



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Solo-Variante

(auch als Team-Challenge spielbar)

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Für die Solovariante brauchst du nur ein normales **CARCASSONNE**-Spiel.

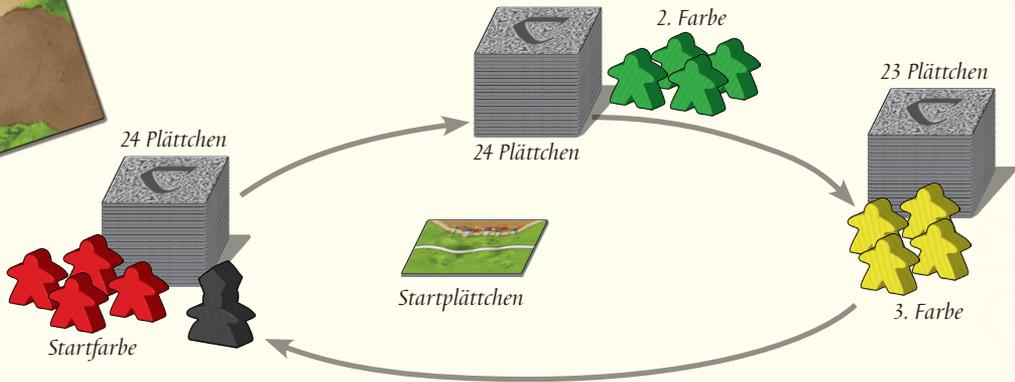
Nimm jeweils **4 Meeple** von **3 Farben**. Du wirst im Spiel im Uhrzeigersinn nacheinander Züge für je eine der Farben ausführen. Damit du bei der Reihenfolge der Züge nicht durcheinander kommst, bereite die Spielfläche etwas vor:

Lege die **Meeple** einer Farbe nach **rechts**, eine **mittig** oben und eine nach **links**. Lege zu jeder Meeplefarbe einen

Stapel aus gemischten, verdeckten **Plättchen**, mit je einem Drittel der Gesamt-Plättchen (genauer gesagt: 1. und 2. Stapel je 24 Plättchen, 3. Stapel 23 Plättchen).

Optional: Nimm einen **Abt** (in einer Farbe, die nicht mitspielt) und stelle ihn zur Farbe mit der du anfängst. Nach jedem Zug wandert der Abt eine Farbe im Uhrzeigersinn weiter, und zeigt dir damit an, welche Farbe gerade am Zug ist. Da manche Züge mit Wertungen länger dauern und du dabei eventuell mehrere Farben wertest, behältst du so leichter den Überblick.

Nimm nun jeweils 1 weiteren Meeple als **Zählmeeple** aus der Schachtel. Den **Zählmeeple** der Startfarbe setzt du auf das Feld 1 der Wertungstafel, den von der 2. Farbe auf 2 und den von der 3. Farbe auf 3.



SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

Du spielst nun reihum jede Farbe und möchtest möglichst viele Punkte sammeln. Dabei folgst du mit jeder Farbe dem unten beschriebenen Ablauf, bis das Spiel endet. Dann zählt jedoch nur die Punktzahl der Farbe, die auf der Wertungstafel am weitesten hinten steht. Du versuchst also, von allen Farben möglichst gleichmäßig Punkte zu sammeln.

1. Landschaftsplättchen legen

Du ziehst das oberste Plättchen vom Plättchenstapel der Farbe, die gerade am Zug ist, und legst es nach den bekannten Regeln an.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, setzt du **einen Meeple** von der Farbe ein, die gerade am Zug ist. Anders als im normalen Spiel, **musst** du **einen** Meeple einsetzen, falls es regelgerecht möglich ist.

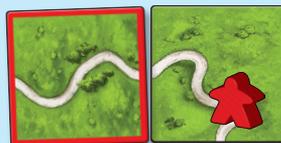
Gibt es also ein **freies Gebiet** auf dem Plättchen, **musst** du einen Meeple darauf stellen.

Gibt es **mehrere freie Gebiete**, darfst du entscheiden, auf welches du den Meeple setzt.

Du setzt jedoch einen Meeple **nie als Bauer** ein.



Grün ist am Zug. Du legst das Plättchen an und **musst** einen Meeple entweder auf die Stadt oben, die Straße links oder die Straße unten einsetzen. Die Straße rechts ist schon besetzt.



Grün ist am Zug. Du legst das Plättchen an. Da die Straße schon von **Rot** besetzt ist, **musst** du in diesem Zug gar keinen Meeple einsetzen.

ACHTUNG: Musst du einen **Meeple einsetzen**, weil es ein freies Gebiet auf dem gelegten Plättchen gibt, aber du **hast keine Meeple** dieser Farbe mehr im Vorrat, **ist die Partie** (nach einer evtl. Wertung) **nach diesem Zug zu Ende**.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wenn du mit dem Plättchen ein Gebiet abgeschlossen hast, wertest du.

- Ist **eine Farbe allein** in einem **abgeschlossenen Gebiet**, gibst du ihr nur dann Punkte, wenn sie (vor der Wertung) **die wenigsten Punkte** hat.
- Haben **zwei oder mehr Farben** in einem **abgeschlossenen Gebiet** die Mehrheit, bekommen alle diese Farben Punkte, wenn **mindestens eine** davon (vor der Wertung) **die wenigsten Punkte** hat.

Sonderfall bei mehreren Farben mit den wenigsten Punkten: In beiden Fällen gilt dies auch dann, wenn diese Farbe (vor der Wertung) mit einer anderen Farbe zusammen die wenigsten hat und auch, wenn alle Farben gleich viele Punkte haben.

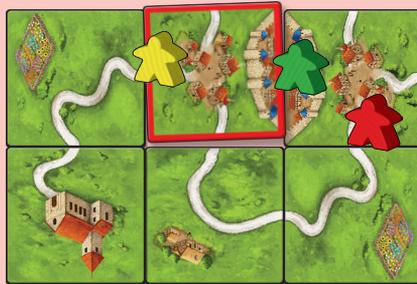


Im Zug von **Grün** schließt du die Straße von **Rot** ab (und setzt einen Meeple auf das Kloster). Da **Rot** gerade die wenigsten Punkte hat, ziehst du den **roten** Zählmeeple 3 Punkte für die Straße nach vorne.



Du schließt die Stadt von **Grün** und **Rot** ab. Da **Rot** gerade die wenigsten Punkte hat, ziehst du den Zählmeeple von **Grün** und **Rot** 8 Punkte für die Stadt nach vorne.

Schließt du **mehrere Gebiete in einem Zug** ab, wertest du jedes Gebiet (nach gerade genannten Regeln) einzeln und nacheinander. Dabei kannst du selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie wertest.



Mit dem Plättchen schließt du drei Gebiete ab. Die Straße von **Gelb** (3 Punkte), die Stadt von **Grün** (4 Punkte) und die Straße von **Rot** (4 Punkte).

0 Vor der Wertung ist **Gelb** hinten, deswegen **1** wertest du **Gelb** zuerst.
2 Dann wertest du **Rot** weil es nun die wenigsten Punkte hat, **3** dann **Grün**.
 Hättest du die Wertung in einer anderen Reihenfolge ausgeführt, hättest du nicht Punkte für alle Farben bekommen.

Tip: Du darfst Gebiete auch abschließen, wenn die Meeplefarbe nicht die wenigsten Punkte hat.

Dann bekommst du zwar keine Punkte, dafür aber einen oder mehrere Meeple zurück. Das kann wichtig sein, um ein drohendes Spielende zu verhindern.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet nach dem Zug, in welchem du entweder:

A) einen **Meeple setzen** musst, aber **nicht kannst**.

ODER

B) das **letzte Plättchen** angelegt hast.

Die übliche Wertung entfällt in beiden Fällen. Dafür gibt es eine neue, kleine Schlusswertung.

Du bekommst **2 Punkte pro Meeple**, der **auf den ausgelegten Plättchen** steht.

Auch diese Punkte kannst du nur bekommen, wenn die Farbe die wenigsten Punkte hat.

Auch hier kannst du die Reihenfolge der Wertungen selbst bestimmen.



© 2020
 Hans im Glück
 Verlags-GmbH

Wie viele Punkte schaffst du? Schreib uns dazu gerne auf **Facebook** oder **Instagram**.

<https://www.facebook.com/Brettspiele> | https://www.instagram.com/hig_spiele/

OPTIONEN

Ist dir die Solo-Variante **zu schwer** oder **zu leicht**, kannst du folgende Änderungen ausprobieren:

- **Leichter** wird es, wenn du **mehr Meeple** jeder Farbe nimmst.
- Du kannst auch eine **weitere Farbe** mit 4 Meeple hinzufügen, was es **leichter** macht, mehr Plättchen zu legen (und damit mehr Punkte zu machen). Allerdings ist es auch **anspruchsvoller**, alles zu durchschauen und zu planen.
- Du kannst es mit nur **3 Meeple pro Farbe** versuchen, mal schauen, wie lange das gut geht ...
- Du kannst alle möglichen **Plättchen von Erweiterungen** hinzufügen, wenn du so lange durchhältst.
- Auch **Erweiterungs-Meeple**, **Sonderfiguren** und **Plättchen aus Erweiterungen** kannst du hinzufügen. Da wir das jedoch nicht getestet haben, wird es von uns keine Regelhinweise dazu geben. Ihr spielt sozusagen „auf eigene Gefahr“.

LISTE GESPIELTER PARTIEN

Hier kannst du deine gespielten Partien mit dem Endstand eintragen. Auf der zweiten Linie, kannst du eine Notiz machen, falls du die Standard-Soloregeln abgeändert hast (mehr Meeple, mehr Plättchen, etc.).

| | | |
|---|--|---|
| 1.  P. _____ | 8.  P. _____ | 15.  P. _____ |
| 2.  P. _____ | 9.  P. _____ | 16.  P. _____ |
| 3.  P. _____ | 10.  P. _____ | 17.  P. _____ |
| 4.  P. _____ | 11.  P. _____ | 18.  P. _____ |
| 5.  P. _____ | 12.  P. _____ | 19.  P. _____ |
| 6.  P. _____ | 13.  P. _____ | 20.  P. _____ |
| 7.  P. _____ | 14.  P. _____ | 21.  P. _____ |

MEILENSTEINE

Hier kannst du Meilensteine abhaken, die du während einer Partie geschafft hast.

- Straße** mit mind. 10 Punkten gewertet
- Straße** mit mind. 10 Punkten und 2 Farben gewertet
- Straße** mit mind. 10 Punkten und 3 Farben gewertet
- Straße** mit genau 5 Punkten und 3 Farben gewertet
- Stadt** mit mind. 16 Punkten gewertet
- Stadt** mit mind. 16 Punkten und 2 Farben gewertet
- Stadt** mit mind. 16 Punkten und 3 Farben gewertet
- Stadt** mit 8-10 Punkten und 3 Farben gewertet
- 3 Klöster** ganz gewertet (9 Punkte)
- 4 Klöster** ganz gewertet (9 Punkte)
- Endstand** 40 Punkte oder mehr
- Endstand** 50 Punkte oder mehr
- Endstand** 60 Punkte oder mehr
- Alle Plättchen** ausgelegt