



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



Abtei und Bürgermeister

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.

Spielmaterial

• 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.



Blau setzt die Abtei und schließt damit den Weg mit dem **roten Gefolgsmann** ab. Die Stadt unterhalb der Abtei und der Weg rechts davon sind allerdings noch offen.

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.



Der Bürgermeister hat die Stärke 3 (3 Wappen). Daher erhält **Blau** die 18 Punkte für die Stadt.

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.



Der Gutshof darf auf dem Bild rechts nicht eingesetzt werden. Unten liegt eine Stadt am Berührungspunkt der 4 Landschaftskarten.

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 »Händler & Baumeister« gespielt, erhält ein Bauer mit Schwein wie üblich 4 Punkte pro abgeschlossener Stadt. Das Schwein wird dann ebenfalls vom Besitzer in seinen Vorrat zurückgenommen.



Der **Gutshof** wird eingesetzt, **Gelb** bekommt 6 Punkte für die 2 abgeschlossenen Städte und nimmt seinen Bauern zurück in den Vorrat.

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.



Durch die neu gelegte Karte wird der **rote Bauer** mit der Gutshofwiese verbunden. **Rot** bekommt 2 Punkte für die 2 abgeschlossenen Städte und nimmt seinen Bauer zurück.

WERTUNG AM SPIELENDE

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 »Burgfräulein & Drache«) entfernt, noch mit einem Turm (4. Erweiterung »Der Turm«) gefangen genommen werden.

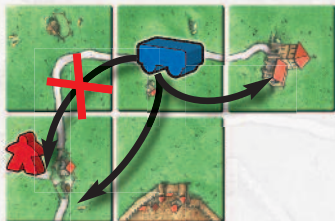
Wagen



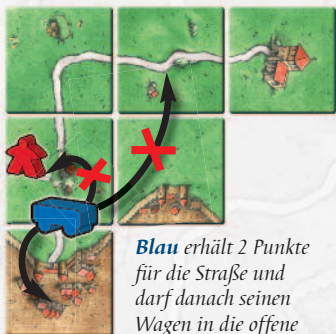
Der Wagen wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf auf eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster gesetzt werden, auf dem noch keine andere Figur steht. Der Wagen darf **nie** auf einer Wiese stehen.

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.



Blau erhält 4 Punkte für die Straße und darf danach seinen Wagen in das Kloster oder den unteren Straßenabschnitt versetzen. Er darf den Wagen nicht in den von **Rot** besetzten Straßenabschnitt und natürlich nicht auf die Wiese versetzen



Blau erhält 2 Punkte für die Straße und darf danach seinen Wagen in die offene Stadt versetzen. Er

darf den Wagen nicht in den von **Rot** besetzten oder in den abgeschlossenen Straßenabschnitt versetzen.



Blau erhält 14 Punkte für die Stadt und darf danach seinen Wagen auf den rechten Straßenabschnitt versetzen. Er darf den Wagen nicht in den abgeschlossenen Straßenabschnitt versetzen.

Erklärung der neuen Landschaftskarten



Diese Stadt zeigt 2 separate Stadtteile. Die Stadt mit dem Wappen endet in der Wiese. Dies ist insbesondere wichtig für die Bauernwertung am Spielende.



Diese Karte zeigt 2 separate Stadtteile.



Die Straße ist nicht unterbrochen. Auf einer Seite trennt sie die Wiese, auf der anderen Seite nicht. Dies ist insbesondere wichtig für die Bauernwertung am Spielende.



Die Straße endet in der Wiese.



Die Straße berührt die Stadt, so dass es auf dieser Karte 3 getrennte Wiesenabschnitte gibt.



Die Straße ist nicht beendet, sondern geht in alle 3 Richtungen weiter.

Alles über CARCASSONNE finden Sie auf unserer Homepage www.carcassonne.de. Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, Sie können an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.



© 2007
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Spielen Sie CARCASSONNE
auch kostenlos online:

www.brettspielwelt.de

