



Klaus-Jürgen Wrede

# CARCASSONNE

## Graf, König und Konsorten

Diese Erweiterung besteht aus 4 Mini-Erweiterungen, die einzeln oder gemeinsam ins Spiel integriert werden können. Es wird empfohlen, »Der Graf von Carcassonne« und »Der Fluss II« nicht miteinander in einer Partie zu verwenden. Dadurch kann es zu Situationen kommen, in denen nicht mehr sinnvoll angelegt werden kann.



### Spielmaterial

- 1 Holzfigur Graf
- 36 Landschaftskarten

### König & Raubritter (7 Karten)

Die 5 Landschaftskarten werden vor dem Spiel den übrigen Karten beigemischt.



Diese Karte zeigt 2 getrennte Stadtteile. Sie können allerdings während des Spiels durch andere Karten miteinander verbunden werden.



**Der König** wird zu Beginn des Spiels zur Seite gelegt. Sobald ein Spieler die erste Stadt fertig stellt, nimmt er den König zu sich. Stellt im weiteren Verlauf ein anderer Spieler eine **größere Stadt** fertig (d. h., er legt die letzte Karte dieser Stadt), so erhält dieser den König. Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der im Besitz des Königs ist, für jede fertige Stadt im Spiel 1 Punkt.



**Der Raubritter** funktioniert wie der König. Den Raubritter bekommt immer der Spieler, der die **längste Straße** fertig gestellt hat. Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der im Besitz des Raubritters ist, für jede fertige Straße im Spiel 1 Punkt.

### Die Kultstätte und der Ketzter (5 Karten)



Die 5 Landschaftskarten **Kultstätte** werden unter die übrigen Landschaftskarten eingemischt.

Die Kultstätte wird genau so wie ein Kloster eingesetzt und gewertet. Setzt der Spieler einen Gefolgsmann auf die Kultstätte, wird dieser Gefolgsmann Ketzter genannt.

### Einsetzen der Kultstätte

Eine Kultstätte darf nicht direkt benachbart zu mehreren Klöstern angelegt werden. Ein Kloster darf nicht direkt benachbart zu mehreren Kultstätten angelegt werden.

Legt ein Spieler eine Kultstätte direkt (waagrecht, senkrecht oder diagonal) neben ein Kloster eines Mitspielers und legt einen Ketzter darauf, so fordert der Ketzter den Mönch heraus. Das gleiche gilt, wenn ein Mönch direkt neben eine Kultstätte eines Mitspielers gesetzt wird. Es ist auch erlaubt einen eigenen Mönch bzw. Ketzter herauszufordern.

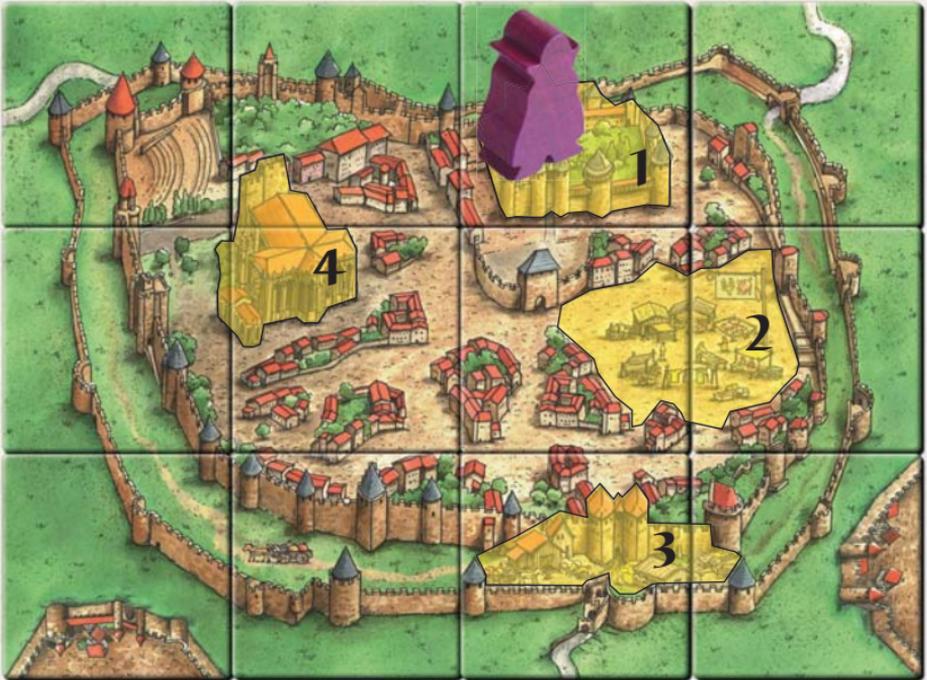
## Die Herausforderung

Bei einer Herausforderung geht es darum, wer sein Gebäude zuerst fertig stellt. Der Spieler, dessen Gebäude zuerst fertig gestellt ist, erhält 9 Punkte, der andere Spieler erhält nichts. Beide Gefolgsleute kommen zu ihren Besitzern zurück.

Wird eine Herausforderung bis zum Spielende nicht gelöst, so erhalten beide Spieler die üblichen Punkte wie beim Kloster.

Wer eine Karte mit einer Kultstätte anlegt, darf wie üblich einen Gefolgsmann anstatt auf die Kultstätte auch auf die Wiese, Straße oder in die Stadt setzen.

## Der Graf von Carcassonne (12 Karten und eine Holzfigur)



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.

In der Stadt gibt es vier Viertel:

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

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

## Gefolgsmänner in der Stadt

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Wertung auslöst, bei der mindestens 1 Mitspieler Punkte erhält, **er selbst jedoch keine**, darf dieser Spieler am Zugende **1 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 (Stadt, Straße, Kloster) fertig gestellt, so dürfen alle Spieler noch vor der Wertung ihre Gefolgsleute vom entsprechenden Stadtviertel in dieses Gebiet einsetzen. (**Ausnahme:** Der Graf befindet sich im entsprechenden Stadtviertel – siehe unten.) Es dürfen auf diese Weise also Gefolgsleute in besetzte Gebiete eingesetzt werden. Danach folgt die Wertung.

### **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 einen Doppelzug aus und erfüllt in jedem der Teilzüge die genannten Bedingungen, so kann er auch in beiden Teilzügen einen Gefolgsmann nach Carcassonne stellen.

## Der Fluss II (12 Karten)



Der Fluss wird zu Beginn der Partie ausgelegt. Die Startkarte aus dem Grundspiel wird nicht benötigt. Die **Quelle**, die **Gabelung** und der **See mit dem Vulkan** kommen zur Seite, die übrigen Fluss-

karten werden verdeckt gemischt.

Die Quelle wird in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler legt die Gabelung an. Dann ziehen die Spieler reihum eine Flusskarte und legen sie links oder rechts an einen der beiden Flussarme. Zuletzt wird der Vulkan angelegt.

Die Flusskärtchen dürfen, abgesehen von 2 Ausnahmen, beliebig angelegt werden. (Keine Kehrtwendung, Flussarme nicht verbinden.)

Jeder Spieler kann wie im normalen Spiel eine Figur setzen, wenn er will. Auf den Fluss selbst darf keine Figur gesetzt werden.

Der Spieler, der den Vulkan legt, darf auf diesem Kärtchen keine Figur einsetzen und führt dafür sofort einen weiteren Zug aus, das heisst er beginnt mit dem normalen Spiel.

Wenn Sie ohne die entsprechenden Erweiterungen spielen, haben das Wirtshaus, die Schweineherde und der Vulkan keine Bedeutung.



Die **Schweineherde** bringt dem Bauern, dem die Wiese gehört, zusätzlich 1 Punkt pro Stadt. Dieser Bonus gilt zusätzlich zum regulären Schwein aus der Händler u. Baumeister-Erweiterung.



### Wirtshaus am See

Wirtshäuser und Kathedralen, die 1. Erweiterung, Regel Seite 1.



### Vulkan

Burgfräulein und Drache, Regel Seite 1.

Der Spieler, der dieses Kärtchen anlegt, darf sofort einen weiteren Zug ausführen.

Alles über CARCASSONNE finden Sie auf unserer Homepage [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de). Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, Sie können an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.



© 2007

Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
[info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)

Spielen Sie CARCASSONNE  
auch kostenlos online:

[www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)

