

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 grüne Landschaft in Carcassonne bezeichnen wir als Wiese.




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

3. Eine Punktwertung auslösen

Ist ein Kloster oder ein Garten von 8 Plättchen umgeben, erhältst du wie im Grundspiel 9 Punkte durch den Abt. Der Garten 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 Garten 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

