

Klaus-fürgen Wrede

Carcassonne

Winter-Edition



Carcassonne

Winter-Edition

Die südfranzösische Stadt Carcassonne (– ausgesprochen: »Kar-ka-sonn«) ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und Ritter. Die Spieler*innen machen sich auf, mit ihren Gefolgsleuten auf den Straßen und in den Städten, in den Klöstern und auf den verschneiten Wiesen rund um Carcassonne ihr Glück zu versuchen. Die Entwicklung der Landschaft liegt in ihren Händen. Der geschickte Einsatz ihrer Gefolgsleute als Reisende, Ritter, Mönche oder Bäuerinnen ebnet ihnen dabei den Weg zum Sieg.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei **Carcassonne**! In dieser Anleitung leiten wir dich durch die einfachen Regeln dieses modernen Klassikers. Bereits nach kurzer Lektüre kannst du das Spiel deinen Mitspieler*innen zeigen und erklären. Dann steht dem Carcassonne-Vergnügen nichts mehr im Wege. Die Winter-Edition funktioniert gleich wie das Grundspiel. Sie beinhaltet jedoch 12 weitere Plättchen, die das Spiel verlängern. Als Erstes musst du das Spiel natürlich aufbauen, das ist jedoch schnell getan. Während des Aufbaus erzählen wir dir etwas über das Spielmaterial:

Die **LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Die **96 Landschaftsplättchen** bilden **Straßen, Städte** und **Klöster** ab, die alle auf einer schneebedeckten Wiese stehen.



Plättchen mit einer Stadt



Plättchen mit einer Straße



Plättchen mit einem Kloster

12 von diesen Landschaftsplättchen zeigen einen **Fluss**. Um diesen und die anderen grafischen Elemente wie Häuschen, Figürchen, etc. brauchst du dich jetzt noch nicht zu kümmern. Den Fluss erklären wir am Ende der Regel. Ihr könnt ihn für das erste Spiel wieder in die Schachtel zurück legen. Die **Rückseiten** aller Plättchen sind gleich, nur das **Startplättchen** und die **Flussplättchen** haben eine **dunkle Rückseite**, damit ihr sie auseinanderhalten könnt.



Plättchen mit normaler Rückseite



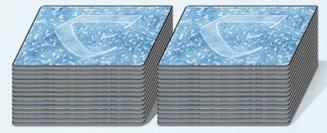
Plättchen mit dunkler Rückseite



Du beginnst den Aufbau damit, dass du das **Startplättchen** (das mit der dunklen Rückseite) wie abgebildet in die Mitte des Spieltisches legst. Die restlichen Plättchen mischst du und legst sie verdeckt in mehreren Stapeln so auf den Tisch, dass ihr alle leicht darauf zugreifen könnt.



Startplättchen



Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

← Dann gibt es da noch die **Wertungstafel**, die du an den Rand des Spieltisches legst.

Als Letztes wollen wir uns noch die **Meeple** (ausgesprochen: Miepl; Ursprung: My-People, daher in Plural ebenso Meeple) anschauen. Diese stellen eure Spielfiguren dar, mit denen ihr das Spiel spielt. Im Spiel findest du **40 Meeple**, je 8 Stück in den Farben **Schwarz**, **Rot**, **Grün**, **Blau** und **Gelb**.



Meeple

Außerdem findest du noch **5 Äbte** (oder Äbtissinnen)      in den gleichen Farben. Zuerst gibst du jeder Spieler*in (dich selbst eingeschlossen) **7 Meeple** in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat der Spielerin.

Dann stellst du den **8. Meeple** auf das **Feld 0** der Wertungstafel.

Alle Meeple der Farben, die nicht mitspielen, und die 5 Äbte legst du für das erste Spiel wieder in die Schachtel zurück. Dann bist du auch schon fertig mit dem Aufbau.

Bevor wir mit den Regeln anfangen: Worum geht es eigentlich in **Carcassonne**, was ist das Spielziel? Zug um Zug legen deine Mitspieler*innen und du die Landschaftsplättchen aus. So entstehen lange Straßen, ihr erbaut mächtige Städte, kehrt in Klöstern ein und erweitert eure Ländereien. Dabei könnt ihr eure Meeple als Reisende, Ritter, Mönche oder später auch Bäuerinnen einsetzen. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende noch Punkte. Wer am meisten Punkte hat und damit das Spiel gewinnt, steht nach einem spannenden Spiel erst mit der Schlusswertung fest! Legen wir los ...

In Carcassonne spielen wir im Uhrzeigersinn und die jüngste Person beginnt. Dabei führt die Spielerin, die gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus. Dann ist die nächste Spielerin an der Reihe usw.

Als Erstes listen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. So, als würdest du dies alles machen. Genau so kannst du es nach dem **Lesen der Regel** auch deinen Mitspieler*innen erklären.

Die Aktionen erklären wir anhand der auf den Plättchen abgebildeten Straßen, Städte und Klöster. Was sind denn nun **die Aktionen**?

1. Landschaftsplättchen legen

Du **musst** immer **genau 1** neues, verdecktes **Landschaftsplättchen** ziehen und offen mit einer Seite an ein bereits ausliegendes Plättchen anlegen.



2. Einen Meeple einsetzen

Anschließend **darfst** du genau **1 eigenen Meeple** aus deinem Vorrat auf das **soeben gelegte** Plättchen setzen.



3. Eine Punktwertung auslösen

Als letztes **musst** du **alle** Wertungen ausführen, die durch das Anlegen deines Plättchens entstanden sind.



Die Straßen

1. Landschaftsplättchen legen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Straßen, die von einem Dorf ausgehen. Du legst es an die Landschaft an. Dabei musst du beachten, dass das Plättchen passt.



Dieses Plättchen hast du  gelegt. Die Straße passt an die Straße und die Wiese passt an die Wiese, sehr gut!

2. Einen Meeple als Reisende einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du **auf eine Straße dieses Plättchens** einen Meeple **als Reisende** setzen. Das geht aber nur, wenn noch keine Reisende auf dieser Straße steht.

Die Straße ist noch nicht abgeschlossen, daher kommt es vorerst zu keiner Punktwertung (**3. Aktion**) und die nächste Spielerin kommt gleich an die Reihe. Deine Mitspielerin zieht ein Landschaftsplättchen und legt es an. Da auf der Straße, die von rechts in das Dorf mündet, schon ein Meeple steht (deine Reisende), darf deine Mitspielerin dort keinen Meeple einsetzen. Stattdessen setzt sie ihren Meeple als Ritter in die Stadt des soeben gelegten Plättchens.



Auf das eben gelegte Plättchen hast du  nun einen Meeple eingesetzt. Da auf dieser Straße noch kein anderer Meeple steht, war das problemlos möglich.



Da die Straße nach rechts schon besetzt ist, entscheidet sich Blau , ihren Meeple in die Stadt zu setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wann immer eine Straße **an beiden Enden abgeschlossen** ist, wird die Straße gewertet (z.B. wenn die Straße in einem Dorf, in einer Stadt, in sich selbst oder in einem anderen, optischen Hindernis endet). Schauen wir doch mal, ob es eine Wertung gibt: Ja, es gibt eine Wertung – die Straße ist an beiden Enden abgeschlossen!

Obwohl deine Mitspielerin dieses Plättchen gelegt hat, wurde deine Straße abgeschlossen. Mal sehen, wie viele Punkte du bekommst. **Jedes Plättchen** deiner Straße bringt dir **1 Punkt**. Da deine Straße 3 Plättchen lang ist, erhältst du also 3 Punkte – super!





Jetzt kommt die Wertungstafel ins Spiel. Damit ihr euch eure Punkte nicht immer merken müsst, zieht ihr stattdessen mit einem Meeple auf der Wertungstafel vorwärts. Du ziehst deinen Meeple auf der Wertungstafel also um 3 Schritte vorwärts. Nach jeder Wertung bekommt ihr die Meeple, die auf dem gewerteten Gebiet standen, wieder **in euren Vorrat zurück**.



Du nimmst deinen Meeple, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in deinen Vorrat zurück. Der blaue Ritter bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht bei einer Wertung beteiligt war und auf einem anderen Gebiet steht. Dieses ist nach wie vor offen und ihr habt es daher noch nicht gewertet.

Perfekt, schon hast du die wichtigsten Schritte des Spiels verstanden. War doch gar nicht schwer, oder? Lass uns nun noch die anderen Gebiete anschauen:

Die Städte

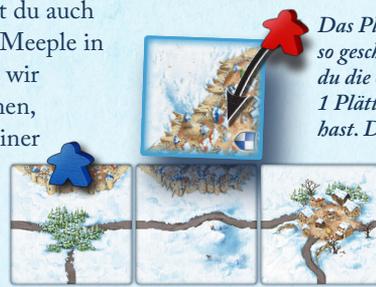
1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. An eine offene Stadt auf dem Spielfeld muss eine Stadt angelegt werden.



2. Einen Meeple als Ritter einsetzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob bereits ein Meeple in der Stadt steht. Da wir keinen finden können, kannst du einen deiner Meeple als Ritter einsetzen.



Das Plättchen hast du so geschickt angelegt, dass du die offene Stadt um 1 Plättchen erweitert hast. Die Stadt ist noch unbesetzt, also kannst du deinen Meeple dort einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in deiner nächsten Runde dieses Plättchen gezogen. Passenderweise kannst du es an deine Stadt anlegen.

Damit ist das Gebiet (in diesem Fall die **Stadt**) abgeschlossen.

Wann immer die Stadt vollständig von Mauern umgeben ist und kein Loch mehr aufweist, gilt sie als abgeschlossen. Da du einen Meeple in der Stadt hast, wertest du nun diese Stadt und erhältst dafür Punkte.

Dabei zählt **jedes Plättchen** in einer abgeschlossenen Stadt **2 Punkte**.

Zusätzlich zählt **jedes Wappen** in dieser Stadt **2 weitere Punkte**.



Du erhältst also 8 Punkte! Wie bei jeder anderen Wertung bekommst du nun auch deine gewerteten Meeple in deinen Vorrat zurück.

Die Klöster

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. Ein Kloster befindet sich immer in der Mitte des Plättchens. Willst du das Plättchen also anlegen, musst du nur (wie üblich) auf die Ränder des Plättchens achten.



2. Einen Meeple als Mönch einsetzen

Auch auf ein Kloster darfst du einen Meeple setzen, den wir Mönch (oder Nonne) nennen.

Diesen setzt du aus deinem Vorrat genau auf das Kloster.



Das Kloster steht immer in der Mitte des Plättchens. Du darfst es hier anlegen, da die Wiese an die Wiese passt.

3. Eine Punktwertung auslösen

Ein Kloster wertest du, sobald es rundum von Plättchen umgeben ist. Dabei zählt **jedes Plättchen** (inklusive des Klosters selbst) **1 Punkt**.



Hurra! Mit diesem Plättchen hast du  das Kloster komplett umbaut, erhältst 9 Punkte und nimmst dir deinen Meeple zurück.



Jetzt weißt du schon die wichtigsten Fakten und kannst Carcassonne spielen. Ein paar kleine Details gibt es noch, daher fassen wir einmal zusammen, was wichtig ist:

Zusammenfassung

1. Landschaftsplättchen legen

- Das Plättchen, das du gezogen hast, musst du **immer** so anlegen, dass es an die Landschaft passt.
- Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass du nicht anlegen kannst, lege das Plättchen in die Spielschachtel zurück und ziehe ein neues.

2. Einen Meeple einsetzen

- Einen Meeple darfst du **immer** nur auf das Plättchen setzen, das du gerade gelegt hast.
- Dabei musst du beachten, dass noch kein anderer Meeple in dem Gebiet steht, in dem du den Meeple einsetzen willst.

3. Eine Punktwertung auslösen

- Eine **Straße** ist immer dann abgeschlossen, wenn alle Enden in ein Dorf, in eine Stadt, in ein Kloster, in sich selbst oder andere Besonderheiten münden. **Jedes Straßenplättchen** bringt dabei **1 Punkt**.
 - Eine **Stadt** ist immer dann abgeschlossen, wenn sie komplett von einer Stadtmauer umgeben ist und kein Loch aufweist. **Jedes Stadtplättchen** und zusätzlich **jedes Wappen** in dieser Stadt bringen dann **2 Punkte**.
 - Ein **Kloster** ist immer dann abgeschlossen, wenn es komplett von 8 Plättchen umgeben ist. Das abgeschlossene **Kloster** bringt dann **9 Punkte** (8 für jedes Plättchen um das Kloster und 1 für das Kloster selbst).
 - Eine Punktwertung wird immer erst am Ende eines Zuges ausgelöst. Dabei können alle Spielerinnen, die Meeple in abgeschlossenen Gebieten eingesetzt haben, Punkte bekommen.
 - Nach jeder Wertung nimmt sich jede Spielerin ihre Meeple zurück, die bei einer Wertung beteiligt waren.
 - Sind **mehrere Spielerinnen** an einer Wertung beteiligt, bekommt die Spielerin, welche die Mehrheit (mehr Meeple als die Spielerin mit den zweitmeisten Meeple) auf der Straße oder in der Stadt hat, die Punkte. Sollten mehrere Spielerinnen gleich viele Meeple in einem Gebiet haben, so erhalten alle Beteiligten die volle Punktzahl.
- Achtung:** Wie kann es dazu kommen? Ein ausführliches Beispiel folgt sogleich.

Mehrere Meeple in einem Gebiet

Das Plättchen, das du  gezogen hast, könntest du an die Straße anlegen und diese damit abschließen. Da dort aber bereits ein Meeple einer Mitspielerin steht, darfst du keinen eigenen dazustellen. Daher entscheidest du dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Straßen nicht direkt verbunden werden.



In einer der nächsten Runden ziehst du dieses Plättchen und legst es an die offene Straße an. Auf der dadurch verbundenen Straße befinden sich nun 2 Meeple. Da die Straße auch schon abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, bei der die gelbe Spielerin  und du  jeweils 4 Punkte bekommen und ihr beide eure Meeple zurück in euren Vorrat nehmt.



In der Hoffnung, der gelben Spielerin 🌟 die Stadt wegschnappen zu können, legst du 🌸 das Plättchen wie angezeigt an und setzt einen deiner Meeple als Ritter ein. Das ist erlaubt, da der Stadtteil mit keinem anderen Stadtteil verbunden ist, in dem schon ein Meeple steht. Wenn du in einem späteren Zug das passende Plättchen ziehst, kannst du mit deinen beiden Meeple die Stadt der gelben Spielerin 🌟 übernehmen.



So ein glücklicher Zufall! Du 🌸 ziehst das passende Plättchen, um alle Stadtteile zu einer großen, abgeschlossenen Stadt zusammenzufügen. Da du nun mehr Meeple in der Stadt hast als die gelbe Spielerin 🌟, erhältst du alleine die 10 Punkte für die fertige Stadt. Ihr nehmt beide eure Meeple zurück in den eigenen Vorrat.



SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Leider endet auch Carcassonne einmal... Das ist natürlich schade, aber wir wollen ja eine Gewinnerin ermitteln. Das Spiel endet, sobald eine Spielerin kein Plättchen mehr ziehen und anlegen kann. Dann wird noch eine kleine **Schlusswertung** durchgeführt. Daraufhin steht fest, wer gewonnen hat.

Sobald das Spiel zu Ende ist, gibt es noch Punkte für alle Gebiete, auf denen ein Meeple steht (*alle geschlossenen Gebiete habt ihr bereits gewertet, daher geht es hier ausschließlich um offene Gebiete*).

Du zählst nun für alle Spieler*innen.

- Jede **Straße** bringt **nun 1 Punkt** für jedes **Straßenplättchen**, genauso wie während des Spiels.
- Jede **Stadt** bringt **nun 1 Punkt** für jedes **Stadtplättchen** und jedes **Wappen**, also leider nur noch die Hälfte.
- Jedes **Kloster** bringt **1 Punkt und 1 Punkt pro Plättchen in seiner Umgebung**, wie während des Spiels.
- Jede Wiese bringt **3 Punkte pro angrenzender, abgeschlossener Stadt**.

*Dies ist die **Bäuerinnenwertung**, die wir zur Übersicht hier schon aufführen. Ihr könnt diese aber vorerst ignorieren und erst nach einigen Spielen hinzunehmen. Die Bäuerinnen werden auf Seite 7 erklärt.*

SCHLUSSWERTUNG STADT:

Grün 🌿 erhält für die große, offene Stadt 8 Punkte (5 Stadtteile, 3 Wappen).

Schwarz 🖤 erhält nichts, da Grün 🌿 mit 2 Meeple die Mehrheit in der Stadt hat.



SCHLUSSWERTUNG KLOSTER:
Gelb 🌟 erhält für das nicht fertige Kloster 4 Punkte (3 umliegende Landschaftsplättchen und das Klosterplättchen selbst).

SCHLUSSWERTUNG STADT:
Blau 🌟 erhält für die offene Stadt 3 Punkte (2 Stadtteile, 1 Wappen).

SCHLUSSWERTUNG STRASSE:

Für die offene Straße erhältst du 🌸 3 Punkte (3 Straßenabschnitte).

Sobald du die Schlusswertung auf der Wertungstafel erfasst hast, habt ihr eine Gewinner*in eurer ersten Partie Carcassonne. Herzlichen Glückwunsch! (*Im Falle eines Gleichstandes, gibt es mehrere Gewinner*innen*)

Sobald ihr das Spiel zwei- oder dreimal gespielt habt, empfehlen wir euch, mit den Wiesen und Bäuerinnen zu spielen. Übrigens: Erreicht oder überschreitet eine Spieler*in das Feld mit der 50/0, könnt ihr euch dies notieren oder einfach den Zähl-Meeple hinlegen. Alle Spieler*innen, deren Meeple liegt, haben dann 50 Punkte + die Punkte, auf denen sich der Meeple befindet. Damit seht ihr immer sofort, wer wie viele Punkte hat.

Schaut euch nun doch noch mal die Varianten für geübte Spieler*innen auf den nächsten Seiten an.

Danke für die Aufmerksamkeit und viel Spaß beim Spielen.



© 2012, © 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de; www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück Team
Illustrationen: Marcel Gröber, Anne Pätzke und Irene Bressel
Layout: Franz-Georg Stämmele
Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet ihr auf: www.cundco.de

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html

Hallo liebe Leser*in, du hast bereits die eine oder andere Partie Carcassonne gespielt? Dann bist du hier genau richtig, denn mit diesen Zusätzen machen wir dein Spiel noch spannender! Als Erstes wollen wir dir die **Bäuerinnen** vorstellen. Danach folgen der **Fluss** und dann der **Abt**. Gehen wir nun Schritt für Schritt durch wie diese funktionieren:

Die Bäuerinnen

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch diesmal muss das Plättchen natürlich an die Landschaft passen. Jede weiße Landschaft in Carcassonne bezeichnen wir als Wiese, auch wenn sie unter einer Schneedecke liegen.



2. Einen Meeple als Bäuerin einsetzen

Als Bäuerin bezeichnen wir einen Meeple, den du auf die Wiese legst. „Legst“? Ja, im Gegensatz zu den Reisenden, Rittern und Mönchen stellst du den Meeple nicht auf die Plättchen, sondern legst ihn auf eine Wiese.

Dies hilft dir zu erkennen, dass du diesen Meeple nicht mehr zurückbekommst, denn er bringt erst am Ende des Spiels Punkte. Mehr dazu bei der Punktwertung für die Bäuerinnen.

Natürlich musst du auch darauf achten, dass noch keine Bäuerin in dem Gebiet liegt, in das du deine Bäuerin legen willst. Die Wiesen in Carcassonne werden durch Städte, Straßen, den Fluss oder alles andere, das sie klar optisch teilt, voneinander getrennt. Im Beispiel nebenan sehen wir also 3 separate Wiesenflächen.



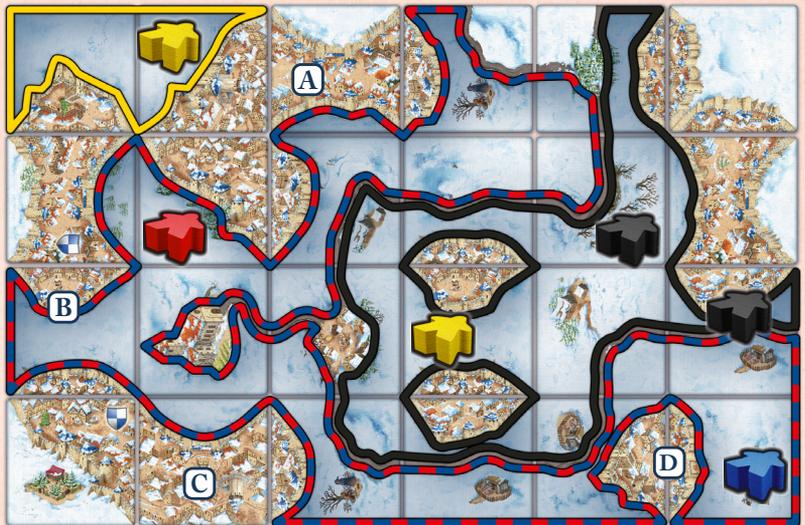
Die Wiese, an die du  gerade angelegt hast, ist richtig groß. Sie geht von deinem Plättchen entlang der Straße bis zu der Stadt, in der du schon einen Ritter stehen hast.

3. Die Punktwertung

Wie du schon gelesen hast, bringen die Bäuerinnen während des Spiels leider keine Punkte und kommen auch nicht zu dir in den Vorrat zurück. Sei also sparsam mit deinen Bäuerinnen.

Angenommen das Spiel ist zu Ende und wir sind bei der Schlusswertung: Im Gegensatz zu den anderen Gebieten in Carcassonne zählen nicht die Plättchen mit Wiesen als Punkte, sondern die angrenzenden Städte.

Dabei bringt **jede abgeschlossene Stadt** an einer Wiese **3 Punkte**.



An der großen Wiese  der roten  und blauen  Spielerin befinden sich die 3 abgeschlossenen Städte **A**, **B** und **D**. Beide Spielerinnen bekommen für ihre Bäuerinnen am Ende des Spiels 9 Punkte! Die Stadt **C** ist leider nicht vollendet worden, zählt also nicht. Schauen wir uns an, ob noch jemand anderes Punkte bekommt. Auch die schwarze  und gelbe  Mitspielerin sind auf einer Wiese  vertreten. Da Schwarz  jedoch eine Bäuerin mehr auf der Wiese liegen hat, erhält sie alleine die Punkte für alle 4 Städte und bekommt 12 Punkte. Auf der kleinen Wiese  am Rand ist die gelbe  Spielerin mit einer Bäuerin vertreten. Für die beiden angrenzenden, abgeschlossenen Städte **A** und **B** erhält sie 6 Punkte.

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

- Bäuerinnen **legst** du auf ein Plättchen.
- Bäuerinnen bringen erst am **Ende des Spiels** Punkte (in der Schlusswertung).
- Jede **abgeschlossene** Stadt, die an deine Wiesen angrenzt, bringt dir 3 Punkte.
- Wie auch Meeple auf anderen Gebieten können Bäuerinnen in bereits besetzte Wiesen „eingeschleust“ werden.
- Auch hier gelten die bekannten Regeln: Wer am meisten Bäuerinnen auf einer Wiese hat, erhält alle Punkte. Haben mehrere Spieler*innen gleich viele Bäuerinnen auf der Wiese, erhalten alle beteiligten Spieler*innen die Punkte.

Der Fluss

Der Fluss ist die erste Mini-Erweiterung, die euch in Carcassonne erwartet. Er verschönert euer Spielfeld und ermöglicht einen abwechslungsreichen Start.

Spielmaterial

Der Fluss besteht aus **12 Plättchen mit dunkler Rückseite** und ersetzt das normale Startplättchen. Letzteres brauchst du für ein Spiel mit dem Fluss also nicht – lege es daher in die Schachtel zurück.

Spielvorbereitung

Zuerst suchst du das Plättchen „Quelle“ und „See“ heraus. Die restlichen Fluss-Plättchen mischst du verdeckt und bildest damit einen Stapel. Dann schiebst du den See unter den Stapel und legst die Quelle als Startplättchen aus.

Spielablauf

Das Spiel beginnt wie gewohnt, nur dass du und deine Mitspieler*innen zuerst alle Plättchen des Fluss-Stapels ziehst und anlegt, bevor ihr die normalen Plättchen nutzt. Dabei dürft ihr nach den **bekanntesten Regeln eure Meeple einsetzen** (nicht auf den Fluss). Natürlich müssen auch hier die Plättchen aneinander passen **UND** ihr müsst ein Flussteil immer an einen offenen Fluss anlegen.

Den Fluss müsst ihr also immer erweitern, bis ihr am Schluss den See an das Ende gelegt habt. Außerdem dürfen keine Fluss-Kurven direkt nacheinander in die gleiche Richtung abbiegen, damit der Fluss nicht in sich selbst fließt. Aus demselben Grund dürft ihr eine Fluss-Kurve auch niemals in eine Richtung legen, in der sich bereits ausliegende Flussplättchen befinden. Sobald alle Flussteile ausgelegt sind, spielt ihr mit den normalen Plättchen weiter.



Der Abt

Der Abt ist die zweite Mini-Erweiterung, die wir euch hier vorstellen. Mit dem Abt kommen auch die verschneiten **Tannengärten** ins Spiel, die ihr bereits auf einigen Plättchen gesehen habt.



Spielmaterial und Vorbereitung

Die Erweiterung besteht aus 5 Äbten in den jeweiligen Spieler*innenfarben. Du gibst jeder Spieler*in die Abt-Figur ihrer Farbe.



1. Landschaftsplättchen legen

Du legst dein gezogenes Plättchen wie gewohnt an die Landschaft an.

2. Einen Meeple ODER Abt einsetzen

Wenn du ein Plättchen mit **Kloster oder Tannengarten** gelegt hast, darfst du **entweder** einen normalen Meeple **oder** den Abt einsetzen. Den Abt musst du auf ein Kloster oder auf einen Tannengarten stellen. Den Meeple darfst du wie gewohnt einsetzen (**nicht auf den Tannengarten**).

3. Eine Punktwertung auslösen

Ist ein Kloster oder ein Tannengarten von 8 Plättchen umgeben, erhältst du wie im Grundspiel 9 Punkte durch den Abt. Der Tannengarten wird also genauso gewertet wie ein Kloster.

Außerdem hat der Abt noch eine Sondereigenschaft: Hast du bei der **2. Aktion keinen** Meeple eingesetzt, darfst du deinen Abt vom Spielfeld zu dir zurück nehmen.

Du gehst dann sofort zur **3. Aktion** über und erhältst die Punkte, die das Kloster oder der Tannengarten in diesem Moment wert ist. Im Anschluss wertest du alle anderen Meeple wie gewohnt, so nötig. Der Abt wird am Ende des Spiels wie ein normaler Mönch gewertet.



Du **☛** legst ein Plättchen an, setzt aber keinen Meeple ein. Stattdessen nimmst du deinen in einer vorherigen Runde gesetzten Abt zurück und erhältst dafür 6 Punkte.

Jetzt haben wir euch 2 Mini-Erweiterungen vorgestellt, die das Spiel noch spannender machen. Viele weitere Erweiterungen und Mini-Erweiterungen findet ihr auf www.cundco.de. Eine detaillierte Liste aller Plättchen findet ihr unter www.carcassonne.de

