

Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Das Schicksalsrad





Das Carcassonne Schicksalsrad




Ein pfiffiges Legespiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren von Klaus-Jürgen Wrede

Die Regeln für dieses Carcassonne-Spiel sind weitgehend identisch mit denen des Originalspiels.

Um erfahrenen Carcassonne-Spielern den Einstieg zu erleichtern,
sind die Abweichungen und neuen Regeln rot unterlegt.

Spielmaterial

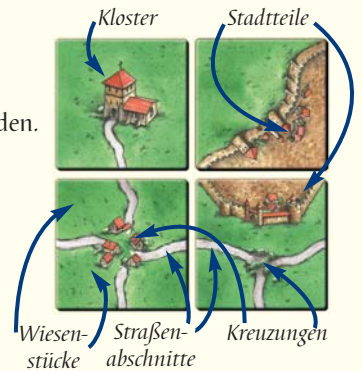
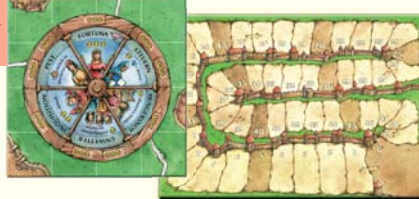
- 72 Landschaftskarten: Sie zeigen verschiedene Straßenabschnitte, Kreuzungen, Stadtteile, Klöster und Wiesenstücke.
- 40 Gefolgsleute in 5 Farben:  Jeder Gefolgsmann kann als Wegelagerer, Ritter, Mönch oder Bauer eingesetzt werden. Ein Gefolgsmann pro Farbe wird als Zählstein benötigt.

- 1 Schwein aus Holz: Wird im Schicksalsrad bewegt. 

- 1 Schicksalsradtafel: Dient als Startplan und bringt neue Aktionen ins Spiel.

- 1 Wertungstafel: Sie dient zum Anzeigen der Punkte.

- 1 Spielregel mit Übersichtsseiten



Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Straßen, Städte, Klöster und Wiesen, auf welche die Spieler ihre Gefolgsleute setzen können, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während des Spiels als auch am Ende Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.

Spielvorbereitung

Die Schicksalsradtafel wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Das Schwein wird auf das Feld „FORTUNA“ gestellt, die Schnauze nach rechts zeigend. Diese Tafel dient gleichzeitig als Startkarte, an die anfangs (und auch später) Landschaftskarten angelegt werden. Alle Landschaftsteile auf dieser Tafel zählen bei der Wertung normal mit.

Die restlichen Landschaftskarten werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann. Die Wertungstafel sollte möglichst an den Rand des Tisches platziert werden. Jeder Spieler erhält die 8 Gefolgsleute einer Farbe seiner Wahl und stellt einen dieser Gefolgsleute als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die übrigen 7 Gefolgsleute bleiben zunächst bei jedem Spieler als Vorrat. Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer dran ist, führt die nachfolgenden Aktionen in der **angegebenen Reihenfolge** aus:

- **1a)** Der Spieler **muss** 1 neue **Landschaftskarte** ziehen.
Wenn eine Schicksalsradkarte gezogen wurde, wird die entsprechende Aktion abgewickelt (siehe Seite 5).
- **1b)** Der Spieler **muss** die Landschaftskarte anlegen.
- **2.** Der Spieler **kann** 1 eigenen **Gefolgsmann** aus seinem Vorrat auf die **soeben gelegte Karte** setzen.
- **3.** Sind durch das Anlegen der Karte **fertige Straßen, Städte oder Klöster** entstanden, müssen sie jetzt **gewertet** werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

■ 1. Landschaftskarte ziehen und legen

Als erste Aktion **muss** der Spieler 1 Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel nehmen. Er zeigt sie zunächst allen Mitspielern (damit sie ihn beim Anlegen auch gut „beraten“ können) und legt sie dann an. Dabei muss er beachten:

- Die neue Karte (in den Beispielen **rot** umrandet) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Straßenabschnitte, Stadtteile und Wiesenstücke müssen fortgesetzt werden.



Straßenabschnitte und Wiesenstücke werden fortgesetzt.



Stadtteile werden fortgesetzt.



Auf der einen Seite werden Stadtteile, auf der anderen Seite Wiesenstücke fortgesetzt.



So z. B. darf nicht angelegt werden.

Falls der seltene Fall eintritt, dass eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie ganz aus dem Spiel genommen, und der Spieler zieht eine neue.

2. Gefolgsmann setzen

Hat der Spieler die Karte gelegt, kann er einen Gefolgsmann setzen. Dabei muss er Folgendes beachten:

- Er darf immer nur 1 Gefolgsmann setzen.
- Er muss ihn aus seinem Vorrat nehmen.
- Er darf ihn nur auf die soeben gelegte Karte setzen.
- Er muss sich entscheiden, auf welchen Teil der Karte er den Gefolgsmann setzt. Entweder als ...

Wegelagerer



auf einen Straßenabschnitt

oder

Ritter



in einen Stadtteil

oder

Mönch



in ein Kloster

oder

Bauer



auf ein Wiesenstück.

hier

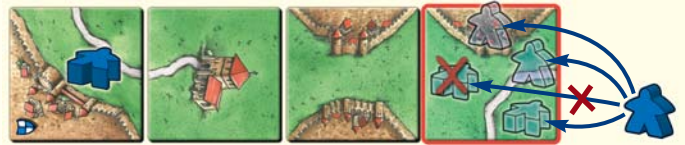
oder dort

Bauern werden hingelegt!

- Auf den durch die neue Karte verbundenen Straßenabschnitten, Stadtteilen oder Wiesenstücken darf kein anderer Gefolgsmann (auch kein eigener) stehen. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit der andere Gefolgsmann entfernt ist. Was damit gemeint ist, verdeutlichen am besten zwei Beispiele:



Blau kann nur einen Bauern einsetzen. In den verbundenen Stadtteilen steht bereits ein Ritter.



Blau kann seinen Gefolgsmann als Ritter oder als Wegelagerer einsetzen, als Bauer nur auf dem kleinen Wiesenstück. Die große Wiese ist bereits besetzt.

Wenn der Spieler in seinem Zug keinen Gefolgsmann auf eine Landschaftskarte gesetzt hat, kann er einen Gefolgsmann auf ein beliebiges freies Kronenfeld des Schicksalrades einsetzen.

Auf jedem Kronenfeld darf sich immer nur eine Figur befinden.



Gehen einem Spieler im Verlauf des Spiels die Gefolgsleute aus, kann er nur Karten anlegen. Aber keine Angst: Man erhält Gefolgsleute auch wieder zurück.

Nun ist der Zug des Spielers zu Ende und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ausnahme: Ist durch das Anlegen der Karte eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertiggestellt worden, muss jetzt gewertet werden.

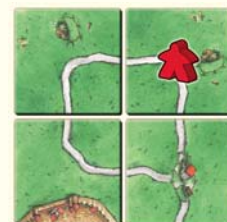
3. Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

EINE FERTIGE STRASSE

Eine Straße ist fertig, wenn die Straßenabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder ein Kloster begrenzt sind oder wenn die Straße einen geschlossenen Kreis ergibt. Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.

Für eine fertige Straße erhält der Spieler, der auf dieser Straße einen Wegelagerer hat, so viele Punkte, wie die Straße „lang“ ist (Anzahl der Karten).

Diese, wie auch alle weiteren Punkte, werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt. Die Wertungstafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, so wird er hingelegt. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon 50 oder mehr Punkte errungen hat.



Rot erhält 4 Punkte.



Rot erhält 3 Punkte.

EINE FERTIGE STADT

Eine Stadt ist fertig, wenn ihre Stadtteile vollständig von einer Stadtmauer umgeben sind und die Stadtfläche keine Lücke aufweist. Eine Stadt kann beliebig viele Stadtteile enthalten. **Für eine fertige Stadt erhält der Spieler, der in dieser Stadt einen Ritter hat, 2 Punkte für jeden Stadtteil. Jedes Wappen zählt 2 Punkte extra.**

Rot erhält 8 Punkte (3 Stadtteile und 1 Wappen).



Rot erhält 8 Punkte (4 Stadtteile, kein Wappen).

Wenn die beiden Stadtteile in 1 Stadt liegen, zählen sie nur als 1 Stadtteil.

Was passiert, wenn mehrere Gefolgsleute auf einer fertigen Straße oder in einer fertigen Stadt stehen?

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Wegelagerer auf einer Straße oder mehrere Ritter in einer Stadt stehen.

Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern bzw. Rittern. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

Ein fertiges Kloster

Ein Kloster ist fertig, wenn es von 8 Landschaftskarten umgeben ist. **Der Spieler, der einen Mönch im Kloster hat, erhält sofort 9 Punkte** (für jede Landschaftskarte 1 Punkt).



Rot erhält 9 Punkte.

Die neue Karte verbindet die vorher getrennten Stadtteile zu einer fertigen Stadt.



Blau und **Rot** erhalten beide die volle Punktzahl, nämlich 10 Punkte, da sie beide je 1 Ritter in der Stadt besitzen (Gleichstand).

RÜCKKEHR DER GEFOLGSLEUTE ZU IHREN BESITZERN

Nachdem eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertig gebaut und gewertet wurde – **und nur dann** – kehren die dort eingesetzten Wegelagerer, Ritter oder Mönche zu ihren Besitzern zurück. Die Spieler können sie **ab dem nächsten Zug** wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.

Es ist möglich, im selben Zug einen Gefolgsmann zu setzen, sofort zu werten und den Gefolgsmann wieder zurück zu bekommen. Dabei muss man immer in dieser Reihenfolge vorgehen:



Rot erhält 4 Punkte.

1. Mit der neuen Karte eine Straße, Stadt oder ein Kloster fertigstellen.
2. Einen Wegelagerer, Ritter oder Mönch setzen.
3. Die fertige Straße, Stadt bzw. das Kloster werten.
4. Den Wegelagerer, Ritter bzw. Mönch zurücknehmen.



Rot erhält 3 Punkte.

DIE WIESE

Mehrere zusammenhängende Wiesenstücke werden als Wiese bezeichnet. Wiesen bzw. Wiesenstücke werden nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Bauern aufzunehmen. Die Besitzer der Bauern können erst am Ende des Spiels Punkte bekommen. **Daher bleiben Bauern das ganze Spiel über auf den Wiesen und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück!** (Um dies zu verdeutlichen, werden die Bauern beim Einsetzen hingelegt.) Wiesen werden durch Straßen, durch Städte und durch das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt. (Wichtig bei der Schlusswertung!)



Alle 3 Bauern haben ihre eigene Wiese. Die Straßenabschnitte bzw. die Stadt trennen die Wiesen voneinander ab.




Nach dem Anlegen der neuen Karte sind die Wiesen der 3 Bauern miteinander verbunden.

Man beachte: Der Spieler, der die neue Karte gelegt hat, darf keinen Bauern setzen, da auf der nun verbundenen Wiese bereits Bauern stehen.


Schicksalsrad-Karten



Wenn ein Spieler eine Landschaftskarte mit einem farbigen Schicksalsrad-Symbol  zieht legt er diese Karte zunächst vor sich aus. Dann wird in folgender Reihenfolge gespielt:

1. Das **Schwein** um die angegebene Zahl auf dem Rad weiterziehen
2. Die **Aktion des Schicksalsrades** ausführen
3. Die **Gefolgsleute** auf den Kronenfeldern **werten** und **zurücknehmen**
4. Landschaftskarte anlegen und Gefolgsmann auf Karte oder Schicksalsrad einsetzen (= den **normalen Zug ausführen**).

■ 1. SCHWEIN WEITERZIEHEN

Der Spieler zieht das Schwein so viele Segmente auf dem Schicksalsrad weiter, wie die Zahl auf der gezogenen Landschaftskarte angibt. Das Schwein läuft immer im Uhrzeigersinn. 

■ 2. AKTION DES SCHICKSALSRADES AUSFÜHREN

Das Schicksalsrad hat 6 Segmente. Jedes davon steht für eine unterschiedliche Aktion. Nur das Segment, auf dem das Schwein landet, wird aktiviert. Die Aktion „FORTUNA“ betrifft nur den Spieler, der am Zug ist, alle anderen Aktionen betreffen alle Spieler. Die Aktionen im Einzelnen sind:



FORTUNA

Der Spieler, der am Zug ist bekommt sofort **3 Punkte**.



STEUERN

Jeder Spieler bekommt für jeden seiner Ritter Punkte: für **jeden** Ritter bekommt man so viele Punkte, wie **Wappen** in dieser Stadt sind **plus** die Anzahl der **eigene Ritter** in dieser Stadt.



HUNGERSNOT

Jeder Spieler bekommt für jeden seiner Bauern **1 Punkt** pro **fertiger Stadt**, die an dessen Wiese grenzt bzw. in dessen Wiese liegt (in gleicher Weise wie bei der Bauernwertung am Schluss, siehe Seite 6 + 7).



UNWETTER

Jeder Spieler bekommt **1 Punkt** pro **Gefolgsmann** der sich gerade in seinem **Vorrat** befindet.



INQUISITION

Jeder Spieler bekommt **2 Punkte** für jeden **Mönch**.



PEST

Jeder Spieler muss **1 Gefolgsmann** aus der Landschaft **zurück** in seinen Vorrat nehmen. Er darf keinen Gefolgsmann von einem Kronenfeld nehmen. Der Spieler, der am Zug ist, nimmt als erstes einen Gefolgsmann zurück, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Beispiel:

Blau bekommt für jeden Ritter
2 (Ritter) + 2 (Wappen) = 4 Punkte,
insgesamt also 2 x 4 = **8 Punkte**.

Rot bekommt
1 (Ritter) + 2 (Wappen) = **3 Punkte**.



■ 3. GEFOLGSLEUTE AUF DEN KRONENFELDERN WERTEN

Nun werden die Kronenfelder im aktiven Segment gewertet. Gefolgsleute auf Kronenfeldern, an denen das Schwein nur vorbeigezogen ist, werden nicht gewertet und bleiben dort stehen.



- Steht **ein** Gefolgsmann alleine in einem Segment mit **einem** Kronenfeld bekommt er **3 Punkte**.



- Steht **ein** Gefolgsmann alleine in einem Segment mit **zwei** Kronenfeldern bekommt er **6 Punkte**.



- Stehen **zwei** Gefolgsleute in einem Segment mit **zwei** Kronenfeldern bekommt jeder Gefolgsmann **3 Punkte** (auch wenn beide Gefolgsleute dem gleichen Spieler gehören).

Nachdem die Punkte vergeben wurden, bekommen allen Spieler ihre Gefolgsleute zurück.

■ 4. DEN NORMALEN ZUG AUSFÜHREN

Nun legt der Spieler, der am Zug ist, die gezogene Landschaftskarte an und setzt einen Gefolgsmann ein, wenn er will. Er kann den Gefolgsmann auch (wieder) auf ein Kronenfeld auf dem Schicksalsrad setzen.

Spielende

Am Ende des Zugs, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde, ist das Spiel zu Ende. Nun folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

WERTUNG FÜR UNFERTIGE STRASSEN, STÄDTE UND KLÖSTER

Bei der Schlusswertung werden zuerst alle **nicht fertigen** Straßen, Städte und Klöster gewertet. Für jede **nicht fertige** Straße, Stadt und Kloster erhält deren Besitzer **je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt**. **Auch ein Wappen zählt jetzt nur 1 Punkt**. Nachdem die Bauten gewertet wurden, werden die entsprechenden Gefolgsleute entfernt.



Rot erhält für die nicht fertige Straße 3 Punkte. **Gelb** erhält für das nicht fertige Kloster 5 Punkte.

BAUERNWERTUNG

Nun sind nur noch die Bauern auf den Wiesen, die jetzt abgerechnet werden. Auf jeder Wiese wird der Besitzer ermittelt. Hat nur 1 Spieler Bauern auf der Wiese, so ist er der Besitzer. Haben mehrere Spieler Bauern auf der Wiese, so ist der Spieler mit den meisten Bauern der Besitzer. Bei Gleichstand sind alle Spieler, die die meisten Bauern haben, Besitzer der Wiese. Der oder die Besitzer einer Wiese erhalten für **jede fertige Stadt**, die an diese Wiese grenzt bzw. in dieser Wiese liegt, **3 Punkte**. Grenzt eine Stadt an mehrere Wiesen, erhalten **alle Besitzer** dieser Wiesen für die Stadt 3 Punkte.

Blau erhält für die nicht fertige Stadt rechts unten 3 Punkte. **Grün** erhält für die große unfertige Stadt 8 Punkte. **Schwarz** erhält nichts, da **Grün** mehr Ritter in der Stadt hat.



Blau erhält 6 Punkte. **Rot** erhält 3 Punkte. Die nicht fertige Stadt bringt keine Punkte.

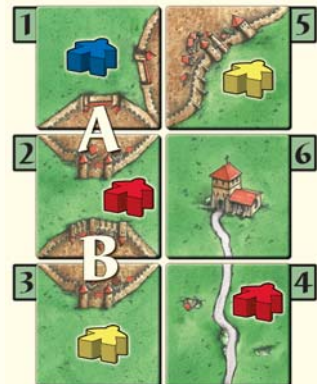


Blau erhält 9 Punkte.

Mehr zur Wertung größerer Wiesen steht auf Seite 7



Rot besitzt die große Wiese. Er hat die Mehrheit an Bauern. Er erhält 6 Punkte (je 3 für die Städte **A** und **B**). **Blau** besitzt die kleine Wiese. Auch er erhält für die Stadt **A** 3 Punkte.



Auf der großen Wiese haben **Rot** und **Gelb** je 2 Bauern. Beide besitzen diese Wiese. Beide erhalten je 6 Punkte (je 3 Punkte für die Städte **A** und **B**). **Blau** erhält 3 Punkte für Stadt **A**.

So werden für jede Wiese die angrenzenden fertigen Städte gewertet. Dann ist die Wertung und das Spiel zu Ende. **Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.**

Spielen Sie Carcassonne auch online unter www.brettspielwelt.de und finden Sie Varianten, weiteres zum Spiel und zum Autor auf der Spiele-Homepage: www.carcassonne.de



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
Fax: 089/3023 36



Wir danken insbesondere Karen & Andreas „Leo“ Seyfarth, die wesentlichen Anteil an der Erstellung der Regel hatten und auch sonst mit vielen Ideen und Anregungen zum Gelingen des Spiels beitrugen.
Regellayout: Christof Tisch

Unser weiteres Spieleprogramm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: www.hans-im-glueck.de

Beispiel für die Bauernwertung

Der Platz für die Schlusswertung in der Spielregel ist knapp. Wir zeigen daher hier ein Beispiel, wie die Bauern auf ihren Wiesen gewertet werden. Lesen Sie zuvor jedoch auf Seite 5 der Spielregel den Punkt **BAUERNWERTUNG**.



Wiese 1: **Blau** besitzt Wiese 1. Daran grenzen **2 fertige Städte** (A und B). Für jede fertige Stadt erhält **Blau** 3 Punkte (unabhängig von ihrer Größe). **Blau** erhält also **6 Punkte**.

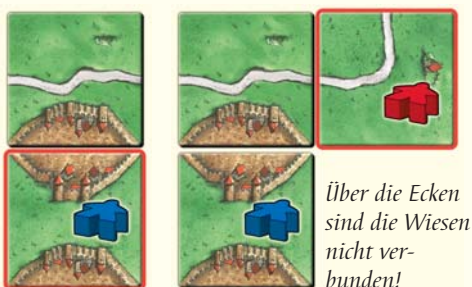
Wiese 2: **Rot** und **Blau** besitzen die Wiese 2. Insgesamt **3 fertige Städte** (A, B und C) grenzen an diese Wiese bzw. liegen darin. **Rot** und **Blau** erhalten je **9 Punkte**.

Man beachte: Die Städte A und B bringen sowohl **Blau** von Wiese 1 als auch **Rot** und **Blau** von Wiese 2 je 3 Punkte, da sie an beide Wiesen grenzen. Die Stadt links unten ist nicht fertig gebaut. Sie bringt daher keine Punkte.

Wiese 3: **Gelb** besitzt Wiese 3, da er dort einen Bauern mehr hat als **Schwarz**. **4 fertige Städte** grenzen an Wiese 3 bzw. liegen darin. **Gelb** erhält **12 Punkte**.

Man beachte bei der Abgrenzung der Wiesen: Wiesen werden durch Straßen, Städte (wenn Sie nicht innerhalb einer Wiese liegen) und das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt.

Wie können mehrere Bauern auf einer Wiese stehen?



Zug 1

Zug 2

Zug 3

Über die Ecken sind die Wiesen nicht verbunden!

□ = neu gelegte Karte

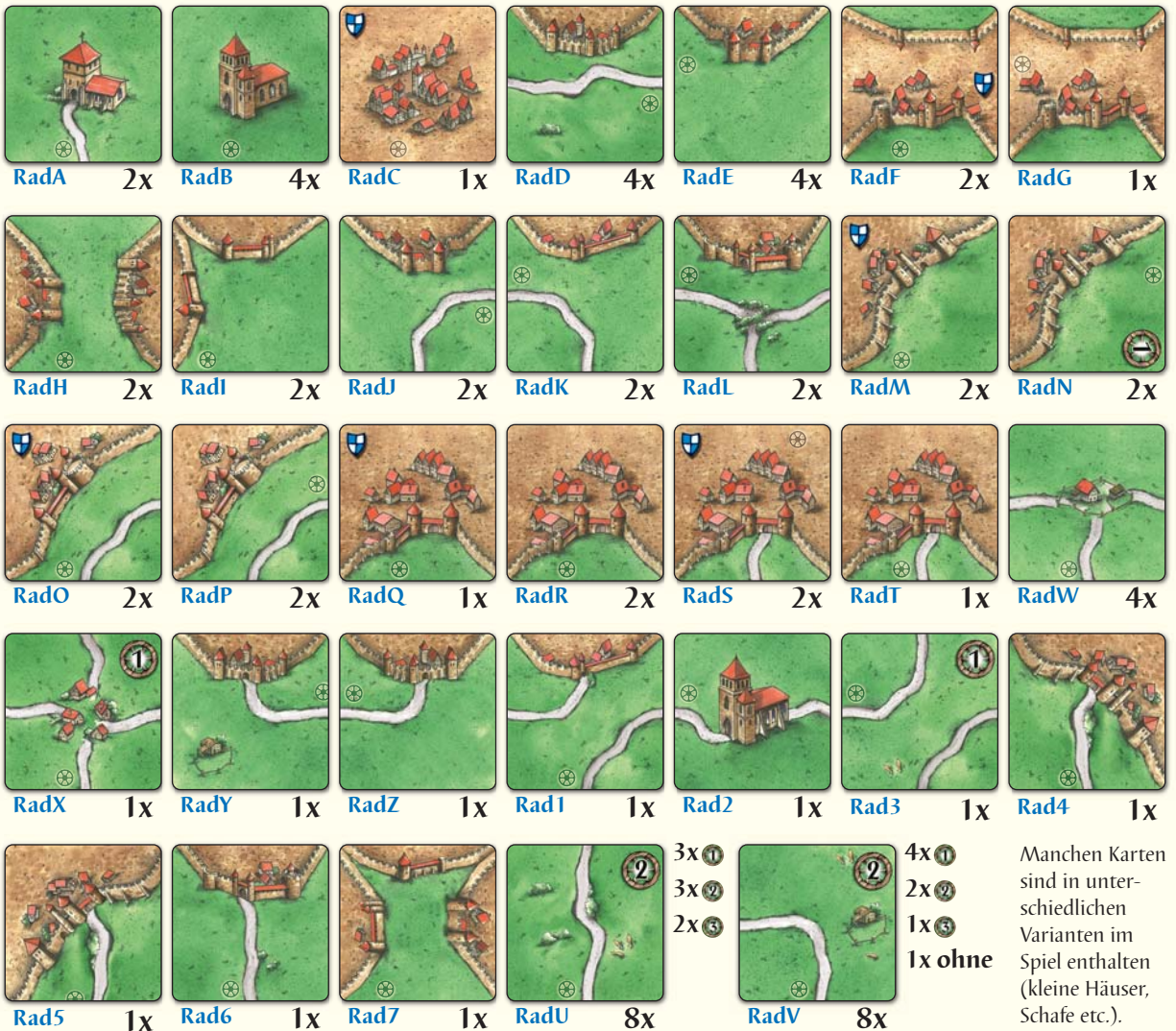
Zug 1: **Blau** setzt einen Bauern auf die Wiese.

Zug 2: **Rot** legt die Karte oben rechts an und setzt seinen Bauern auf die Wiese. Er darf das, da die beiden Wiesen zu diesem Zeitpunkt noch nicht verbunden sind.

Zug 3: Nun werden die beiden Wiesen zu einer größeren Wiese verbunden. So ist es möglich, dass **mehrere Bauern auf einer Wiese** stehen.

In der gleichen Weise können **mehrere Wegelagerer auf einer Straße** oder **mehrere Ritter in einer Stadt** stehen.

Diese Karten sind im Spiel enthalten



Manchen Karten sind in unterschiedlichen Varianten im Spiel enthalten (kleine Häuser, Schafe etc.).

Punkteübersicht bei den Wertungen

Fertige Bauten WÄHREND des Spiels

Straße (Wegelagerer) 1 Punkt pro Karte



Stadt (Ritter) 2 Punkte pro Karte + 2 Punkte pro Wappen



Kloster (Mönch) 9 Punkte



Unfertige Bauten am ENDE des Spiels

Straße (Wegelagerer) 1 Punkt pro Karte

Stadt (Ritter) 1 Punkt pro Karte + 1 Punkt pro Wappen

Kloster (Mönch) 1 Punkt für jede Karte (Klosterkarte und jede angrenzende Karte)

Schicksalsrad

- 3/6 Punkte auf Kronenfeld
- Punkte für **FORTUNA**, **STEUERN**, **HUNGERSNOT**, **UNWETTER** und **INQUISITION**



Bauernwertung am ENDE des Spiels

3 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend