



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



Burgen, Brücken und Basare

Fliegende Händler kommen ins Land und veranstalten Basare, auf denen das Feilschen als Kunst betrieben wird. Gleichzeitig treiben Ingenieure mit neuartigen Brücken den Straßenbau voran und überall werden kleine Burgen gebaut, um die Umgebung abzusichern.

Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich! Im Folgenden werden nur die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung beschrieben.

Inhalt

• 12 Brücken aus Holz



• 12 neue Landschaftskarten markiert mit



• 12 Stanzteile „Burg“



Vorbereitungen

Die **12 neuen Landschaftskarten** werden unter die Karten des Grundspiels gemischt. Sie werden im Laufe des Spiels nach den üblichen Regeln angelegt.

Jeder Spieler erhält **Brücken** und **Burgen**:

Bei **2 bis 4 Spielern** erhält jeder Spieler 3 Brücken und 3 Burgen.

Bei **5 und 6 Spielern** erhält jeder 2 Brücken und 2 Burgen.

Der Basar (8 Karten)



Wenn eine Karte mit einem Basar aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie zunächst gewohnt an. Dann findet der **Basar** statt, bei dem Landschaftskarten „versteigert“ werden:

Der Spieler deckt so viele Landschaftskarten auf, wie Spieler mitspielen. Nun sucht sich der **folgende Spieler** eine der Karten aus und sagt, wie viele Punkte er bietet, um sie zu bekommen (er kann auch 0 Punkte bieten). Reihum sind nun die anderen Spieler **einmal** an der Reihe. Entweder erhöhen sie das bestehende Gebot oder sie passen.

Haben alle Spieler geboten oder gepasst, muss sich der Spieler, der die Karte ausgesucht hat, entscheiden:

- **Kauft** er die Karte vom Höchstbietenden und gibt ihm dafür die gebotenen Punkte.
ODER
- **Verkauft** er die Karte an den Höchstbietenden und erhält von ihm die gebotenen Punkte.

Dazu werden die Punkte auf der Wertungsleiste bei dem einen abgezogen und bei dem anderen hinzugezählt. Falls der aussuchende Spieler als Einziger auf die Karte geboten hat, zieht er die Punkte bei sich ab, ohne dass ein anderer diese Punkte bekommt.

Nun ist der Nächste an der Reihe, der während dieses Basares noch keine Karte bekommen hat. Er sucht sich wieder eine Karte aus und bietet darauf. Wer schon eine Karte bekommen hat, darf nicht mehr mitbieten. Die letzte Karte bekommt derjenige, der bisher noch keine Karte bekommen hatte, umsonst.

Gerade am Anfang des Spiels ist es möglich, dass die Spieler durch den Basar weniger als 0 Punkte haben.

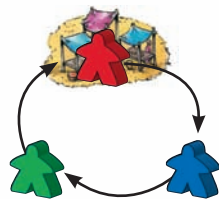
Nachdem alle Karten vergeben wurden, legen alle Spieler ihre ersteigerte Karte reihum wie in einem normalen Zug an. Es beginnt der Spieler nach dem aktiven Spieler.

Beispiel mit 3 Spielern:

Rot zieht eine Karte mit Basar. Er legt sie an und setzt einen Gefolgsmann darauf. Dann deckt er 3 Landschaftskarten auf.

- **Blau** ist nächster in der Reihe, sucht sich eine Karte aus und bietet 2 Punkte dafür. **Grün** passt, **Rot** bietet 3 Punkte. **Blau** (der Anbieter) will die Karte selbst haben. Er zahlt **Rot** (dem Meistbietenden) die 3 Punkte, d.h. **Blau** reduziert seine Punkte um 3 und **Rot** erhöht seine um 3.
- Jetzt sucht **Grün** eine Karte aus und bietet 2 Punkte. **Rot** bietet 3 Punkte, worauf **Grün** ihm die Karte gibt und die 3 Punkte nimmt.
- Nun ist noch eine Karte übrig, die **Grün** umsonst bekommt.

Beginnend bei **Blau** legen jetzt alle ihre ersteigerte Karte als normalen Zug an.



Keine Kettenreaktion: Für eine Basarkarte, die durch eine andere Basarkarte ausgelegt wurde, werden keine weiteren Karten ausgelegt. Erst wenn alle ausgelegten Karten vergeben und angelegt wurden, kann wieder ein neuer Basar stattfinden.

Basarvariante: Es werden so viele Karten, wie Spieler mitspielen, offen ausgelegt. Beginnend mit dem nächsten Spieler sucht sich jeder reihum eine Karte aus und legt sie wie in einem normalen Zug an. Das geht so lange, bis alle offenen Karten vergeben wurden, dann wird normal weitergespielt.

Brücken



In seinem Zug kann ein Spieler zusätzlich zum Legen einer Karte und zum Setzen eines Gefolgsmannes **1 Brücke** bauen. Die Brücke setzt eine Straße fort, d.h. sie führt sie über die Karte hinweg und zählt genauso wie ein Straßenstück auf einer Landschaftskarte.

Zum Brückenbau müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Die Brücke kann **auf die gerade gelegte Karte** gebaut werden oder auf eine Karte, die mit einer Seite an die **gerade gelegte Karte angrenzt**.
- Die beiden **Brückendenen** müssen auf einer **Wiese** stehen (nicht auf Städten, Straßen, Flüssen etc.)

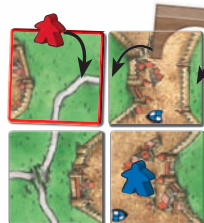
Ein Spieler kann die Karte auch so legen, dass eine Straße an einer Wiese endet, wenn er diese Straße dann mit einer Brücke weiterführt. Auf die Karte oder auf die Brücke kann (nach normalen Regeln) ein Gefolgsmann eingesetzt werden. Wiesen oder Städte unter einer Brücken sind nicht geteilt. Es können auch mehrere Brücken nebeneinander gebaut werden.

Beispiele:



Brücke auf die gerade gelegten Karte bauen:

Rot erweitert seine Stadt. Da die neue Karte keinen Straßenanschluss hat, führt er die Straße mit einer Brücke über den neuen Stadtteil hinweg.



Brücke angrenzend zur gerade gelegten Karte bauen:

Rot legt eine Karte an und besetzt die Straße. Mit der Brücke führt er die Straße auf einer angrenzenden Karte über die Stadt hinweg.



So ist der Brückenbau nicht erlaubt, da ein Brückenkende auf einer Straße steht.



Nächster Zug:

Blau stellt nun seine Straße fertig und bekommt 3 Punkte (die Brücke zählt 1 Punkt wie ein normales Straßenstück).



Brücken können auch hintereinander und über (auch schon besetzte) Klöster gebaut werden.

Burgen



Wenn ein Spieler eine **Kleinstadt** – bestehend aus nur zwei halbrunden Stadtteilen – bildet, kann der Besitzer der Kleinstadt sich entscheiden, ob er sie fertigstellt und normal wertet (4 Punkte) oder, ob er sie zur Burg ausbaut. Baut der Besitzer die Burg, legt er eines seiner Burgplättchen auf die Stadt und stellt den Gefolgsman, der auf der Stadt stand, auf die Burg. Eine Kleinstadt, die zur Burg ausgebaut wird gilt noch nicht als fertiggestellt.

Beim Bau der Burg gibt es keine Punkte. Der Spieler bekommt dann Punkte, wenn das erste Bauwerk (Stadt, Straße oder Kloster) in der **Umgebung** der Burg in einem späteren Zug fertiggestellt wird. Genauer gesagt: Ein Teil des fertig gebauten Bauwerkes muss auf einem oder mehreren Umgebungskarten vorhanden sein. Die Umgebung sind die 2 Karten, auf denen die Burg liegt, sowie die 2 Karten rechts und die 2 Karten links davon, insgesamt also 6 Karten.



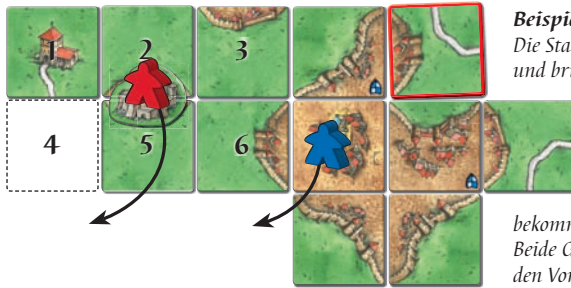
Mit seiner Karte bildet **Rot** eine Kleinstadt und baut eine Burg darauf.



Die Karten/Plätze 1 bis 6 bilden die Umgebung der **roten Burg**. Bauwerke, deren Punkte der Besitzer der Burg derzeit bekommen könnte:

- das **Kloster** auf 1
- die **Straße** auf 1
- die **Stadt** auf 3 oben
- die **Stadt** auf 6 rechts

(Die Kleinstadt auf 3 und 6 wurde schon vor dem Bau der Burg gewertet und kann deswegen keine Punkte mehr bringen.)



Beispiel Burgenwertung:

Die Stadt von **Blau** wird geschlossen und bringt 20 Punkte. Da ein Teil der Stadt in der Umgebung (6) der **roten Burg** liegt und die Stadt das erste Bauwerk ist, welches in der Umgebung fertiggestellt wurde, bekommt **Rot** ebenfalls 20 Punkte. Beide Gefolgsleute gehen zurück in den Vorrat.

Erst wenn ein Bauwerk (Kloster, Straße, Stadt oder eine andere Burg), welches mindestens auf einer dieser 6 Karten vertreten ist, fertiggestellt wird, gilt auch die Burg als fertiggestellt. Der Besitzer dieses Bauwerkes und der Besitzer der Burg bekommen die volle Punktzahl des Bauwerkes. Dann wird Gefolgsmann von der Burg zurück in den Vorrat genommen.

Es gelten außerdem folgende Regeln:

- Ein **Kloster** ist nur dann in der Umgebung, wenn das Kloster selbst auf einer der 6 Karten zu sehen ist (s.o. Karte 1), nicht nur eine der 9 Karten der Klosterumgebung.
- Der Gefolgsmann auf der Burg bekommt immer die Punkte für das **nächste fertiggestellte** Bauwerk. Er darf nicht stehen gelassen werden, um für ein später fertiggestelltes Bauwerk Punkte zu bekommen.
- Es ist unerheblich, ob das fertiggestellte Bauwerk **gewertet** wurde. Die Burg bekommt auch Punkte für ein Bauwerke, auf dem kein Gefolgsmann steht.
- Falls durch die gerade gelegte Karte **mehrere Bauwerke** in der Umgebung der Burg gleichzeitig fertiggestellt werden, entscheidet der Besitzer der Burg für welches Bauwerk er Punkte bekommt. Eine Burg bekommt nur Punkte von **einem** Bauwerk.
- Da eine Kleinstadt beim Bau einer Burg nicht fertig gestellt wird, können auch **zwei besetzte Burgen nebeneinander** stehen. In diesem Fall zählt eine gewertete Burg für die Burg daneben als fertiges Bauwerk und beide bekommen die gleichen Punkte.
- Für eine Burg, auf der am **Spielende** noch ein Gefolgsmann steht, bekommt der Spieler keine Punkte. Es gibt keine Punkte für eine Wiese.
- Beim Bau der Burg ist es egal, ob die Kleinstadt in Besitz genommen wurde, weil auf der vorhandenen Hälfte schon ein Gefolgsmann steht oder weil der aktive Spieler in seinem Zug auf die zweite Hälfte einen Gefolgsmann stellt.

Eine Burg auf einer Wiese zählt für die **Bauernwertung** am Schluss 4 Punkte (statt 3 wie eine normale Stadt), bzw. 5 Punkte mit Schwein (2. Erweiterung) oder Gutshof (5. Erweiterung).



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Hans im Glück Verlag
 Birnauer Straße 15
 80809 München
 info@hans-im-glueck.de
 www.hans-im-glueck.de
 www.carcassonne.de

Regellayout: Christof Tisch
 Regellektorat: Hanna & Alex Weiß

CARCASSONNE kann auch
 online gespielt werden unter
 www.brettspielwelt.de