

Carcassonne

Der Graf von Carcassonne



Die 12 Stadtkarten werden vor Beginn des Spiels in der Tischmitte passend aneinander gelegt. Die dabei entstandene Stadt – es handelt sich um Carcassonne selbst – dient als Anfangspunkt für dieses Spiel. Die normale Startkarte wird also nicht benötigt.

Die Holzfigur, der Graf von Carcassonne, wird auf das Schloss in der Stadt gestellt, dann beginnt

das Spiel wie üblich.

Jedesmal wenn ein Spieler eine Wertung auslöst, bei der mindestens 1 Mitspieler Punkte erhält, **er selbst jedoch keine**, darf dieser Spieler am Zugende einen **Gefolgsmann aus seinem Vorrat** auf ein Stadtviertel seiner Wahl stellen. Löst der Spieler mehrere Wertungen gleichzeitig aus, darf er in keiner dieser Wertungen Punkte erhalten, um diese Möglichkeit nutzen zu können. Pro Zug darf er aber höchstens einen Gefolgsmann nach Carcassonne stellen.

Wird im folgenden Spielverlauf ein Gebiet fertiggestellt, so dürfen alle Spieler noch **vor der Bestimmung der Mehrheiten** ihre Gefolgsleute vom entsprechenden Stadtviertel in das zu wertende Gebiet einsetzen. (Ausnahme: Der Graf befindet sich im entsprechenden Stadtviertel, siehe umseitig)

Die Gefolgsleute werden dabei folgendermassen eingesetzt:

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

Von der **Schmiede** auf eine zu wertende **Strasse**

Von der **Kathedrale** in ein zu wertendes **Kloster**

Vom **Markt** auf eine zu wertende **Wiese**

Gefolgsleute vom Markt können nur am Spielende eingesetzt werden.

Wie läuft das nun im Einzelnen ab?

Der Spieler links vom Auslöser der Wertung beginnt, danach folgen reihum die anderen Spieler. Der **Auslöser der Wertung darf zuletzt** einsetzen. Jeder Spieler darf 0 bis alle seiner Gefolgsleute vom entsprechenden Stadtviertel in das zu wertende Gebiet einsetzen. Dann erfolgt die Wertung wie üblich.

Gefolgsleute, die nicht eingesetzt werden, verbleiben vorerst in Carcassonne. Gefolgsleute in Carcassonne dürfen nur auf die oben beschriebene Weise eingesetzt werden. Sie dürfen auch nicht freiwillig zurückgenommen werden.



Der Graf

Immer wenn ein Spieler einen Gefolgsmann in die Stadt Carcassonne stellt, **darf** er auch den Grafen in ein beliebiges der vier Stadtviertel stellen. Aus dem Viertel, in dem der Graf sich aufhält, dürfen keine Gefolgsleute abgezogen werden.

Beispiel: Eine Stadt wird gewertet. Der Graf steht auf dem Schloss (Schloss - Stadt). Kein Spieler darf einen Gefolgsmann vom Schloss in die Stadt setzen.

Die Gefolgsleute in diesem Viertel sind solange gesperrt, bis der Graf in ein anderes Stadtviertel gezogen wird. Der Graf steht immer eindeutig in einem der Viertel und verlässt Carcassonne niemals.

Besonderheiten in Verbindung mit Erweiterungen

- 1. Erweiterung:** Es darf auch der grosse Gefolgsmann nach Carcassonne gestellt werden. Wird er bei einer Wertung eingesetzt, zählt er wie üblich als zwei Gefolgsleute.
- 2. Erweiterung - Händler&Baumeister:** Führt ein Spieler durch den Baumeister 2 Züge aus und erfüllt in jedem der Züge die genannten Bedingungen, so kann er auch in beiden Zügen einen Gefolgsmann nach Carcassonne stellen.

Der Fluss: Nach dem Auslegen der Stadt wird die Quelle so angelegt, dass der Fluss von Carcassonne weggeführt. Hier können, besonders wenn der Fluss an der Stadt entlang läuft, Probleme beim Auslegen auftreten, weshalb wir die Kombination nicht empfehlen.

Nur in Verbindung mit Carcassonne spielbar! Für 2-5 Spieler

Inhalt: 12 Karten, 1 Holzfigur, Illustration: Doris Matthäus

© Hans im Glück Verlag 2004, Made in Germany, Art.Nr. 48143