BEIBLATT CARCASSONNE

Nach ein paar Partien Carcassonne kannst du diese Ergänzungen hinzunehmen. Beginne mit den **Bäuerinnen**, die deinen Meeplen neue Fähigkeiten verleihen. Füge dann den **Fluss** und die **Pixel-Brunnen** hinzu. Viel Spaß!

Die Bäuerinnen

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du ein Landschaftsplättchen und legst es an, um die Landschaft fortzuführen.
Die grünen Gebiete sind sogenannte **Wiesen**.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst einen Meeple auf eine Wiese platzieren, um ihn als **Bäuerin** einzusetzen. Du platzierst Bäuerinnen **liegend** auf ihre **Wiese**, im Gegensatz zu Reisenden, Rittern und Mönchen, die alle stehend eingesetzt werden. Daran erkennst du, dass Bäuerinnen **erst in der Schlusswertung** gewertet werden und nicht während des Spiels wie andere Meeple.

Wie bei anderen Gebieten darfst du eine Bäuerin nur auf eine Wiese legen, auf der **noch keine andere Bäuerin** liegt.

Wiesen werden durch Städte, Straßen, den Fluss (siehe Mini-Erweiterung **Der Fluss**) und andere Landschaftsmerkmale voneinander getrennt, die Wiesen optisch abgrenzen.



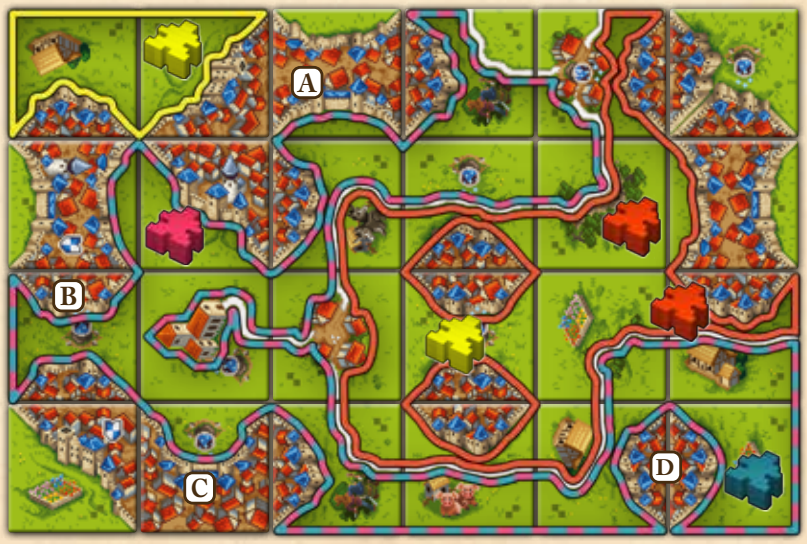
Du legst ein Plättchen an, das eine große Wiese erweitert. Sie erstreckt sich von deinem Plättchen entlang der Straße bis zu der Stadt mit deinem Ritter. Diese Wiese ist unbesetzt. Du darfst also einen Meeple liegend als Bäuerin auf diese Wiese setzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Im Gegensatz zu anderen Gebieten bringen Bäuerinnen **während des Spiels keine Punkte**. Auch wenn eine Wiese vollständig von anderen Gebieten umschlossen ist, wird keine Wertung ausgelöst. Alle Bäuerinnen bleiben bis zum Spielende auf ihrer Wiese liegen und werden erst **in der Schlusswertung** gewertet.

Schlusswertung

Am Ende der Schlusswertung führst du die **Bäuerinnenwertung** aus. Hierbei bestimmst du für jede Wiese die Mehrheit der Bäuerinnen. Wer die Mehrheit hat, erhält nun **3 Punkte für jede abgeschlossene Stadt**, die an die entsprechende Wiese **angrenzt**. Bei einem Gleichstand erhalten alle Beteiligten die vollen Punkte.
Eine abgeschlossene Stadt kann dabei für mehrere angrenzende Wiesen Punkte bringen.



Diese Wiese ist von Neonpink und Neonblau besetzt und grenzt an 3 abgeschlossene Städte A, B und D. Sie bringt daher 3 × 3 = 9 Punkte. Da Neonpink und Neonblau einen Gleichstand um die Mehrheit haben, erhalten beide jeweils 9 Punkte. Die Stadt C ist nicht abgeschlossen und zählt daher nicht für die Wertung dieser Wiese.

Neonorange und Neongelb haben beide Bäuerinnen auf dieser Wiese . Neonorange hat die Mehrheit und erhält deshalb alleinig 4 × 3 = 12 Punkte für die 4 abgeschlossenen Städte, die an diese Wiese angrenzen.

Neongelb hat eine Bäuerin auf der Wiese oben links und erhält 2 × 3 = 6 Punkte für die 2 abgeschlossenen Städte A und B, die an diese Wiese angrenzen.

Das war auch schon das ganze Geheimnis der Bäuerinnen. Fassen wir noch mal kurz zusammen, was wichtig ist:

- Bäuerinnen werden auf Wiesen **gelegt**.
- Bäuerinnen bringen erst in der **Schlusswertung** Punkte.
- Jede **abgeschlossene Stadt**, die an eine Wiese angrenzt, bringt **3 Punkte**.

Der Fluss

Der Fluss ist die erste Mini-Erweiterung im *Carcassonne*-Universum.
Er verschönert die Landschaft und sorgt für Abwechslung zu Spielbeginn.

Spielmaterial & Aufbau

12 Landschaftsplättchen zeigen einen Fluss und haben die gleiche **dunkle Rückseite** wie das Startplättchen. Dies sind die **Flussplättchen**.
Ersetze das **Startplättchen** durch das **Quellenplättchen** des Flusses. Lege das Seeplättchen beiseite. Mische die übrigen Fluss-Plättchen und bilde damit einen verdeckten Stapel. Lege das **Seeplättchen unter** den Flussplättchen-Stapel.



Spielablauf

Zu Spielbeginn zieht ihr nicht wie üblich von den Landschaftsplättchen-Stapeln, sondern **müsst** stattdessen vom **Flussplättchen-Stapel** ziehen. Du musst Flussplättchen so anlegen, dass sie den Fluss erweitern. So verlängert sich der Fluss, bis er im Seeplättchen mündet. Du darfst Meeple auf Fluss-Plättchen nach den üblichen Regeln einsetzen. Du darfst sie jedoch **nicht** auf den Fluss selbst setzen.

Achtung! Der Fluss darf nicht in sich selbst fließen. Ziehst du eine Kurve **direkt nach** einer anderen Kurve, **musst** du sie so anlegen, dass sie in die **andere Richtung** abbiegt. Zudem darfst du Kurven **nicht** so anlegen, dass der Fluss **entgegengesetzt** zur Richtung des **Quellenplättchens** fließt.

Wenn alle Fluss-Plättchen gelegt wurden, führt ihr das Spiel normal fort und zieht Plättchen wie üblich von den verdeckten Stapeln.

Die Pixel-Brunnen

Die Mini-Erweiterung „Die Pixel-Brunnen“ ist nur in dieser Carcassonne 25 Sonderedition enthalten. Sie führt die **Pixel-Brunnen** ein, die dir vielleicht bereits auf manchen Plättchen aufgefallen sind. Mit den Brunnen kannst du Meeple auf schon besetzte Gebiete stellen.


Pixel-Brunnen

Spielmaterial & Aufbau

Änderung **2-Personen** Spiel: Nehmt je 2 Meeple einer anderen Farbe dazu, diese zählen als Meeple eurer Farbe. Ihr spielt daher jeweils mit 9 Meeple (+1 Zählmeeple).

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit einem Pixel-Brunnen, legst du es wie üblich an.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du ein **Plättchen mit Pixel-Brunnen** angelegt hast, darfst du wie üblich einen Meeple auf dieses Plättchen setzen. **Stattdessen** darfst du auch einen Meeple auf ein beliebiges **anderes Plättchen mit Pixel-Brunnen** setzen, auf dem noch kein Meeple deiner Farbe steht. Es spielt dabei keine Rolle, ob schon ein oder mehr Meeple einer anderen Farbe auf dem Plättchen stehen, oder ob du schon einen Meeple in dem Gebiet hast. Du darfst einen Meeple auf diese Weise **nicht** als Bäuerin einsetzen. Zudem darfst du deinen Meeple nur in offene Gebiete setzen.


Du ziehst ein Plättchen mit Pixel-Brunnen. Beim Anlegen entscheidest du dich, deinen Meeple auf ein anderes Plättchen mit Pixel-Brunnen zu setzen.
Du und Neonblau stehen jetzt auf dem gleichen Plättchen. Du hast jetzt die Mehrheit in der Stadt.

3. Eine Punktewertung auslösen

Ein abgeschlossenes Gebiet mit Pixel-Brunnen wird wie üblich am Ende eines Zuges gewertet. Dabei gelten die Regeln aus dem Grundspiel (S. 3). Nehmt nach der Wertung alle beteiligten Meeple zurück in euren jeweiligen Vorrat.


Die Stadt wurde abgeschlossen. Du hast die Mehrheit und bekommst deshalb 12 Punkte. Neonblau geht leer aus.

v1