



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

2.

Händler und Baumeister



Diese Erweiterung ist nur zusammen mit CARCASSONNE spielbar und kann komplett oder teilweise ins Spiel integriert werden. Ebenso kannst du diese Erweiterung mit anderen CARCASSONNE-Erweiterungen nach eigener Wahl kombinieren.

SPIELMATERIAL

- 24 **Landschaftsplättchen** (markiert mit )
davon 9 mit **Wein**, 6 mit **Korn**, 5 mit **Tuch**



- 20 **Warenplättchen**
(9x **Wein**, 6x **Korn** und 5x **Tuch**)



- 6 **Baumeister**



- 6 **Schweine**



- 1 **Stoffbeutel**



SPIELVORBEREITUNGEN

Du mischst die neuen Landschaftsplättchen zusammen mit denen des Grundspiels und legst sie dann wie gewohnt verdeckt in mehreren Stapeln aus. Die Warenplättchen legst du als allgemeinen Vorrat neben der Spielfläche bereit.

DIE NEUEN LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN

Die neuen Landschaftsplättchen haben ein paar Besonderheiten, die wir euch nun erklären wollen.

Im Grunde ändert sich bei den Punkten **1. Landschaftsplättchen legen**, **2. Einen Meeples einsetzen** und **3. Eine Punktwertung auslösen** aber nichts.



Die **Brücke** ist keine **Kreuzung**, bzw. kein **Dorf** und somit verlaufen die Straßen durchgehend von links nach rechts, sowie von oben nach unten.

Die **Wiesen** werden durch die Straßen getrennt: Das Plättchen hat 4 getrennte Wiesen.



Die eine Straße endet **in der Stadt**, die andere endet am **Häuschen**. Die **Wiesen** werden durch die Straßen getrennt: Das Plättchen hat 3 getrennte Wiesen.



Das Kloster trennt die Straße in **3 Straßenabschnitte** und die Straßen die Wiese in 3 Teile.



Dieses Plättchen hat **3 getrennte Stadtteile** und außerdem eine Wiese in der Mitte, die ebenfalls von einem Bauern besetzt werden kann.

DIE WARENPLÄTTCHEN



Die Warenplättchen spielen erst bei Punkt **3**. **Eine Punktwertung auslösen** eine Rolle. Bei **1. Landschaftsplättchen legen**, **2. Einen Meeple einsetzen** ändert sich nichts.

3. Eine Punktwertung auslösen

Stadt mit Warensymbolen werten

Schließt du oder ein Mitspieler eine Stadt mit einem oder mehreren Warensymbolen ab, passiert Folgendes:

- 1.) Du wertest die Stadt wie gewohnt.
- 2.) Du gibst dem Spieler, der **die Stadt durch das Legen eines Plättchens abgeschlossen hat**, nun Warenplättchen. (Er ist sozusagen der Händler in dieser Stadt.) Das kannst auch du selbst sein. Der Spieler erhält für jedes Warensymbol 1 entsprechendes Warenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat.

Es spielt dabei keine Rolle, ob der Spieler, der die Stadt abgeschlossen hat, einen Ritter in dieser Stadt stehen hatte. Auch spielt es keine Rolle, ob überhaupt ein Ritter in dieser Stadt stand. Die Warenplättchen gibt es immer.

Die Warenplättchen sammelst du bis zum Spielende und legst diese **offen** vor dir aus.

Du schließt die Stadt ab.

Blau bekommt **10 Punkte** für die Stadt. Außerdem bekommst **du** als Händler **1 Weinplättchen** und **2 Kornplättchen**.



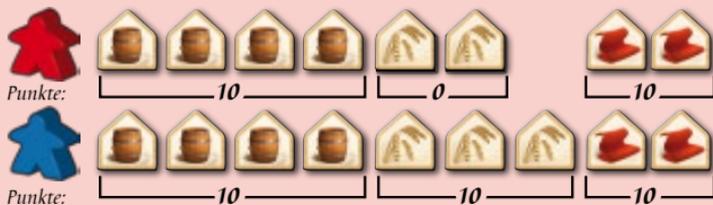
Punktwertung am Spielende

Wertung der Warenplättchen am Spielende

Am Spielende wertet ihr die Warenplättchen. Hast du die meisten Plättchen von einer Sorte (Wein, Korn oder Tuch) gesammelt, bekommst du dafür Punkte. Für jede Mehrheit von einer Sorte erhältst du jeweils 10 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten die vollen 10 Punkte.

Beispiel aus einem 2-Personenspiel:

Du bekommst 20 Punkte, **Blau** bekommt 30 Punkte.



BAUMEISTER UND SCHWEIN

Baumeister und Schwein sind **Sonderfiguren**. Du nimmst sie vor dem Spiel in deinen Vorrat. Die Sonderfiguren spielen bei Punkt **1. Landschaftsplättchen legen** noch keine Rolle.

DER BAUMEISTER



2. Einen Baumeister einsetzen

Du darfst deinen Baumeister auf das soeben gelegte Plättchen einsetzen, jedoch nur auf eine Straße oder in eine Stadt. In dem Gebiet, in das du deinen Baumeister einsetzen willst, muss sich jedoch bereits **mindestens ein eigener Meeple** befinden.



Du darfst deinen Baumeister auf diese Straße stellen, weil schon ein Wegelagerer von dir auf der Straße steht.

Ein Baumeister kommt immer dann in deinen Vorrat zurück, wenn in dem Gebiet, in dem er steht, keiner deiner Meeple mehr steht.

Das ist meistens nach einer Wertung der Fall, kann aber bei manchen Erweiterungen auf andere Weise geschehen.

1. Landschaftsplättchen legen und Doppelzug machen

Legst du ein Plättchen an eine Straße oder Stadt an, wo dein Baumeister steht, darfst du gleich danach noch ein Landschaftsplättchen ziehen und anlegen. Du darfst dieses Plättchen nach den bekannten Regeln an ein Plättchen deiner Wahl anlegen.



A Du legst ein Plättchen an und verlängerst damit die Straße mit deinem Baumeister.

B Danach ziehst du ein weiteres Plättchen und legst es ebenfalls an.

Weitere Einzelheiten zum Baumeister

(Dies sind Sonderregeln. Lies sie also am besten erst, wenn du Fragen hast. Alle Erklärungen gelten ebenso für die Stadt wie für die Straße, auch wenn wir es hier nur für Straßen erklären. Du musst im Text gedanklich nur „Straße“ durch „Stadt“ und „Wegelagerer“ durch „Ritter“ ersetzen.)

- Du darfst sowohl **auf das 1. als auch auf das 2. Plättchen einen Meeples setzen**. Schließt du die Straße nach dem 1. Plättchen ab, darfst du z. B. den gerade zurückgenommenen Baumeister auf das 2. Plättchen setzen (siehe nächstes Beispiel).
- **Es gibt keine Kettenreaktion**. Legst du das 2. Plättchen wieder an die Straße mit deinem Baumeister an, darfst du kein 3. Plättchen ziehen.

Hier noch ein Beispiel, das mehrere Züge umfasst und zeigt, wie du mit deinem Baumeister einen Doppelzug machen kannst:



Zug 1: Setze einen Wegelagerer ein.

Zug 2: Stelle deinen Baumeister dazu.



2. Plättchen

Zug 3a: Nun schließt du die Straße ab und setzt einen Ritter in die Stadt. Anschließend wertest du die Straße und nimmst Wegelagerer und Baumeister zurück.

Zug 3b: Du legst das 2. Plättchen an und setzt den Baumeister dort wieder ein.

- **Bleibt die Straße offen, bleibt der Baumeister dort.** Solange die Straße offen ist, darfst du jedes Mal, wenn du wieder an der Reihe bist, auf die geschilderte Weise Doppelzüge machen.
- Steht kein Meeple mehr von dir auf der Straße, nimmst du den Baumeister in deinen Vorrat zurück.
- In einem Doppelzug darfst du einmal **1. Ein Landschaftsplättchen legen, 2. Einen Meeple einsetzen, 3. Eine Punktwertung auslösen** ausführen und danach diese 3 Schritte nochmals ausführen.
- Auf einer Straße können Baumeister mehrerer Spieler stehen.
- Zwischen deinem Wegelagerer und deinem Baumeister können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.
- Du darfst deinen Baumeister einmal auf eine Straße, ein anderes Mal in eine Stadt setzen, aber nie auf eine Wiese oder auf ein Kloster.
- Es kann sowohl nach dem ersten als auch nach dem zweiten Plättchen zu einer Punktwertung kommen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Der Baumeister hat keine Auswirkung auf die gewohnten Wertungsregeln. Er wird bei der Bestimmung der Mehrheiten in einem Gebiet **NICHT** mitgezählt. Jedoch nimmst du deinen Baumeister zusammen mit deinem Meeple nach einer Wertung zurück in deinen Vorrat.

DAS SCHWEIN



1. Landschaftsplättchen legen

Hierbei spielt das Schwein keine Rolle und du legst wie gewohnt ein Plättchen. Die Funktion folgt erst in den Punkten **2. Einen Meeple einsetzen** und **3. Eine Punktwertung auslösen.**

2. Ein Schwein einsetzen

Du darfst das Schwein nur auf eine Wiese setzen, auf der bereits mindestens 1 Bauer deiner Farbe liegt.

Weil schon ein Bauer von dir auf der Wiese liegt, darfst du dein Schwein dazu stellen.



3. Wertung der Wiese mit Schwein am Spielende

Das Schwein bleibt bis zum Spielende auf der Wiese.

Für dein Schwein kannst du am Ende des Spiels in der Schlusswertung mehr Punkte bekommen. Dafür musst du auf der Wiese mit deinem Schwein die Mehrheit haben. Leider zählt das Schwein selbst nicht zu den Mehrheiten.

Hast du die Mehrheit, erhältst du für jede abgeschlossene Stadt auf deiner Wiese **4 Punkte** (anstelle von 3 Punkten). Allerdings nur, wenn es sich um dein Schwein handelt. Ein fremdes Schwein zählt nicht für deine Wertung.



Du hast die Mehrheit auf der Wiese. Da dein Schwein auf der Wiese steht, erhältst **du** für jede abgeschlossene Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte.

Du erhältst für 2 Städte also 8 Punkte.

Blau hat keine Mehrheit und bekommt keine Punkte.

Hinweis: Du hast auch die Mehrheit, wenn du gleich viele Bauern auf einer Wiese hast wie deine Mitspieler.

DER STOFFBEUTEL

1. Landschaftsplättchen legen

Anstatt die Plättchen in mehreren Stapeln neben das Spielfeld zu legen, kannst du einfach alle in den Beutel werfen. Du kannst dann im Spiel die Plättchen Zug um Zug wieder herausziehen.

Der Stoffbeutel eignet sich außerdem auch gut als Transport-Beutel für das Carcassonne-Spiel (z. B. für den Urlaub).



Alles über **Carcassonne** findest du auf unserer Homepage www.carcassonne.de. Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, du kannst an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.



© 2003, 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und unsere weiteren Spiele, sowie einen Ersatzteil-service an. www.cundco.de