



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne


9.

Schafe und Hügel



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

SPIELMATERIAL

- 18 Landschaftsplättchen (markiert mit , um die Plättchen bequem sortieren zu können)
- 18 Schaf- und 2 Wolf-Chips (4 x 1 Schaf, 5 x 2 Schafe, 5x 3 Schafe, 2x 4 Schafe, 2x Wolf)



- 1 Stoffbeutel



- 6 Schäfer in 6 Farben

SPIELVORBEREITUNG

Lege alle Schaf- und Wolf-Chips in den Stoffbeutel. Gib jedem Spieler (auch dir) zu Beginn zusätzlich 1 Schäfer in seiner Farbe. Die neuen Landschaftsplättchen mischst du unter die anderen Landschaftsplättchen. Bis auf die beschriebenen Änderungen gelten die bekannten Regeln von Carcassonne.

SCHÄFER, SCHAFE UND WÖLFE



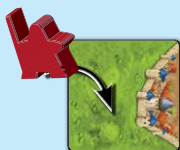
2. Einen Schäfer einsetzen

Immer wenn du ein Landschaftsplättchen anlegst, auf dem ein Wiesenstück zu sehen ist, darfst du entscheiden, ob du wie üblich einen Meeple einsetzt oder deinen **Schäfer** auf die Wiese stellst. Setzt du den Schäfer ein, **ziehst** du sofort einen **Chip aus dem Stoffbeutel**.

Falls **Schafe** auf dem Chip sind, legst du ihn mit der Schafseite nach oben zu deinem Schäfer auf die Wiese.

Falls ein **Wolf** darauf ist: Pech gehabt! Du legst den Chip in den Beutel zurück und nimmst deinen Schäfer wieder zu dir.

Du darfst deinen Schäfer auch einsetzen, wenn auf der Wiese schon ein Bauer liegt, nicht aber wenn dort schon ein anderer Schäfer steht. Der Schäfer ist eine Sonderfigur und kein Meeple.



Im weiteren Verlauf des Spieles hat der Schäfer folgende Auswirkung:

1. Landschaftsplättchen legen

Immer wenn du die Wiese, auf der **dein** Schäfer steht, durch das Anlegen eines Landschaftsplättchen erweiterst, darfst du dich zwischen zwei Aktionen entscheiden (damit du es nicht vergisst, darfst du vorher noch nach normalen Regeln die Aktion **2. Einen Meeple einsetzen** durchführen.):

- **Schafherde erweitern** (einen weiteren Chip aus dem Beutel ziehen)
ODER
- **Schafherde in den Stall treiben** (die Schafe werten).

Schafherde erweitern

Du ziehst einen Chip aus dem Beutel. Es gibt nun zwei Möglichkeiten:



1. Du ziehst ein **Schaf-Chip** – die Herde bekommt Zuwachs.
Du legst den Schafs-Chip offen zu dem oder den bisherigen.



2. Du ziehst ein **Wolf-Chip** – der Wolf verjagt die Schafe!
Du musst nun alle Schafe und den Wolf von der Wiese in den Beutel zurücklegen und deinen Schäfer wieder zurücknehmen.

Schafherde in den Stall treiben

Du entscheidest dich, **keinen** neuen Chip aus dem Beutel zu ziehen und die Schafe stattdessen zu **werten**. Für jedes Schaf, das sich auf deiner Wiese angesammelt hat, bekommst du 1 Punkt (ein Chip ist also, je nach Anzahl der Schafe 1 bis 4 Punkte wert). Danach legst du alle gewerteten Chips zurück in den Beutel und nimmst deinen Schäfer zurück in deinen Vorrat.

Mehrere Schäfer auf einer Wiese

Wenn du getrennte Wiesen nachträglich verbindest, können auch mehrere Schäfer auf einer Wiese stehen. Alle Schafe dieser Wiese werden dann zu einer Herde und zählen für alle Schäfer auf dieser Wiese.

Wertet einer dieser Schäfer die Herde, bekommen alle die gleichen Punkte dafür. Zieht einer der Schäfer einen Wolf, ist die Herde für alle verloren. Du legst alle Schafs-Chips (und den Wolf) zurück in den Beutel. In beiden Fällen nehmen alle Spieler ihren Schäfer von dieser Wiese zurück.

Blau und **du** haben jeweils einen Schäfer auf der Wiese. Dort liegen 4 Schafs-Chips mit insgesamt 8 Schafen. **Du** bist am Zug, erweiterst die Wiese und entscheidest, die Schafe zu werten. **Blau** und **du** bekommen beide 8 Punkte. **Du** legst die Schafe wieder in den Beutel und ihr nehmt eure Schäfer zurück.

Hättest **du** stattdessen einen Chip gezogen und wäre es ein **Wolf** gewesen, hättest ihr **beide** keine Punkte erhalten.



Willst du die Schafherde deines Schäfers werten, muss dieses durch die Aktion **Herde in den Stall treiben** geschehen.

Sonderfall: Schließt du eine Wiese mit Schäfern und Schafen komplett durch Straßen oder Stadtmauern ab, löst du für diese Wiese sofort die Aktion **Schafherde in den Stall treiben** aus.

Du legst ein Plättchen an und erweiterst deine Herde. Da du mit dem Plättchen deine Schäferwiese komplett abgeschlossen hast, treibst du deine Herde sofort in den Stall und bekommst 7 Punkte.



3. Eine Punktwertung auslösen

Der Schäfer zählt für keine andere Wertung und wird auch durch keine andere Wertung beeinflusst.

Schlusswertung

Wenn dein Schäfer am Spielende noch mit Schafen auf einer Wiese steht, bringt er dir keine Punkte mehr ein.

HÜGEL

Idee: Manfred Keller



1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit einem Hügel, ziehst du sofort, verdeckt ein weiteres Plättchen und schiebst es unter das Hügelplättchen. **Du darfst das zweite Plättchen nicht anschauen!** Du legst nun diese Kombination aus Hügelplättchen und verdecktem Plättchen nach den üblichen Regeln an.



2. Einen Meeple einsetzen

Anschließend darfst du ebenfalls nach den bekannten Regeln einen Meeple auf eines der Gebiete (Straße, Stadt, Kloster, Wiese) einsetzen. Du darfst den Meeple nicht direkt auf den Hügel einsetzen. Der Hügel gilt immer für die ganze Karte.

3. Eine Punktwertung auslösen

Ein Meeple auf einem Landschaftsplättchen mit einem Hügel, entscheidet einen Gleichstand zu seinen Gunsten. Wertest du also ein Gebiet (Stadt, Straße und Wiese), auf dem Meeple von mehreren Spielern stehen und dabei ein Gleichstand herrscht, erhält der Spieler die Punkte, der einen Meeple auf einem Plättchen mit einem Hügel stehen hat. Die Punkte werden dann nicht (wie üblich) an alle am Gleichstand beteiligten Spieler vergeben.

Besteht kein Gleichstand, so haben die Meeple auf dem Plättchen mit Hügeln keine besondere Bedeutung. Ein Meeple auf einem Hügelplättchen nimmst du wie gewohnt nach der Wertung zu dir zurück.

Blau und **du** haben jeweils 1 Ritter in der Stadt, als sie gewertet wird.

Dein Ritter steht auf einem Hügel in der Stadt. **Du** gewinnst damit die Wertung und erhältst 12 Punkte.

Blau bekommt keine Punkte.



Schlusswertung

Für Wertungen am Spielende gelten die gleichen Regeln bezüglich der Hügel (also auch für die Bauern).

WEINBERGE



1. Landschaftsplättchen legen

Ein Landschaftsplättchen mit Weinberg legst du nach den üblichen Regeln an.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst einen Meeple nach den üblichen Regeln einsetzen, ihn aber nicht direkt auf einen Weinberg stellen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Stellst du ein Kloster fertig und wer-test es, bekommt der Besitzer des Klosters für jeden Weinberg auf einem der umliegenden 8 Plättchen 3 Punkte zusätzlich. Ein Weinberg kann auch für verschiedene Klöster Punkte bringen.

Du besitzt das Kloster, das gewertet wird. Um das Kloster herum liegen 3 Weinberge.

Du erhältst 18 Punkte ($9+3+3+3$).

Wertet **Blau** sein Kloster später im Spiel, bekommt er für den Weinberg, der oberhalb von seinem Kloster liegt, ebenfalls 3 Punkte zusätzlich.



Schlusswertung

Für ein nicht fertiggestelltes Kloster, das am Spielende noch gewertet wird, bringt ein umliegender Weinberg keine Punkte. €

NEUE LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN



Die Wiesen zwischen den zwei Stadtteilen sind nicht verbunden.



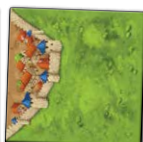
Die Straße von oben und von unten endet jeweils am Häuschen.

Neue besondere Stadtplättchen

(Idee: Jan König)



Die rechte Seite des Plättchens ist eine „Stadtseite“ mit zwei getrennten Stadtteilen. Wird ein Plättchen mit einem Stadtteil angelegt, sind diese beiden Stadtteile verbunden.



Das rechte Plättchen verbindet die beiden zuvor getrennten Stadtteile des linken Plättchens.



Sonderfall: Hast du diese zwei Plättchen auf diese Weise aneinandergesetzt, gelten alle Stadtteile der Plättchen als verbunden.

(Die Stadtteile sind absichtlich asymmetrisch angelegt.)



Die rechte Seite des Plättchens ist eine »Wiesenseite« mit zwei getrennten Wiesenstücken. Wird ein Plättchen mit einem Wiesenstück angelegt, sind diese beiden Wiesenstücke verbunden.



Das rechte Plättchen verbindet die beiden zuvor getrennten Wiesenstücke des linken Plättchens.



Sonderfall: Hast du diese zwei Plättchen auf diese Weise aneinandergesetzt, gelten die beiden Stadtteile der Plättchen als **nicht** verbunden. Die obere und die untere Wiese sind ebenfalls **nicht** verbunden.

Regeln für das Spiel mit anderen Erweiterungen

Diese Seite brauchst du nur im Fall von Regelfragen im Zusammenspiel mit anderen Erweiterungen. Ansonsten kannst du sie einfach ignorieren und losspielen.



SCHÄFER, SCHAFE UND WÖLFE



- Folgende Figuren dürfen sich auf der gleichen Wiese wie dein Schäfer befinden, ohne Auswirkung auf ihn zu haben: **1. Erw.:** Großer Meeple; **2. Erw.:** Schwein; **5. Erw.:** Gutshof; **10. Erw.:** Zirkusdirektor
- 3. Erw. |** Der Drache frisst den Schäfer mit Schafen. Stehen mehrere Schäfer auf einer Wiese, bleiben deshalb die Schafe immer bei ihrem Schäfer liegen und werden auch nur mit ihm zusammen gefressen.
Weil der Schäfer eine Sonderfigur ist, darfst du die Fee nicht direkt zu ihm stellen.
- 4. Erw. |** Du darfst mit dem Turm keinen Schäfer gefangen nehmen.
- 6. Erw. |** Du darfst deinen Schäfer nicht in die Stadt Carcassonne stellen.



HÜGEL

- Mit folgenden Figuren darfst du den Vorteil des Hügels nutzen: **1. Erw.:** Großer Meeple; **5. Erw.:** Wagen, Bürgermeister (wenn Wappen in der Stadt sind); **8. Erw.:** Meeple auf einer Brücke über den Hügel; **10. Erw.:** Zirkusdirektor
- 5. Erw. |** Du darfst die Abtei nicht verdeckt unter ein Hügelplättchen legen.
Du darfst deinen Gutshof einsetzen, wenn eines der 4 Plättchen ein Hügelplättchen ist. Der Gutshof hat aber keinen Vorteil durch den Hügel.
- 6. Erw. |** Du darfst einen Meeple aus der Stadt Carcassonne auf ein Hügelplättchen eines zu wertenden Gebietes stellen, um den Vorteil des Hügels zu nutzen.
- 8. Erw. |** Du darfst eine Brücke über ein Hügelplättchen bauen.
Du darfst eine Burg auch (teilweise) auf einem Hügelplättchen bauen.
Bekommst du in einem Basar ein Hügelplättchen, ziehst du erst dann, wenn du an der Reihe bist das Plättchen auszulegen, ein weiteres verdecktes Plättchen.



WEINBERGE

- Mit folgenden Figuren kannst du in einem Kloster Punkte für Weinberge bekommen: **Grundspiel.:** Abt; **1. Erw.:** Großer Meeple; **5. Erw.:** Wagen; **10. Erw.:** Zirkusdirektor
- Grundspiel |** Dein Abt kann nur Punkte für den Weinberg erhalten, wenn du sein Kloster ganz fertigstellst. Nimmst du ihn vorher zurück, bekommst du diese Punkte nicht. Steht ein Abt auf einem Garten, erhält er keine Weinberg-Punkte.
- 6. Erw. |** Auch für die Abtei erhältst du Weinberg-Punkte.
- 6. Erw. |** Du erhältst auch für eine Kultstätte Weinberg-Punkte. Im Falle einer Herausforderung allerdings nur, wenn du die Herausforderung auch gewinnst.
- 8. Erw. |** Du darfst eine Brücke über einen Weinberg bauen.

Alles über **Carcassonne** findet ihr auf unserer Homepage www.carcassonne.de
Ihr könnt dort an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen abrufen.



© 2014, 2018
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 Ersatzteilservice an. www.cundco.de