

Erweiterung für Carcassonne

Die Pest

Diese Variante greift recht stark ins Spiel ein. Durch die im Land wütende Pest gewinnen die Landschaftszusammenhänge an Bedeutung. Nach einer harmlos scheinenden Anfangsphase mag man bald den Eindruck gewinnen, gegen die Pest kaum noch Punkte erringen zu können. Doch das täuscht! Es gilt, die Seuche geschickt in die Richtung der Gegner zu lenken und selbst dabei – jenseits eines gebannten Pestherdes etwa – unbehelligt Punkte abzustauben.

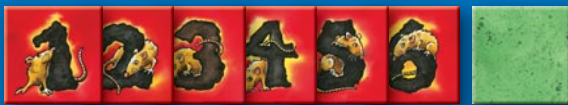
Idee

Ausgehend von sechs Pestherd-Kärtchen breitet sich die Pest in Carcassonne aus. Sobald ein Pestherd im Spiel ist, muss jeder Spieler in seinem Zug die Krankheit weiterverbreiten. Ein Gefolgsmann, der auf einem verseuchten Kärtchen steht, wird ohne zu werten zurückgenommen. Man kann aber versuchen, vor der Pest zu fliehen – auf derselben Straße, Wiese bzw. innerhalb einer Stadt. Im weiteren Verlauf können die Spieler die Pestherde wieder bannen, sodass sich in bestimmten Gebieten die Pest nicht weiter ausbreiten kann.

Material



6 Landschaftskärtchen, die ein Pestsymbol zeigen, von dem die Pest ausbricht („Pest-Kärtchen“)



6 quadratische Pestherde
Vorderseite (Zahl mit Ratte): „Pestherd aktiv“, nummeriert von 1 bis 6.
Rückseite (Wiese): „Pest gebannt“.



18 runde Floh-Chips (Flöhe), die anzeigen, wo die Pest wütet; intensivrote Seite = aktiv
blassrosa Seite = latent / inaktiv

Definitionen

Ein Pest-Kärtchen mit einem aktiven Pestherd und allen angrenzenden intensivroten Flöhen bildet ein **aktives Pestgebiet**. Auch ein aktiver Pestherd ohne angrenzende Flöhe gilt als aktives Pestgebiet.

Aneinandergrenzende blassrosa Flöhe bilden ein **latentes Pestgebiet**.

Ein Pest-Kärtchen, auf dem ein passiver Pestherd (Wiese) liegt, ist vor der Pest sicher. Es ist niemals Teil eines Pestgebietes.

Vorbereitung

Startkärtchen offen auslegen. Die 71 Landschaftskärtchen des Basisspiels mischen, 17 abzählen. Diese Kärtchen werden zuerst gezogen. Die 6 neuen Pest-Kärtchen in den Rest einmischen. Chips bereitlegen.

Spielverlauf

Der erste Pestherd entsteht

Sobald ein Spieler das erste Pest-Kärtchen gezogen und nach den üblichen Regeln angelegt hat, erzeugt er ein aktives Pestgebiet, von dem aus sich die Pest verbreiten wird. Auf das Pestsymbol des Kärtchens legt er den Pestherd Nr. 1 mit der Vorderseite nach oben. Wer einen Pestherd auslegt, darf keinen Gefolgsmann einsetzen.

Merke: Ein Pestherd trennt niemals eine Wiese.

Pest verbreiten

Ab dem Auftauchen des ersten Pestherdes breitet sich die Pest in **jedem** folgenden Zug weiter aus. Beginnend mit dem linken Nachbarn des Spielers, der das erste Pest-Kärtchen angelegt hat, nimmt der jeweils aktive Spieler einen Floh aus dem Vorrat und legt ihn mit der aktiven Seite nach oben auf ein **seitlich** (nicht diagonal) an den Pestherd angrenzendes Landschaftskärtchen, auf dem noch kein Floh liegt. Im weiteren Verlauf legt man alternativ auch angrenzend an ein Landschaftskärtchen, auf dem ein Floh mit der aktiven Seite liegt. **Wird ein Floh auf ein Kärtchen mit einem oder mehreren Gefolgsleuten gelegt, gehen diese an die betreffenden Spieler zurück, ohne dass eine Wertung erfolgt.**

Der aktive Spieler bestimmt, zu welchem Zeitpunkt in seinem Zug er die Pest verbreitet.

Flucht

Nachdem die Pest erstmalig ausgebrochen ist, darf jeder Spieler im eigenen Zug (zu einem Zeitpunkt seiner Wahl) zusätzlich mit **einem** (nicht mehreren) seiner Gefolgsleute fliehen, indem er ihn auf derselben Straße, Stadt bzw. Wiese beliebig weit weiterzieht und ihn dann auf einem anderen Kärtchen abstellt.

Merke: Flieht also ein Wegelagerer, darf er Kreuzungen und Abzweigungen nicht überqueren. Flieht ein Bauer, gelangt er unter einer Brücke hindurch, darf jedoch keine Straßen überqueren und natürlich seine Wiese nicht verlassen. Mönche im Kloster können nicht fliehen.

Er darf nicht auf oder über Kärtchen fliehen, auf denen ein Floh (aktiv oder inaktiv) liegt oder ein aktiver Pestherd (Zahl mit Ratte). Man darf auf ein Kärtchen ziehen, auf dem sich bereits ein Gefolgsmann befindet. Man darf natürlich nicht Stellen überqueren, an denen noch keine Kärtchen liegen.

Pest bricht erneut aus

Wenn man ein weiteres Pest-Kärtchen zieht und anlegt, legt man den Pestherd mit der nächsthöheren verfügbaren Zahl darauf. Nun verbreitet sich die Pest auch von hier aus. Der Spieler, der ein Pest-Kärtchen angelegt hat, setzt in diesem Zug nicht auch noch einen Floh! (Er hat ja schon das Privileg, den Ort des Ausbruches maßgeblich zu bestimmen.) Ab dann hat der jeweils aktive Spieler die Wahl, welches der aktiven Pestgebiete er vergrößert.

Achtung: Auf einen Pestherd wird niemals ein Floh-Chip gelegt!

Pestherd auslöschen

Sobald **zu Beginn eines Zuges** kein Floh mehr im Vorrat ist, wird der Pestherd mit der niedrigsten sichtbaren Nummer gelöscht, indem man ihn auf die Wiesen-Seite dreht. (Ausnahme: Da es ab dem Auftauchen des ersten Pest-Kärtchens immer mindestens 1 aktives Gebiet geben muss, bleibt ein einziger aktiver Pestherd weiterhin aktiv.)

Das betreffende Gebiet ist ab jetzt ein „inaktives“ Pestgebiet. Alle daran angrenzenden Flöhe werden auf die latente Sei-

te gedreht. Ab jetzt nimmt man statt aus dem Vorrat einen beliebigen Floh aus einem inaktiven Pestgebiet.

Weitere Pestherde auslöschen

Im weiteren Verlauf wird erst dann wieder ein Pestherd gelöscht (und zwar der mit der aktuell niedrigsten Zahl), wenn es (zu Beginn eines Zuges) keine inaktiven Flöhe gibt, die man versetzen könnte.

Man darf auch einen Floh wählen, durch dessen Wegnahme der Floh-Verbund geteilt wird. Sobald ein aktiver Floh keine Verbindung mehr zu einem aktiven Pestherd hat, wird er auf seine passive Seite gewendet, sodass Flöhe, die keine Verbindung zu einem aktiven Pestherd haben, immer inaktiv sind.

Zusammengewachsene Pestgebiete

Es ist sehr gut möglich, dass mehrere Pestgebiete zusammenwachsen. Wenn mehrere aktive Pestherde zum selben Gebiet gehören, werden alle bis auf den mit der höchsten Nummer umgedreht. Sollten inaktive Flöhe wieder an ein Gebiet mit aktivem Pestherd anschließen, werden sie wieder auf die aktive Seite gewendet. Flöhe, die inaktiv geworden sind, können also durch Zusammenwachsen wieder aktiv werden. Durch Abtrennen können auch inaktive Teilgebiete entstehen, sodass die Flöhe auf die latente Seite gedreht werden müssen.

Ausgelöschte Pestherde werden nie mehr aktiv. Kärtchen mit Pestherden auf der Wiesen-Seite bleiben bis zum Spielende von der Pest verschont. Auf Pestherde wird niemals ein Floh gelegt. Daher ist man, wenn dort die Pest gebannt ist, vor der Seuche dauerhaft geschützt.

Sonderfall

Falls alle 18 Flöhe Bestandteil desselben Pestgebietes sind, nimmt man einen von diesen und legt ihn auf ein anderes Kärtchen, das natürlich ans aktive Pestgebiet angrenzen muss. Auch hier besteht Zugzwang, und man muss einen Floh auf ein anderes Kärtchen legen.

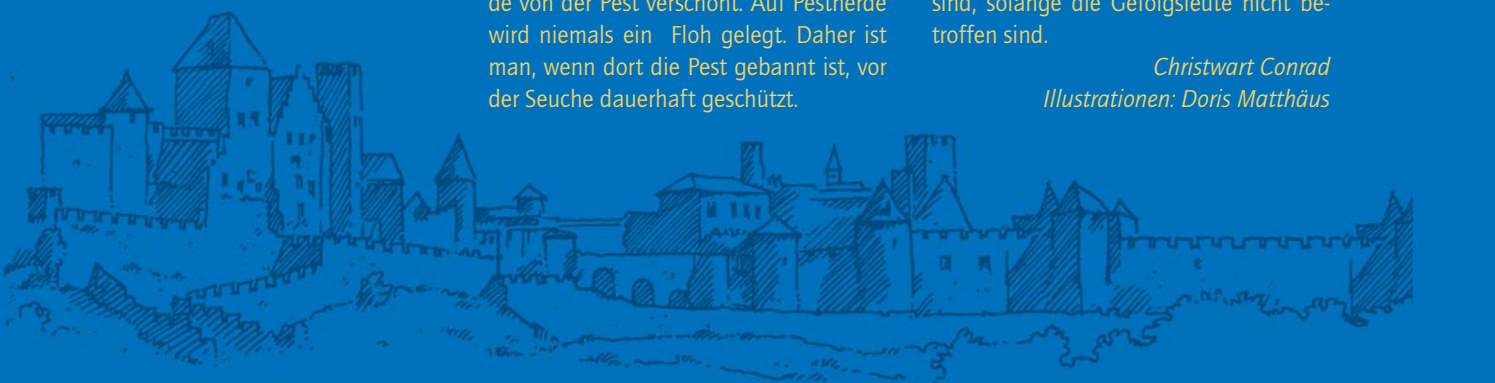
Wenn später ein neuer Pestherd an einer unverbundenen Stelle auftaucht, wird das alte Pestgebiet inaktiv. Der Pestherd wird auf seine Wiesen-seite gewendet, und alle aktiven 18 Flöhe des bisherigen Pestgebietes werden auf die latente Seite gedreht.

Wertungen

Wertungen werden nicht dadurch behindert, dass Teile des Gebildes verseucht sind, solange die Gefolgsleute nicht betroffen sind.

Christwart Conrad

Illustrationen: Doris Matthäus



Sie brauchen noch ein Geschenk?



Verschenken

Sie doch einfach ein Jahres-Abonnement der *spielbox*! Das geht ganz einfach, wenn Sie den ausgefüllten Coupon abschicken an:

w. nostheide verlag
Barbara Nostheide
Bahnhofstr. 2
96117 Memmelsdorf
Fax (0)951-40666-49

Oder bestellen Sie noch einfacher in unserem Webshop unter www.spielbox-shop.de

Schicken Sie an die angegebene Adresse ein Jahres-Abonnement (7 Ausgaben) der Zeitschrift *spielbox* zum derzeit gültigen Abonnements-Preis von € 39,90 (europ. Ausland € 45,50).



Anschrift des Bestellers:

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

email

Bitte senden Sie mir den Gutschein:

- per Post per E-Mail zum Selbstaussdrucken

gewünschte Zahlungsweise:

- Ich zahle bequem per Bankeinzug

Bankleitzahl Kontonummer

Geldinstitut

- Ich zahle gegen Rechnung

Das Geschenkabonnement läuft automatisch nach einem Jahr (7 Ausgaben) aus. Eine Kündigung ist nicht erforderlich.

Anschrift des Geschenkkempfers:

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

PLZ/ORT

Senden Sie einen Gutschein an:

- den Besteller den Geschenkkempfer

Die Lieferung soll ab Heft _____ ab dem akt. Heft erfolgen

Ich bin damit einverstanden, dass der Bezieher gefragt wird, ob er das Abonnement nach Ablauf auf eigene Kosten weiterführen möchte.

Datum Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann ich innerhalb einer Woche widerrufen. Die Frist beginnt einen Tag nach Absendung der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum Unterschrift

