



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

6.

Graf, König und Konsorten




Diese Erweiterung ist nur zusammen mit CARCASSONNE spielbar und kann komplett oder teilweise ins Spiel integriert werden. Ebenso kann diese Erweiterung mit anderen CARCASSONNE-Erweiterungen nach eigener Wahl kombiniert werden.

SPIELMATERIAL

- 2 **Stadttafeln** (zusammen so groß wie 12 Landschaftsplättchen, mit 2 verschiedenen Ansichten auf Vorder- und Rückseite). Zusammengelegt ergeben sie eine Ansicht der Stadt **Carcassonne**



- 1 **Holzfigur Graf** 

- 22 **Landschaftsplättchen** (markiert mit , um die Plättchen bequem sortieren zu können), darunter

5 Plättchen mit **Kultstätten**



5 normale **Landschaftsplättchen**



12 Plättchen für den **Fluss II**



- 2 **Plättchen für König und Raubritter**



- 2 **Marker für König und Raubritter**

(2 weitere Marker sind Ersatz)



SPIELVORBEREITUNG

Diese Erweiterung liefert euch zwei verschiedene Wege, das Spiel zu beginnen: Anstelle des Startplättchens aus dem Grundspiel, könnt ihr die beiden Tafeln mit der **Stadt Carcassonne** oder den **Fluss II** als Einstieg nutzen. Dieser wird auf die gleiche Weise, wie der Fluss aus dem Grundspiel ausgelegt. In beiden Fällen wird das Startplättchen nicht benötigt. Lege es in die Schachtel zurück.

DER FLUSS II

1. Landschaftsplättchen legen

Zuerst legst du die **Quelle** [1], die **Gabelung** [2] und den **See mit Vulkan** [3] offen zur Seite.

Die restlichen Fluss-Plättchen mischst du verdeckt und bildest daraus einen Stapel. Dann legst du die Quelle als Startplättchen aus, der jüngste Spieler legt die Gabelung an. Reihum



1

2

3

zieht ihr nun ein Landschaftsplättchen vom Fluss-Stapel und legt es an einen der beiden Flussarme an. Natürlich müssen auch hier die Plättchen aneinander passen. Du darfst keinen Flussarm zweimal nacheinander in die gleiche Richtung abbiegen lassen. Du darfst die Flussarme auch nicht verbinden.



Tipp 1: Du kannst den Fluss II mit dem Fluss aus dem Grundspiel zu einem sehr langen Fluss kombinieren. Sortiere dann eine Quelle und einen See aus.

So darfst du nicht anlegen!

Tipp 2: Wir empfehlen, »Der Graf von Carcassonne« und »Der Fluss II« nicht zusammen in einem Spiel zu verwenden. Dabei kann es zu Situationen kommen, in denen der Fluss nicht vollständig ausgelegt werden kann.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst beim Auslegen des Flusses nach den bekannten Regeln Meeple einsetzen. Du darfst allerdings deinen Meeple nicht auf den Fluss setzen.

Legst du das letzte Flussplättchen (den **See mit Vulkan**) an, darfst du auf dieses Plättchen **keine** Figur einsetzen. Du ziehst dafür sofort ein weiteres Plättchen und führst damit einen weiteren Zug aus, das heißt, du beginnst mit dem normalen Spiel.



Das Wirtshaus (Erw. 1) und der Vulkan (Erw. 3) auf den Flussplättchen haben die gleiche Bedeutung wie in den Erweiterungen. Die Schweineherde hat die gleiche Auswirkung wie ein Schwein auf der Wiese (Erw. 2). Spielt ihr ohne die entsprechenden Erweiterungen, haben diese Symbole keine Bedeutung.

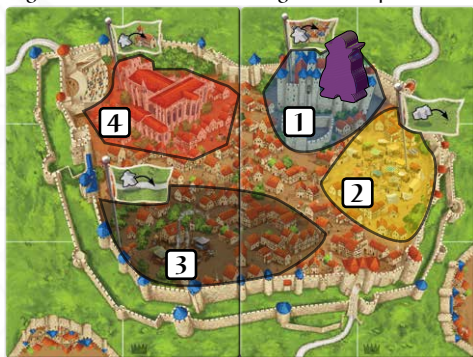


DIE STADT CARCASSONNE UND DER GRAF VON CARCASSONNE



SPIELVORBEREITUNG

Legt die 2 Stadttafeln vor Beginn des Spiels in der Tischmitte passend aneinander.



Die eine Seite zeigt die Stadt mit Fahnen, die andere ohne. Wollt ihr die Stadt nur als neues großes Startplättchen nutzen, könnt ihr die Seite ohne Fahnen auslegen. Die Fahnen markieren die Stadtviertel, die für diese Erweiterung wichtig sind:

1. Das Schloss
2. Der Markt
3. Die Schmiede
4. Die Kathedrale

Du stellst den Grafen von Carcassonne auf das Schloss und beginnst das Spiel.

1. Landschaftsplättchen legen

Legst du ein Plättchen an die Stadttafel, muss es wie üblich passen und außerdem bündig zu einer der Kanten bzw. den weißen Strichen der Tafel anliegen.

2. Einen Meeple in die Stadt Carcassonne setzen

Jedes Mal, wenn du bei **3. Eine Wertung auslösen** selbst eine Wertung auslöst, bei der **mindestens ein Mitspieler Punkte** erhält, **du selbst jedoch keine**, darfst du am Zugende 1 Meeple aus deinem Vorrat auf ein Stadtviertel deiner Wahl stellen. **Zusätzlich** darfst du den **Grafen** in ein Stadtviertel deiner Wahl stellen.



Du schließt die Stadt ab.
Blau erhält 4 Punkte,
du selbst keine. *Du* darfst
einen Meeple in die Stadt
Carcassonne setzen.



Löst du mehrere Wertungen gleichzeitig aus, darfst du in keiner dieser Wertungen Punkte erhalten, damit du diese Möglichkeit nutzen darfst. Pro Zug darfst du höchstens 1 Meeple nach Carcassonne stellen.

3. Bei einer Punktwertung Meeple aus Carcassonne versetzen

Stellst du oder ein Mitspieler später im Spielverlauf ein Gebiet (Stadt, Straße, Kloster oder Kultstätte) fertig, so darfst du und alle Mitspieler noch vor der Wertung eure Meeple vom entsprechenden Stadtviertel in dieses zu wertende Gebiet einsetzen.

Ausnahme: Aus dem Stadtviertel, in dem sich der **Graf** befindet, darfst du keine Meeple versetzen. Die Meeple in diesem Viertel sind solange **gesperrt**, bis du den Grafen in ein anderes Viertel stellst. Der Graf steht immer in genau einem Stadtviertel und verlässt die Stadt Carcassonne nie.

Auf diese Weise dürft ihr eure Meeple folgendermaßen in fertige, besetzte zu wertende Gebiete versetzen:



• Vom **Schloss** in eine zu wertende **Stadt**.



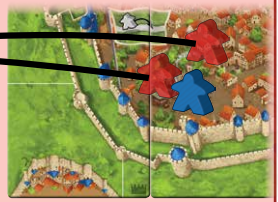
• Von der **Schmiede** auf eine zu wertende **Straße**.



• Von der **Kathedrale** in ein zu wertendes **Kloster** oder eine **Kultstätte**.

Wie läuft das genau ab?

Hast du die Wertung ausgelöst, versetzt der Spieler links von dir zuerst seine Meeple. Danach folgen reihum die anderen Spieler. Du versetzt als Letzter. Jeder Spieler darf keinen oder beliebig viele seiner Meeple vom entsprechenden Stadtviertel in das zu wertende Gebiet versetzen. Dann wertest du wie üblich und alle beteiligten Spieler bekommen ihre Meeple zurück in ihren Vorrat.



Blau und **du** spielen zu zweit. **Du** schließt die Straße von **Blau** ab. **Blau** darf zuerst seinen Meeple von der Schmiede auf die Straße bringen, entscheidet sich aber dagegen.

Du setzt 2 Meeple auf die Straße und hast damit die Mehrheit. Dafür bekommst **du** 3 Punkte, **Blau** bekommt keine Punkte.

Meeple, die du nicht versetzt hast, bleiben vorerst in der Stadt Carcassonne. Du darfst Meeple aus der Stadt Carcassonne nur auf die oben beschriebene Weise versetzen. Du darfst sie nicht freiwillig zurück in deinen Vorrat nehmen.

Am Spielende



- Vom **Markt** auf eine der zu wertenden **Wiesen**.

Hast du durch das Legen des letzten Plättchens das Spielende ausgelöst, beginnt der Spieler links von dir, **einen** seiner Meeple vom Markt auf eine Wiese zu legen. Alle Spieler tun nun reihum das gleiche, bis alle ihre Meeple vom Markt auf die Wiesen gelegt haben. Alle anderen Meeple, die jetzt noch in Carcassonne stehen, bringen nichts ein.

KÖNIG UND RAUBRITTER



SPIELVORBEREITUNG

Die Plättchen mit König und Raubritter legst du zusammen mit je einem entsprechenden Marker bereit.

3. Eine Wertung auslösen

Der König

Sobald du die erste **Stadt fertigstellst**, nimmst du das Königsplättchen zu dir. Es ist unerheblich, ob du selbst Punkte für die Stadt bekommst. Das Plättchen erhältst du auf jeden Fall. Den Königsmarker legst du auf die fertiggestellte Stadt. Stellt im weiteren Verlauf ein Spieler eine **größere Stadt** fertig (d. h. eine Stadt, die aus mehr Plättchen besteht), so erhält (oder behält) dieser das Königsplättchen und markiert nun die größere Stadt mit dem Marker. Der Marker liegt also immer auf der größten fertigen Stadt. Besitzt du am **Spielende** das Königsplättchen, bekommst du **1 Punkt** für jede **abgeschlossene Stadt** im Spiel. Die Stadt Carcassonne zählt ebenfalls.

Der Raubritter

... funktioniert genauso wie der König, allerdings in Bezug auf die **Straßen**. Besitzt du am **Spielende** das Raubritterplättchen, bekommst du **1 Punkt** für jede **abgeschlossene Straße** im Spiel.

DIE KULTSTÄTTEN



Mische die 5 Kultstätten-Plättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

1. Ein Kultstätten-Plättchen legen

Du legst ein Kultstätten-Plättchen wie üblich an. Du darfst es allerdings nicht direkt (waagrecht, senkrecht oder diagonal) neben **mehrere Klöster** legen. Ebenso darfst du kein Kloster direkt benachbart zu mehreren Kultstätten legen.

2. Einen Meeple einsetzen

Wenn du ein Plättchen mit Kultstätte anlegst, darfst du wie üblich einen Meeple auf die Wiese, Straße oder Stadt einsetzen.

Oder du darfst einen **Meeple auf die Kultstätte** setzen. Dieser Meeple wird **Ketzer** genannt. Hast du eine Kultstätte direkt neben ein Kloster eines Mitspielers gelegt und einen Ketzer darauf eingesetzt, so **fordert** dein Ketzer den Mönch auf dem Kloster **heraus**. Das gleiche gilt, wenn du ein Kloster mit Mönch direkt neben eine Kultstätte mit Ketzer eines Mitspielers setzt. Du darfst auch einen eigenen Mönch bzw. Ketzer herausfordern.

Die Kultstätte hat ansonsten die gleichen Eigenschaften wie ein Kloster. Du darfst z. B. auch deinen Abt darauf setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Du wertest eine Kultstätte genauso wie ein Kloster, nämlich dann, wenn alle 8 direkt umliegenden Plätze belegt sind. Dann bekommst du 9 Punkte dafür.

Bei einer **Herausforderung** Kultstätte gegen Kloster geht es darum, welches Gebäude zuerst fertiggestellt wird. Ist dein Gebäude zuerst fertig, erhältst du 9 Punkte, der gegnerische Spieler erhält nichts. Werden beide gleichzeitig fertig, erhalten beide 9 Punkte. Ihr bekommt in jedem Fall beide Meeple zurück.

Da die Kultstätte wie ein Kloster behandelt wird, darfst du bei einer Wertung auch Meeple von der Kathedrale in der Stadt Carcassonne darauf stellen.

Wertung am Spielende

Wird eine Herausforderung bis zum Spielende nicht gelöst (also keines der beiden Gebäude ist fertig), so erhalten beide Spieler die üblichen Punkte wie beim Kloster.



*Du legst das Plättchen oben links an und stellst damit deine Kultstätte fertig. **Du** erhältst dafür 9 Punkte. **Blau** erhält keine Punkte für sein Kloster. Ihr nehmt beide Meeple zurück.*

NEUES LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN

Mische die 5 Landschaftsplättchen unter die anderen Plättchen. Das Plättchen rechts zeigt 2 getrennte Stadtteile. Dabei erstreckt sich ein Stadtteil von oben nach unten und der andere über die Brücke von links nach rechts.



Regeln für das Spiel mit anderen Erweiterungen

Diese Seite brauchst du nur im Fall von Regelfragen im Zusammenspiel mit anderen Erweiterungen. Ansonsten kannst du sie einfach ignorieren und losspielen.



DER FLUSS II

- 2. Erw.** | Die Schweineherde bringt deinem Bauern für deine Wiese zusätzlich 1 Punkt je fertiger Stadt. Diese Punkte gibt es zusätzlich zum regulären Schwein.
- 3. Erw.** | Legst du den See mit Vulkan an, stellst du den Drachen sofort darauf.



DIE STADT CARCASSONNE UND DER GRAF VON CARCASSONNE

Du darfst folgende Figuren in die Stadtviertel von Carcassonne stellen:

- Grundspiel:** Abt (nur in die Kathedrale); **1. Erw.:** Großer Meeple
5. Erw.: Wagen (nicht auf den Markt), Bürgermeister (nur ins Schloss)
10. Erw.: Zirkusdirektor

- Grundspiel** | Die Stadt Carcassonne zählt als Stadt 3 Punkte bei der Wiesenwertung.
- 2. Erw.** | Führst du durch den Baumeister einen Doppelzug aus, so darfst du in beiden Teilzügen einen Meeple in die Stadt Carcassonne stellen, wenn du in jedem Teilzug die genannten Bedingungen erfüllst.
 - 3. Erw.** | Du darfst weder Drache noch Fee in die Stadt Carcassonne setzen. Durch einen Zaubergang darfst du keinen Meeple in die Stadt Carcassonne setzen.
 - 4. Erw.** | Du darfst mit dem Turm keine Meeple in Carcassonne gefangen nehmen.
 - 5. Erw.** | Bei einer Gutshofs-Wertung darfst du Meeple aus dem Markt einsetzen. Bei der Gutshof-Wertungswiese zählt die Stadt Carcassonne mit.
 - 9. Erw.** | Du darfst den Schäfer nicht in die Stadt Carcassonne stellen.



KÖNIG

- 1. Erw.** | Für eine Kathedrale in einer fertiggestellten Stadt bekommt der König keinen Extrapunkt.
- 8. Erw.** | Eine Burg zählt für den König nicht als fertiggestellte Stadt.



RAUBRITTER

- 1. Erw.** | Für eine Straße mit Wirtshaus am See gibt es keine Sonderpunkte.



DIE KULTSTÄTTEN

Du darfst folgende Figuren auf eine Kultstätte einsetzen: **Grundspiel:** Abt;

- 1. Erw.:** Großer Meeple; **5. Erw.:** Wagen; **10. Erw.:** Zirkusdirektor
- 5. Erw.** | Ein Mönch auf der Abtei kann einen Ketzer auf der Kultstätte herausfordern.
 - 9. Erw.** | Ein Weinberg in der Umgebung zählt für die Kultstätte 3 Bonus-Punkte.

Alles über **Carcassonne** findet ihr auf unserer Homepage www.carcassonne.de. Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, ihr könnt an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.



© 2007, 2017
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



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