitzen analog dazu auch zwei Seiten, eine mit und eine ohne Markierung.

Die Shop-/Straßen- und Stadt-Plättchen werden jeweils gemischt und dann verdeckt neben dem Shop-Tableau gestapelt. Die jeweils ersten 3 Plättchen werden aufgedeckt und auf die Felder des Shop-Tableaus gelegt. *(Stadt-Plättchen vertikal, am linken Rand und die Straßen-Plättchen horizontal, am oberen Rand)*

Der Shop bietet alternativ zu den normalen Möglichkeiten einen Gefolgsmann zu setzen („Holz bewegen“) noch weitere Möglichkeiten. Anstelle seines Gefolgsmanns nach den üblichen Regeln zu setzen, kann man seinen Gefolgsmann auch in eine der Spalten des Shops setzen. Das ermöglicht im Folge-Zug die Aktion der Spalte auszuführen. Der erste eingesetzte Gefolgsmann kommt auf das erste Feld, der Zweite auf das Zweite und der dritte auf das dritte Feld.

Durchführung:

Der Carcassonne-Shop wird einmal pro Runde jedes Spielers zu Beginn seines Zuges abgewickelt.

Ist ein Spieler an der Reihe, prüft er, ob er einen Gefolgsmann im Shop gesetzt hat. Hat der Spieler keinen Gefolgsmann im Shop, so führt er seinen Zug ganz normal aus. Ist ein Gefolgsmann im Shop, dann entscheidet der Spieler, ob er die Aktion nutzen möchte und den Preis in Siegpunkten auf dem Punktetableau zurück geht oder nicht. Lässt der Spieler die Aktion verfallen, nimmt er den Gefolgsmann **sofort** in seinen Vorrat zurück und führt seinen Zug ganz normal aus. Übrig eingesetzte Gefolgsmänner rücken auf.
Wählt er die Aktion, so führt er sie aus und muss **nachdem** er sein „Holz“ in diesem Zug „bewegt“ hat, den Gefolgsmann aus dem Shop zurück in seinen Vorrat nehmen, nicht vorher.

Es ist nicht erlaubt eine zweite eigene Figur in die gleiche Spalte des Shops zu setzen. D.h., es ist nicht möglich eine Aktion im Shop auszuführen und dann wieder einen Gefolgsmann in die Spalte zu setzen, um in der nächsten Runde die gleiche Aktion ausführen zu können. Innerhalb der Aktionen „Stadt-Plättchen wählen“ und „Straßen-Plättchen wählen“ darf nur in eine der beiden Aktionen gesetzt werden. Hatte man in der vorherigen Runde eine GFM in die Aktion „Stadt-Plättchen wählen“ gesetzt kann man weder in die gleiche Spalte, noch in die Spalte „Straßen-Plättchen wählen“ setzen.

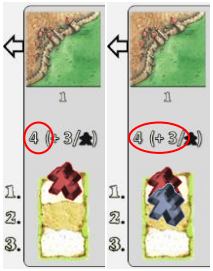
Die Aktionen im Shop, in dem der aktive Spieler steht werden immer von links beginnend aktiviert.
Erst nachdem der Shop abgehandelt wurde, wird der Zug normal. Wird das vergessen, verfällt die Aktion automatisch.
Das Zurücknehmen aus dem Shop geschieht noch **vor** einer möglichen Wertung.
Es kann **immer nur eine** Zusatzfunktion zusätzlich auf ein anzulegendes Plättchen gelegt werden.
Die Aktion vom Shop kommt immer vor der Aktion des Plättchens.

Beispiel: Hat ein Spieler jeweils einen Gefolgsmann auf den Aktionen „Schicksalsrad bewegen“ und auf dem „Drachen ziehen“ gesetzt, dann muss er eine von beiden Aktionen verfallen lassen. Lässt er keine verfallen, so gilt die zuletzt aktivierte Aktion.
Gefolgsmänner auf dem Shop-Tableau befinden sich außerhalb der Landschaft und sind für Pest, Turm, Drache und ähnliches nicht erreichbar.
Wird ein Plättchen gezogen, welches bereits eine Zusatzfunktion besitzt, dann wird zuerst die des Shops ausgeführt und dann die des Landschafts-Plättchens.

Kosten:

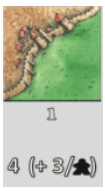
Die Kosten werden **immer** bei der Aktivierung der jeweiligen Aktion bezahlt. *Die Aktion „Figur zurück nehmen“ wird bezahlt, wenn man die Figur von der Landschaft auf das Shop Tableau nimmt, denn diese kann man nicht verfallen lassen.*

Die Kosten berechnen sich nach der Stärke der Gefolgsmänner (max. 3 Figuren) in der Spalte der Aktion. Steht nur ein Gefolgsmann in der Spalte, so zahlt man die Anzahl von Punkten vor der Klammer. Stehen mehrere Gefolgsmänner dort, müssen zusätzlich noch für jeden weiteren Gefolgsmann die Anzahl an Punkte in der Klammer gezahlt werden.



Im rechten Bild stehen ein Gefolgsmann von Rot und Schwarz auf den Feldern der Spalte. Will Rot jetzt das Stadtteil kaufen, so muss rot 4+3 = 7 Punkte zurückgehen.

Standard-Aktionen:



1. Stadt-Plättchen wählen und anlegen: Wird in diese Spalte ein Gefolgsmann gesetzt, so kann er während der Shop-Phase eines der 3 offen ausliegenden Plättchen kaufen und dieses, anstelle eines verdecktes Plättchen zu ziehen, anlegen. Kosten: 4 / +3

2. Straßen-Plättchen wählen und anlegen: Wird in diese Spalte ein Gefolgsmann gesetzt, so kann er während der Shop-Phase eines der 3 offen ausliegenden Plättchen kaufen und dieses, anstelle eines verdecktes Plättchen zu ziehen, anlegen. Kosten: 2 / +2
   Zu 1. und 2.: nach der Shop-Phase des Spielers werden die offenen Plättchen wieder, soweit möglich auf 3 aufgefüllt

3. Gefolgsmann zurückholen: Mit seiner Aktion „Holz bewegen“ kann der Spieler einen auf der Landschaft (nicht aus der Stadt Carcassonne, Schicksalsrad, Shop oder Gefangene) platzierten Gefolgsmann in den Shop setzen. Dieser geht in der nächsten Shop-Phase, also in der nächsten Runde, in den Vorrat des Spielers über. Kosten: 1 / +1

Zusätzliche Aktionen:

Zusätzliche zu den 3 Standard-Aktionen gibt es noch weitere Aktions-Marker, die bei der Nutzung der entsprechenden Erweiterungen genutzt werden können. Die Aktionen werden, wenn ein verdecktes Plättchen gezogen wird, **vor** dem Aufdecken des Plättchens durchgeführt/Optionen gewählt. Zieht der Spieler ein Plättchen obwohl ein GFM im Shop steht, hat er verzichtet.

1. Schicksalsrad auslösen: (Nur mit dem Schicksalsrad spielbar) Kosten: 2 / +1
   bzw. 3 / +1
   Der Spieler, der die Aktion wählt, behandelt die nächste Karte so, als wenn es eine Schicksalsrad-Karte ist. Je nach Wahl wird das Schwein 1 oder 2 Schritte bewegt. Ist die Karte schon eine Schicksalsrad-Karte, wird das Schwein zwei Mal auf dem Schicksalsrad um entsprechende Felder bewegt.

2. Handelsware platzieren: (Nur mit der 2. Erweiterung spielbar) Kosten: 2 / +1
   Der Spieler, der die Aktion wählt, zieht blind (bspw. aus dem Stoffbeutel der 2. Erweiterung) eines der Warenplättchen und behandelt die nächste Karte, wenn dort ein Stadtteil abgebildet ist, so, als wenn dort diese Handelsware liegt. Der Spieler platziert das Warenplättchen in einem Stadtgebiet. Ist kein Stadt-Gebiet vorhanden geht das Warenplättchen zurück in den Sack. Existiert dort schon eine Handelsware, so kommt das gezogene dazu. Das Warenplättchen erhält ganz regulär der Spieler, der die Stadt abschließt.

3. Drachenzug auslösen: (Nur mit der 3. Erweiterung spielbar) Kosten: 2 / +2
   Der Spieler, der die Aktion wählt behandelt die nächste Karte so, als wenn es eine Drachenkarte ist. Ist die Karte schon eine Drachen-Karte, dann wird der der Drache zwei Mal bewegt (nacheinander).

4. Turm-Teile kaufen: (Nur mit der 4. Erweiterung spielbar) Kosten: 2 / +2
   Der Spieler zahlt die entsprechenden Punkte je Turm-Teil und erhält aus dem allgemeinen Vorrat soweit verfügbar bis max. 2 Turmteile je Runde. Diese sind sofort einsetzbar.

5. Wappen kaufen: (Nur mit der 5. Erweiterung spielbar) Kosten: 1 / +1
   Der Spieler kann ein Wappen kaufen und irgendwann in seinem Zug **(max. ein Wappen je Zug)** in die Stadt legen, **in der sein Bürgermeister steht**. Es können so auch weitere Wappen in eine Stadt gelegt werden. Je Stadtteil sind max. 2 Wappen erlaubt! *Aufgedruckte Wappen zählen auch gegen diese Grenze. Wird sein Bürgermeister entfernt oder wird die Stadt geschlossen, verbleiben die Wappen-Plättchen in der Stadt.*

6. Jahr-Markt auslösen: (Nur mit der 7. Erweiterung spielbar) Kosten: 1 / +2
   Der Spieler, der die Aktion wählt behandelt die nächste Karte so, als wenn es eine Jahr-Markt-Karte ist. Ist die Karte schon eine Jahr-Markt-Karte, wird der Jahr-Markt zweimal ausgeführt.

7. Basar auslösen: (Nur mit der 8. Erweiterung spielbar) Kosten: 3 / +2
   Der Spieler, der die Aktion wählt behandelt die nächste Karte so, als wenn es eine Basar-Karte ist. Ist die Karte schon eine Basar-Karte, wird der Basar trotzdem **nur einmal** ausgeführt. *(siehe Regelung falls während des Basars ein weiterer Basar gezogen wird)*

8. Burgplättchen kaufen: (Nur mit der 8. Erweiterung spielbar) Kosten: 4 / +3
Der Spieler zahlt die entsprechenden Punkte je Burg-Plättchen und erhält aus dem allgemeinen Vorrat soweit verfügbar bis max. 2 Burgplättchen je Runde. Diese sind sofort einsetzbar.

9. Brücken kaufen: (Nur mit der 8. Erweiterung spielbar) Kosten: 2 / +3
Der Spieler zahlt die entsprechenden Punkte je Brücke und erhält aus dem allgemeinen Vorrat soweit verfügbar bis zu max. 2 Brücken je Runde. Diese sind sofort einsetzbar.

Zu 5., 6. und 7.: Sind alle Elemente eines Typs aufgebraucht kehren die übrigen Gefolgsmänner aus der Spalte zu ihren Besitzern vorzeitig zurück.

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

Grundspiele:

1. **Schicksals-Rad:**
Mit dem Aktions-Plättchen „Schicksalsrad“ kann man das Schwein auch absichtlich bewegen und auch nachdem alle normalen Landschafts-Plättchen mit dieser Sonderfunktion aufgebraucht sind.

2. **Jubiläums-Ausgabe:**
Die Funktion „Das Fest“ ermöglicht fast das gleiche wie die Aktion „Gefolgsmann zurücknehmen“. Beim Fest kann man jede Spieler-Figur zurücknehmen, auch den Gutshof.

Erweiterungen:

1. **Erweiterung:**
Der große Gefolgsmann zählt auch im Shop wie 2 Gefolgsmänner. D.h.: befinden sich ein normaler und ein großer Gefolgsmann in einer Spalte, so kostet die Aktion so viel, als wenn 3 Gefolgsmänner in der Spalte ständen. Im Beispiel rechts sind das 4 + 3+ 3 = 10 Punkte.

2. **Erweiterung – Händler & Baumeister:**
Wird mit der 2. Erweiterung gespielt, so kann man der Aktion „Gefolgsmann zurücknehmen“ auch auf den Baumeister bzw. das Schwein anwenden. Diese kann man dann zurücknehmen und den gesetzten Gefolgsmann alleine im Gebiet lassen. Im zweiten Zug/Baumeisterzug kann man auch einen zweiten Gefolgsmann in den Shop stellen bzw. in die gleiche Spalte stellen, aus der man den ersten Gefolgsmann entfernt hat.
Führt der Spieler die Aktion Stadt- bzw. Straßen-Plättchen kaufen und zusätzlich noch eine andere Aktion im Shop aus, so wird ein Plättchen ausgewählt, aber noch nicht angelegt. Jetzt folgt erst die nächste Shop-Aktion. Das bedeutet, dass eine mögliche Zusatzfunktion auch auf das Plättchen aus dem Shop gelegt wird und/oder der Spieler den zurückgenommenen Gefolgsmann aus Spalte 3 aus dem Shop zurückbekommen und dann auf das ausgewählte Plättchen aus dem Shop setzen kann.

3. **Erweiterung – Drache und Burgfräulein:**
Der Shop wird direkt nach der Feen-Prüfung durchgeführt.
Der Drache kann mit der Aktion „Drachenzug auslösen“ auch dann bewegt werden, wenn alle normalen Landschafts-Plättchen mit dieser Sonderfunktion aufgebraucht sind.

4. **Erweiterung – Der Turm:**
Wird mit dieser Erweiterung gespielt, erhält jeder Spieler ein Turmteil weniger als normal. Die übrigen

Turmteile bilden zusammen mit den Turmteilen aus dem Carcassonne-Shop den Vorrat für die Aktion „Turmteile kaufen“.

5. **Erweiterung – Bürgermeister und Abtei:**
   Der Gutshof kann nicht zurückgenommen werden.
   Die Wappen, die mit der Aktion „Wappen kaufen“ gekauft wurden, werden wie aufgedruckte behandelt. Der Wagen und der Bürgermeister sind auch Gefolgsleute.

6. **Erweiterung – Graf, König und Konsorten:**
   Man kann mit der Aktion „Gefolgsmann zurücknehmen“ keinen Gefolgsmann aus der Stadt Carcassonne zurückholen. Kultstätten werden analog wie Klöster behandelt.

7. **Erweiterung – Das Katapult:**
   Die Jahrmarktrunde kann mit der Aktion „Jahrmarkt“ auch dann ausgelöst werden, wenn schon alle normalen Landschafts-Plättchen mit dieser Sonderfunktion aufgebraucht sind.

8. **Erweiterung – Brücken, Burgen und Basare:**
   Wird mit der achten Erweiterung gespielt, dann erhält jeder Spieler eine Brücke weniger als normal. Die übrigen Brücken bilden zusammen mit den Brücken aus dem Carcassonne-Shop den Vorrat für die Aktion „Brücken kaufen“.
   Jeder Spieler erhält eine Burg weniger als normal. Die übrigen Burgen bilden zusammen mit den Burgen aus dem Carcassonne-Shop den Vorrat für die Aktion „Burgen kaufen“.
   Der Basar kann mit der Aktion „Basar“ auch dann ausgelöst werden, wenn schon alle normalen Landschafts-Plättchen mit dieser Sonderfunktion aufgebraucht sind. Eine Kleinstadt mit Wappen-Plättchen kann nicht zur Burg ausgebaut werden.

Mini-Erweiterungen:

1. **Der Fluss:**
   keine Anmerkungen

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

3. **Graf von Carcassonne:**
   Man kann mit der Aktion „Gefolgsmann zurücknehmen“ keinen Gefolgsmann aus der Stadt Carcassonne zurückholen.

4. **Die Katharer**
   keine Anmerkungen

5. **Der Fluss 2:**
   keine Anmerkungen

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

7. **Die Kultstätten:**
   Kultstätten werden analog wie Klöster behandelt.

8. **Der Tunnel:**
   keine Anmerkungen

9. **Die Pest:** ⬟
   keine Anmerkungen

10. **Die Kornkreise:**
    keine Anmerkungen

11. **Das Gefolge / Das Phantom:**
    Das Phantom kann in der 2. Setzphase zusätzlich auch mit der zweiten Aktion in den Shop gesetzt werden. Es ist auch in die gleiche Spalte bzw. in die andere der beiden Aktionen „Straßen- / Stadt-Plättchen wählen“ einsetzbar.
    Führt der Spieler die Aktion Stadt- bzw. Straßen-Plättchen kaufen und zusätzlich noch eine andere Aktion im Shop aus, so wird ein Plättchen ausgewählt, aber noch nicht angelegt. Jetzt folgt erst die nächste Shop-Aktion. Das bedeutet, dass eine mögliche Zusatzfunktion auch auf das Plättchen aus dem Shop gelegt wird und/oder der Spieler den zurückgenommenen Gefolgsmann aus Spalte 3 aus dem Shop zurückbekommen und dann auf das ausgewählte Plättchen aus dem Shop setzen kann.

12. **Die Depeschen**
    Diese Erweiterung bleibt im Spiel, selbst wenn alle Plättchen schon einmal genutzt wurden.

13. **Die Fluggeräte**
    Diese Zusatzfunktion könnte man durchaus auch in den Shop aufnehmen, da der Würfelwurf noch viel Glück bedeutet. Beim Zaubergang wäre das eine 100% Chance. Das wäre zu stark.

14. **Goldmine**
    Diese Erweiterung sollte nicht mit dem Shop erweitert werden. Da würden Punkte einfach inflationär steigen.

15. **Hexe und Magier**
    Diese Erweiterung kann durchaus genutzt werden. Das bringt viel Spannung um die beiden Figuren.

16. **Fähren**
    Da es hier Sondermaterial benötigen würde, würde ich diese nicht mit dem Shop erweitern.

17. **Räuber**
    Da bietet sich der Shop doch ganz gut an.

18. **Kornkreise 2**
    Wie schon bei den ursprünglichen Kornkreisen besser nicht.