



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Schafe und Hügel



Die Schäfer auf der Wiese um Carcassonne warten in aller Ruhe, bis sich Schaf um Schaf die ganze Herde versammelt. Allerdings müssen sie aufpassen, dass kein Wolf auftaucht, bevor sie ihre Tiere in den Stall geführt haben. Auf den Hügeln kann man verloren geglaubte Wertungen noch für sich entscheiden.

Und so mancher Mönch hat sich schon über einen Weinberg in der Nähe seines Klosters gefreut.

### Spielmaterial

- 18 neue Landschaftskarten (markiert mit )
- 18 Schafs- und Wolfplättchen (4 x 1 Schaf, 5 x 2 Schafe, 5x 3 Schafe, 2x 4 Schafe, 2x Wolf)
- 1 Stoffbeutel
- 6 Schäfer in 6 Farben



### Vorbereitung

Die Schafs- und Wolfplättchen werden alle in den Stoffbeutel geworfen. Jeder Spieler erhält zu Beginn zusätzlich 1 Schäfer in seiner Farbe, den er zu seinen Gefolgsleuten stellt. Die neuen Landschaftskarten werden unter die anderen gemischt. Bis auf die beschriebenen Änderungen gelten die bekannten Regeln von **Carcassonne**.

### Schäfer und Schafe

**Schäfer einsetzen:** Legt ein Spieler eine Karte an, auf der ein Wiesenstück zu sehen ist, darf er entscheiden, ob er wie üblich einen Gefolgsmann setzt oder einen Schäfer auf die Wiese stellt. Wenn er den Schäfer einsetzt, zieht er gleich darauf ein Plättchen aus dem Beutel. Ist dies ein Schafsplättchen, legt er dieses zu seinem Schäfer auf die Wiese. Ist es ein Wolf: Pech gehabt! Der Spieler wirft das Plättchen in den Beutel zurück und nimmt seinen Schäfer wieder zu sich.

Er darf seinen Schäfer auch setzen, wenn auf dieser Wiese schon ein Bauer liegt, nicht aber wenn dort schon ein Schäfer steht.

**Schafherde erweitern:** Immer wenn der Spieler die Wiese, auf der **sein** Schäfer steht, durch das Anlegen einer Landschaftskarte **erweitert**, kann er sich zwischen zwei Aktionen entscheiden (vorher darf er nach den normalen Regeln noch einen Gefolgsmann einsetzen):

- **Herde erweitern** (weiteres Plättchen aus dem Beutel ziehen) **ODER**
- **Herde in den Stall treiben** (Schafe werten).
- **Herde erweitern**

Der Spieler zieht ein Plättchen aus dem Beutel. Es gibt nun zwei Möglichkeiten:

1. Es wird ein **Schafsplättchen** gezogen – Die Herde bekommt Zuwachs.  
Der Spieler legt das Schafsplättchen zu dem oder den bisherigen.
2. Es wird ein **Wolfsplättchen** gezogen – Der Wolf verjagt die Schafe!  
Der Spieler muss nun alle Schafe und den Wolf von der Wiese in den Beutel zurücklegen und seinen Schäfer wieder zurücknehmen.

- **Herde in den Stall treiben**

Der Spieler entscheidet sich, **kein** neues Plättchen aus dem Beutel zu ziehen und stattdessen die Schafe zu werten. Er nimmt sich für jedes Schaf, das sich auf seiner Wiese angesammelt hat, 1 Punkt (die Plättchen sind also von 1 bis zu 4 Punkte wert). Danach wirft der Spieler all diese Plättchen in den Beutel zurück und nimmt den Schäfer zurück in seinen Vorrat.

**Mehrere Schäfer auf einer Wiese:** Durch nachträgliches Verbinden ursprünglich separater Wiesen können auch mehrere Schäfer auf einer Wiese stehen. Die Schafe einer Wiese zählen dann immer für alle Schäfer auf einer Wiese. Kommt ein Schaf zur Herde hinzu, zählt es für alle Schäfer. Wertet einer der Schäfer die Herde, bekommen alle die gleichen Schafspunkte und alle müssen ihren Schäfer zurücknehmen.

Zieht ein Spieler einen Wolf aus dem Beutel, ist die Herde für alle verloren. Alle Schafsplättchen und der Wolf werden in den Beutel zurückgeworfen und alle Schäfer auf dieser Wiese müssen vom Spielfeld genommen werden.

**Der Schäfer ist kein Gefolgsmann.** Der Spieler, der seinen Schäfer werten will, muss dies durch die Aktion **Herde in den Stall treiben** tun. Der Schäfer wird durch keine andere Wertung beeinflusst und zählt auch für keine andere Wertung.



**Beispiel:** Der **rote** und der **blaue** Schäfer stehen auf einer Wiese. Dort liegen 4 Schafsplättchen mit insgesamt 8 Schafen. **Rot** ist am Zug, erweitert die Wiese und entscheidet, die Schafe zu werten. **Rot** und **Blau** bekommen beide 8 Punkte. Die Schafe werden in den Beutel zurückgeworfen, die Schäfer kommen zu den Spielern zurück.

Hätte **Rot** ein weiteres Plättchen gezogen und wäre es ein Wolf gewesen, erhielten beide keine Punkte.

Stehen am Spielende noch Schäfer mit Schafen auf einer Wiese, zählen sie keine Punkte mehr.



## Hügel

(Idee: Manfred Keller)



**Legen und Besetzen:** Zieht ein Spieler eine Karte mit Hügel, nimmt er sich direkt eine weitere verdeckte Karte und schiebt sie unter die Hügelkarte, **ohne dass er diese zweite Karte**

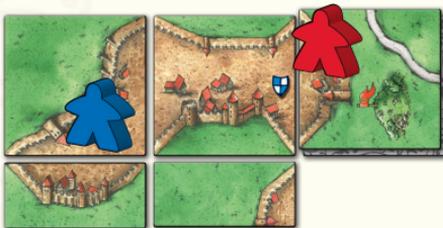


**anschaut.** Nach den bekannten Regeln legt er nun die Hügelkarte an und darf einen Gefolgsmann darauf setzen. Der Hügel gilt für die gesamte Karte und somit für jedes darauf abgebildete Gebiet (Stadt, Straße, und Wiese).

**Auswirkung bei der Wertung:** Ein Gefolgsmann auf einem Hügel bricht den Gleichstand in einem Gebiet zugunsten dessen Besitzer. D.h. wird ein Gebiet (Stadt, Straße und Wiese) gewertet, auf dem Gefolgsleute von mehreren Spielern stehen und dabei ein Gleichstand herrscht, erhält der Spieler die Punkte, der einen Gefolgsmann auf einem Hügel stehen hat. Die Punkte werden dann nicht (wie üblich) an alle am Gleichstand beteiligten Spieler vergeben.

Besteht kein Gleichstand, so haben die Gefolgsmänner auf den Hügeln keine besondere Bedeutung. Gefolgsmänner auf Hügeln nehmen die Spieler wie gewohnt nach einer Wertung zu sich in den Vorrat zurück.

Dies gilt auch bei den Wertungen am Spielende.



**Beispiel:** **Rot** und **Blau** haben jeweils 1 Ritter in der Stadt, während sie fertiggestellt wird. Der **rote Ritter** steht auf einem Hügel in der Stadt. **Rot** gewinnt damit die Wertung und erhält 10 Punkte. **Blau** bekommt keine Punkte.

## Weinberge



**Anlegen:** Eine Karte mit Weinberg wird nach den üblichen Regeln angelegt. Wird ein **Kloster fertiggestellt** und **gewertet**, bekommt der Besitzer für jeden Weinberg auf einer der umliegenden 8 Karten 3 Punkte zusätzlich. Ein Weinberg kann auch für verschiedene Klöster Punkte bringen.

Für ein nicht fertiggestelltes Kloster, das am Spielende noch gewertet wird, bringt ein umliegender Weinberg keine Punkte.

**Beispiel:** **Rot** besitzt das Kloster, welches nun gewertet wird. Ringsum das Kloster liegen 2 Weinberge. **Rot** erhält  $9 + 3 + 3 = 15$  Punkte. Wird das Kloster von **Blau** im weiteren Spielverlauf gewertet, bekommt er für den Weinberg darüber auch 3 Extrapunkte.





Die Wiesen zwischen den zwei Stadtteilen sind nicht verbunden.



Die Häuschen teilen die Straße in 2 Teile (Endstücke).



Die rechte Seite der Karte ist eine »Stadtseite« mit zwei getrennten Stadtteilen. Wird eine Karte mit einem Stadtteil angelegt, sind diese beiden Stadtteile verbunden.



**Beispiel:** Die rechte Karte verbindet die beiden zuvor getrennten Stadtteile der linken Karte.



Die rechte Seite der Karte ist eine »Wiesenseite« mit zwei getrennten Wiesenstücken. Wird eine Karte mit einem Wiesenstück angelegt, sind diese beiden Wiesenstücke verbunden.



**Beispiel:** Die rechte Karte verbindet die beiden zuvor getrennten Wiesenstücke der linken Karte.



**Sonderfall:** Werden diese zwei Karten so aneinander gelegt, gelten alle Stadtteile der Karten als verbunden. (Diese Karten sind absichtlich asymmetrisch angelegt.)



**Sonderfall:** Werden diese zwei Karten so aneinander gelegt, gelten die beiden Stadtteile der Karten **nicht** als verbunden. Die obere und die untere Wiese sind ebenfalls nicht verbunden

**Erweiterung 3 „Burgfräulein und Drache“:** Betritt der Drache ein Feld, auf dem ein Schäfer (mit seinen Schafsplättchen) steht, frisst er den Schäfer und alle seine Schafe. Der Schäfer kehrt zurück in den Vorrat des Spielers, die Schafsplättchen werden zurück in den Beutel geworfen. Dies ist eine Ausnahme zu der Regel, dass der Drache nur Erfolgsmänner frisst. Die Schafe sehen einfach zu lecker aus und der Drache kann dann leider nicht mehr unterscheiden ...

Alles über **Carcassonne** findet Ihr auf unserer Homepage [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de). Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, Ihr könnt an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.



© 2014  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de



In unserem Online-Shop bieten wir Dir Artikel rund um Carcassonne und unseren weiteren Spielen, sowie einen Ersatzteil-service an. [www.cundco.de](http://www.cundco.de)