



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Händler & Baumeisterin

In dieser Erweiterung für **Carcassonne** treffen Händler und Baumeisterinnen in den Städten ein. Sammle die meisten Waren eines Typs und bringe dein Schwein auf die Wiesen, um Extrapunkte zu erhalten. Die Baumeisterin beschleunigt den Bau deiner Straßen und Städte.

*Diese Erweiterung ist nur zusammen mit **Carcassonne** spielbar. Du kannst sie mit anderen Carcassonne-Erweiterungen kombinieren. Erklärungen hierzu findest du auf cundco.de/Erw.*



Spielmaterial & Aufbau



Spielmaterial

24 Landschaftsplättchen
(mit  markiert)

20 Warenplättchen

6 Schweine

6 Baumeisterinnen



19 x Landschaftsplättchen
mit Warensymbol

1 x Fluss mit
Warensymbol

20 Warenplättchen



6 Schweine



6 Baumeisterinnen



9 x Huhn



6 x Korn



5 x Tuch

Zusätzlicher Aufbau

Gib jeder Person das Schwein und die Baumeisterin in ihrer Farbe.
Lege die Warenplättchen als allgemeinen Vorrat offen neben das Spielfeld.
Spielt ihr mit der Mini-Erweiterung **Der Fluss**, mischst du das neue Fluss-Plättchen unter die üblichen Fluss-Plättchen.
Mische den Rest der neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

Wir erklären dir jedes neue Spielelement in Verbindung mit den 3 Aktionen:

1. Ein Landschaftsplättchen legen
2. Einen Meeple einsetzen
3. Eine Punktwertung auslösen

Wird eine Aktion nicht näher erklärt, gelten die Grundregeln.

Warenplättchen

1. Ein Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen

3. Eine Punktwertung auslösen



Stadt mit Warensymbol werten

Hast du in diesem Zug eine Stadt mit einem oder mehreren Warensymbolen **abgeschlossen**, wertest du die Stadt wie gewohnt. Anschließend erhältst du für **jedes Warensymbol** in dieser Stadt **1 entsprechendes Warenplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und legst es offen vor dir aus. Dabei ist es egal, ob du oder überhaupt jemand Punkte für die Stadt erhalten hat. *Du handelst in dieser Stadt.*



Du hast die Stadt abgeschlossen. Blau erhält wie üblich 10 Punkte für die Stadt. Außerdem erhältst du 1 Huhnplättchen und 2 Kornplättchen, da du die Stadt abgeschlossen hast.

Warenplättchen in der Schlusswertung

Am Spielende wertest du die Warenplättchen. Hast du die meisten Warenplättchen einer Sorte (Huhn, Korn oder Tuch) gesammelt, erhältst du dafür jeweils **10 Punkte**.

Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten jeweils **10 Punkte**.



Punkte



10



0



10



Punkte



0



10



10

Beispiel aus einem 2-Personen-Spiel:
Du erhältst 20 Punkte, Blau erhält auch 20 Punkte.

2. Einen Meeple einsetzen



Die Baumeisterin einsetzen

Setzt du einen Meeple als Reisende oder Ritter ein und die Baumeisterin ist in deinem Vorrat, darfst du sie diesem Meeple **zuordnen**. Dafür stellst du die Baumeisterin dicht neben den Meeple.

Eine Baumeisterin kann **nicht alleine** stehen. Sobald ein Meeple mit Baumeisterin bewegt oder entfernt wird (z.B. durch eine Punktwertung), nimmst du die Baumeisterin in deinen Vorrat zurück.



Die Baumeisterin kann nur zusammen mit einer Reisenden oder einem Ritter eingesetzt werden. In unserem Beispiel setzt du sie mit einer Reisenden auf die Straße.

1. Ein Landschaftsplättchen legen

Legst du in einem **deiner** späteren Züge ein Plättchen so an, dass es eine Straße oder Stadt **erweitert**, auf der deine Baumeisterin **bereits steht**, stellst du die Baumeisterin als Merkhilfe neben das Spielfeld zu den **verdeckten Plättchen-Stapeln** (das wird gleich noch wichtig).

Solange deine Baumeisterin bei den Plättchen-Stapeln steht, befindet sie sich **nicht** in deinem Vorrat, kann also nicht neu eingesetzt werden.



Du  legst ein Plättchen an eine Straße an, auf der deine Baumeisterin steht. Deshalb entfernst du sie und stellst sie zu den Plättchen-Stapeln. Dein Meeple bleibt stehen.

Hinweis: Du stellst deine Baumeisterin auch dann zu den Plättchen-Stapeln, wenn du ihr Gebiet erweiterst und gleichzeitig abschließt.

Einen Doppelzug ausführen

Befindet sich deine Baumeisterin am Ende deines Zuges bei den verdeckten Plättchen-Stapeln, bist du **erneut am Zug**. Nimm deine Baumeisterin zurück in **deinen Vorrat** und führe einen weiteren Zug aus. Erst danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

1. Am Ende deines  Zuges steht deine Baumeisterin bei den Plättchen-Stapeln. Du nimmst sie also zurück in deinen Vorrat und bist erneut am Zug.



2. Du  legst ein Plättchen an und setzt deine Baumeisterin gemeinsam mit einem Meeple direkt wieder ein.

3. Das Einsetzen der Baumeisterin löst keinen weiteren Doppelzug aus. Dein Zug ist beendet.

Achtung: Es kommt **niemals** vor, dass du deine Baumeisterin einsetzt und dadurch einen Doppelzug auslöst. Den Doppelzug erhältst du nur, wenn du an ein Gebiet anlegst, in dem deine Baumeisterin **bereits** steht.

3. Eine Punktwertung auslösen

Ist eine Baumeisterin an einer Wertung beteiligt, führst du die Wertung wie üblich aus. Bei der Berechnung von Mehrheiten zählt die Baumeisterin **nicht** mit (sie hat eine Stärke von 0). Nimm die Baumeisterin zusammen mit dem Meeple zurück in deinen Vorrat.

Das Schwein

1. Ein Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen



Das Schwein einsetzen

Setzt du eine Bäuerin ein und das Schwein ist in deinem Vorrat, darfst du das Schwein dieser Bäuerin **zuordnen**. Dafür stellst du das Schwein dicht neben die Bäuerin.

Ein Schwein kann **nie alleine** stehen. Sobald ein Meeple mit Schwein bewegt oder entfernt wird (was durch andere Erweiterungen möglich ist), nimmst du das Schwein in deinen Vorrat zurück.



Das Schwein kann nur zusammen mit einer Bäuerin eingesetzt werden.

3. Eine Punktwertung auslösen

Nachdem eine Stadt abgeschlossen und gewertet wurde, in der mindestens **1 Wappen**  abgebildet ist, wird eine Wertung **aller** Schweine ausgelöst.

Du erhältst für jede **abgeschlossene Stadt**, die an die Wiese mit deinem Schwein angrenzt, sofort **3 Punkte**. Mehrheiten der Bäuerinnen spielen für die Schweinewertung **keine** Rolle.



Zuvor wurde eine Stadt mit Wappen  abgeschlossen. Nun werden auch alle Schweine gewertet. An die Wiese mit deinem  Schwein grenzt genau 1 abgeschlossene Stadt. Dafür erhältst du  1 x 3 Punkte. An die Wiese mit dem blauen  und gelben  Schwein grenzt auch 1 abgeschlossene Stadt. Beide erhalten also jeweils 3 Punkte.

Ihr wertet die Schweine beginnend mit der Person, die am Zug ist und dann weiter im Uhrzeigersinn. Nachdem dein Schwein gewertet wurde, musst du es **zurück in deinen Vorrat** nehmen. Du darfst dich **entscheiden**, ob du die Bäuerin, bei der dein Schwein steht, ebenfalls zurück in deinen Vorrat nimmst.



Du  bist am Zug, also wertest du dein Schwein zuerst und legst es zurück in deinen Vorrat. Gleichzeitig musst du entscheiden, ob du auch deine Bäuerin zurücknehmen willst. Du entscheidest dich, sie auf der Wiese zu lassen. Blau  ist im Uhrzeigersinn als nächstes dran und entfernt auch nur das Schwein. Zuletzt beschließt Gelb  mit dem Schwein auch die Bäuerin zu entfernen.

In der Schlusswertung gibt das Schwein keine Punkte. Es zählt auch bei der Berechnung der Wiesenmehrheit nicht mit (es hat eine Stärke von 0).

Besondere Landschaftsplättchen



Brücken schließen Straßen nicht ab. Eine Straße verläuft von links nach rechts, eine andere von oben nach unten. Wiesen verlaufen **nicht** unter Brücken hindurch, sondern werden von ihnen getrennt.



Dieses Plättchen schließt die Straße mitten auf der Wiese ab. Der Zugang zum stillen Örtchen ist der Bevölkerung von Carcassonne vorbehalten.



Eine Straße endet mitten auf der Wiese, die andere Straße endet im Kloster. Die gesamte Wiese ist verbunden.

Schnellübersicht



Warenplättchen

Du schließt eine Stadt ab → nimm dir die entsprechenden Warenplättchen. In der Schlusswertung: **10 Punkte** für jede Mehrheit einer Sorte. Gleichstand: **10 Punkte** für alle Beteiligten.



Baumeisterin

Typ: Sonderfigur **Stärke:** 0

Einsatzgebiete: Straße, Stadt

Einsatzregel: Gemeinsam mit einer Reisenden/einem Ritter

Sonderfähigkeit: Erweiterst du ein Gebiet, in dem deine Baumeisterin steht, bist du erneut am Zug. Nimm sie zurück.



Schwein

Typ: Sonderfigur **Stärke:** 0

Einsatzgebiet: Wiese

Einsatzregel: Gemeinsam mit einer Bäuerin

Sonderfähigkeit: Nach Abschluss einer Stadt mit Wappen : Schweinewertung (3 Punkte pro Stadt) → Schwein zurücknehmen → (optional) Bäuerin zurücknehmen

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & Hans im Glück Team

Illustration: Marcel Gröber



© 2025

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



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und weitere Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an.
www.cundco.de

