

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 folgt **der Fluss**, dann **der Abt**, schließlich **die Jubiläumserweiterung** und als letztes noch ein paar Worte zu all den neuen Plättchen.

Was wäre das Leben in Carcassonne ohne die wichtigen Bäuerinnen? 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 zurückerkommst, 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 für die Bäuerinnen

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 **C**. Beide Spielerinnen bekommen für ihre Bäuerinnen am Ende des Spiels 9 Punkte! Die Stadt **D** 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 **17 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 spezielle Doppelpplättchen „**Quelle**“ sowie die beiden Endstücke „**See**“ heraus.

Die restlichen Fluss-Plättchen mischst du verdeckt und bildest damit einen Stapel. Dann schiebst du die beiden Seen in zufälliger Reihenfolge unter den Stapel und legst die Quelle als Startplättchen aus.

Achtung: Dieses Doppelpplättchen zählt im Spiel wie 2 einzelne Plättchen (beispielsweise für ein anliegendes Kloster).

Spielablauf

Das Spiel beginnt wie gewohnt, nur dass du und deine Mitspieler*innen zuerst alle Plättchen des Fluss-Stapels zieht 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 die beiden Seen an die zwei offenen Enden 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.



So zum Beispiel könnte euer Fluss aussehen.

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 zuvor gesetzten Abt zurück und erhältst dafür 6 Punkte.

Die Jubiläumserweiterung

Um die vergangenen 20 Jahre zu feiern, haben wir nicht nur alles in dieser Version hübscher und hochwertiger gestaltet, sondern auch noch 20 weitere Plättchen beigelegt. Die 5 neuen Plättchen für den Fluss (inklusive dem neuen Doppelpflichtchen) hast du bereits kennengelernt. Kommen wir also zu der neuen Mini-Erweiterung. Diese stellt eine Hommage an die ersten 3 großen Erweiterungen dar, die du vielleicht bereits kennst. Aber auch wenn nicht, kannst du diese Jubiläumserweiterung problemlos spielen.

Spielmaterial und Vorbereitung

Diese Erweiterung besteht aus **15 Plättchen**, die in **3 Kategorien à 5 Plättchen** unterteilt sind. Jede davon erkennt ihr durch ein **neuartiges Symbol**. Mischt diese 15 Plättchen verdeckt unter die Plättchen des Grundspiels und startet wie gewohnt das Spiel.



Die Symbole der Jubiläumserweiterung

1. Landschaftsplättchen legen

Wenn du ein Plättchen mit einem dieser neuen Symbole ziehst, musst du es wie gewohnt anlegen. Wie du vielleicht schon gesehen hast, zeigen die Symbole (Pfeile) immer auf eine Seite ihres Plättchens. Es ist nun entscheidend, wie du das Plättchen angelegt hast.

Entweder:

So, dass die Seite, auf die der Pfeil zeigt, **nicht an ein bereits ausliegendes Plättchen anliegt**. Ist dies der Fall, so hast du das Symbol **nicht aktiviert**.

Du erhältst **sofort 2 Punkte** und führst deinen Zug wie gewohnt aus.



Das Symbol zeigt nicht an ein schon ausliegendes Plättchen.

oder:

So, dass die Seite, auf die der Pfeil zeigt, **an ein bereits ausliegendes Plättchen anliegt**. Ist dies der Fall, so hast du das Symbol **aktiviert**. Sieh bei den Symbolen in der **2. bzw. 3. Aktion** nach.



Das Symbol zeigt zu einem bereits ausliegenden Plättchen.

oder:

So, dass du dein Plättchen (es muss kein Plättchen mit einem Erweiterungssymbol sein) so anlegst, dass es an ein **Symbol an der bestehenden Landschaft** anliegt. Ist dies der Fall, so hast du das Symbol **aktiviert**. Sieh bei den Symbolen in der **2. bzw. 3. Aktion** nach.



Du legst ein Plättchen an die Symbol-Seite eines schon liegenden Plättchens.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst wie gewohnt deinen Meeple auf das Plättchen einsetzen. Hast du jedoch das Plättchen so angelegt, dass du ein Symbol aktivierst, hast du je nach Symbol folgende Optionen:



Anstatt einen Meeple normal auf das gerade gelegte Plättchen zu setzen, **darfst** du den Meeple **zu einem anderen, eigenen Meeple dazu setzen** oder legen. Dort stehen oder liegen dann 2 Meeple von dir im selben Gebiet. Damit hast du für die Wertung einen Meeple mehr in diesem Gebiet und kannst dir damit vielleicht die Punkte (alleine) sichern.

Achtung: Du darfst dadurch keinen 3. Meeple zu bereits 2 eigenen Meeple dazu stellen.



Du  setzt einen Meeple zu einem deiner schon stehenden Meeple.



Anstatt einen Meeple normal auf das gerade gelegte Plättchen zu setzen, darfst du den Meeple auf ein **freies, noch nicht abgeschlossenes Gebiet irgendwo auf der Landschaft setzen** oder legen.



Achtung: Auch Wiesen, die komplett „umschlossen“ sind, gelten als noch nicht abgeschlossen, da sie erst in der Schlusswertung gewertet werden. Ebenso kannst du damit Meeple (oder deinen Abt) auf freie Klöster oder Gärten setzen, die noch nicht von 8 Plättchen umgeben sind.

3. Die Punktwertung



Hast du dieses Symbol aktiviert, führst du wie gewohnt deinen kompletten Zug aus. Nachdem du **3. die Punktwertung** ausgeführt hast, musst du sofort **einen kompletten, weiteren Zug** ausführen, noch bevor die nächste Spielerin am Zug ist.

Achtung: Wenn du dieses Symbol noch einmal in deinem Doppelzug aktivieren würdest, darfst du trotzdem nur **maximal einen Doppelzug** machen, keine 3 Züge hintereinander.

Zusammenfassung

Auch wenn es erst einmal ein bisschen kompliziert klingt, mit einer Zusammenfassung bekommt ihr das sicher hin:

- Wenn du ein Symbol **auf deinem Plättchen** nicht aktivierst, indem du es nicht an die Landschaft anlegst, bekommst du sofort 2 Punkte.
- Du kannst irgendein **freies Symbol** aktivieren, indem du entweder an dieses Symbol anlegst oder (falls du so ein Plättchen gezogen hast) ein Symbol an die Landschaft anlegst.
- **Wichtig:** Du darfst immer nur ein Symbol aktivieren. Auch wenn du 2 Symbole im selben Zug aktivieren würdest. Ist dies der Fall, kannst du dich entscheiden, welches davon du aktivierst.
- Du bekommst, so du das Symbol auf deinem Plättchen **nicht aktivierst, immer 2 Punkte**. Auch, wenn du mit deinem Plättchen gleichzeitig ein Symbol eines bereits ausliegenden Plättchens aktivierst.



Hast du dieses Symbol aktiviert, darfst du deinen Meeple zu einem eigenen Meeple auf der Landschaft **dazusetzen**. Diese zählen dann wie 2 Meeple in diesem Gebiet (max. 2 Meeple an derselben Stelle).



Hast du dieses Symbol aktiviert, darfst du deinen Meeple auf ein **noch freies Gebiet** irgendwo auf der Landschaft setzen.



Hast du dieses Symbol aktiviert, führst du sofort nach deinem eigentlichen Zug einen weiteren Zug aus (max. 1 Doppelzug).

Zu dieser Jubiläumsausgabe

Die optischen Details

Bestimmt sind euch die ganzen kleinen Details bereits aufgefallen. Einiges, wie die Wappen und die Gärten, haben wir bereits erklärt. Daneben gibt es noch allerlei anderes. Manche Elemente (wie beispielweise die Ställe oder Bauernhäuser) greifen wir in anderen Erweiterungsmodulen auf. Diese findet ihr bei eurem gut sortierten Spieleladen des Vertrauens oder bei uns im Onlineshop.

Die Banditen an den Straßen sehen normalerweise etwas anders aus, aber auch diese dürfen mitfeiern (vielleicht sind sie dann in Zukunft etwas friedlicher...). Für den Fall, dass ihr mit einer Erweiterung spielt, die diese aufgreift, zählen sie wie gewohnt als Banditen. Außerdem haben wir alle Teile mit mehr Details ausgestattet, wie die Menschen, die überall feiern, sowie viele sogenannte „Eastereggs“ versteckt. Diese nehmen Bezug auf andere Carcassonne- oder Hans im Glück Spiele. Findet ihr sie? Alle diese Details haben für das weitere Spiel keine Auswirkungen und nur das, was wir auch erklärt haben, spielt eine Rolle.

Danksagung

Hiermit wollen wir uns ganz herzlich bei allen bedanken, die uns durch mehr als 20 Jahre Carcassonne begleitet haben:

Das Team, das so viel entwickelt, getestet, vorbereitet, korrigiert, organisiert, kommuniziert, erklärt und vieles mehr... & Die Grafiker*innen und Illustrator*innen, die unermüdlich Plättchen und Cover zeichnen, sowie Regeln, Schachteln und Stanzbögen designen. & Die Supporter*innen, die für uns unterwegs sind, Foren betreiben, auf Veranstaltungen aktiv sind und das Spiel groß gemacht haben. & Die Produzenten, Vertriebe, Händler*innen, ohne die das Spiel niemand hätte. & Natürlich die Spieler*innen (also euch!), die nicht nur das Spiel genießen, sondern ohne deren Interesse auch all dies nicht möglich wäre!

Last but not Least, selbstverständlich **Klaus-Jürgen Wrede**, der uns die Grundidee vor so langer Zeit anvertraut hat und noch immer fleißig neue Ideen beisteuert. Danke für dein Vertrauen! Auf weitere 20 Jahre und noch viel mehr...