



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## 5.

## Abtei und Bürgermeister



Diese Erweiterung ist nur zusammen mit CARCASSONNE spielbar und kann komplett oder teilweise ins Spiel integriert werden. Ebenso kann diese Erweiterung mit anderen CARCASSONNE-Erweiterungen nach eigener Wahl kombiniert werden.

### SPIELMATERIAL

• 12 Landschaftsplättchen (markiert mit , um die Plättchen bequem ein- und aussortieren zu können)

• 6 Abteiplättchen



• 6 Holzfiguren Bürgermeister

• 6 Holzfiguren Wagen

• 6 Holzfiguren Gutshof



### SPIELVORBEREITUNGEN

Du gibst jedem Spieler **1 Abteiplättchen**. Spielen weniger als 6 Spieler mit, legst du die überzähligen Abteien in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt. Dann mischst du die neuen Landschaftsplättchen zusammen mit den anderen und legst sie dann wie gewohnt verdeckt in mehreren Stapeln aus. Nun gibst du noch jedem Spieler die 3 neuen Holzfiguren in seiner Farbe: **1 Bürgermeister**, **1 Wagen** und **1 Gutshof**. Alle Spieler nehmen die Figuren zusammen mit den Meeple in ihren Vorrat.

### DIE NEUEN LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN

Die neuen Landschaftsplättchen legst du genauso wie alle anderen Plättchen an. Als Erstes erklären wir dir die besonderen Plättchen dieser Erweiterung:



Auf diesem Plättchen gibt es 2 separate Stadtteile. Die Stadt mit dem Wappen endet durch die Brücke auch an der unteren Wiese. Das ist bei der Bauernwertung wichtig.



Auf diesem Plättchen gibt es 2 separate Stadtteile.



Die Straße auf dem Plättchen ist nicht unterbrochen. Oben trennt die Straße die Wiese, unten nicht. Das ist bei der Bauernwertung wichtig.



Die Straße endet auf der Wiese.



Die Straße berührt die Stadt, so dass es jeweils 3 getrennte Wiesen gibt.

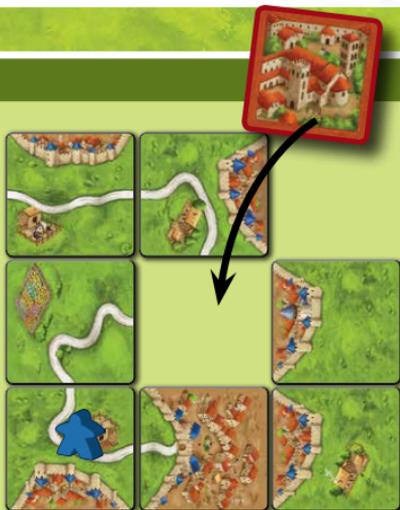


Diese Straße endet nicht auf dem Plättchen, sondern geht in alle 3 Richtungen weiter.

## ABTEI

### 1. Landschaftsplättchen legen

Wenn du deine Abtei legen möchtest, ziehst du zu Beginn deines Zuges kein Plättchen. Stattdessen legst du deine Abtei. Die Abtei kannst du überall dort legen, wo alle 4 Seiten eines freien Platzes von Plättchen umgeben sind und noch genau 1 Plättchen hineinpasst. Du darfst die Abtei also nur in ein »Loch« legen. Dabei ist es egal, welche Landschaftsteile auf den 4 Seiten zu sehen sind. Egal ob Wiese, Straße oder Stadtteile, die Abtei passt immer. Ist gerade kein solches »Loch« vorhanden, darfst du deine Abtei nicht legen.



Weil an allen 4 Seiten des freien Platzes Plättchen anliegen, darfst **du** deine Abtei dort anlegen.

### 2. Einen Meeple einsetzen

Die Abtei wird wie ein Kloster gehandhabt. Du darfst also einen deiner Meeple als Mönch darauf stellen.

### 3. Eine Punktwertung auslösen

Hast du deine Abtei angelegt (und eventuell einen Meeple dort eingesetzt), gelten alle 4 daran angrenzenden Seiten als abgeschlossen. Danach wertest du wie üblich Straßen, Städte und Klöster, die durch die Abtei fertiggestellt wurden. Dein Mönch in der Abtei wird auf die gleiche Weise gewertet wie ein Mönch in einem normalen Kloster.



Die Straße mit dem **blauen Meeple** ist abgeschlossen und bringt **Blau** 3 Punkte.

## BÜRGERMEISTER



### 2. Einen Bürgermeister einsetzen

Du setzt deinen Bürgermeister anstatt eines Meeples ein. Du darfst ihn **nur in eine Stadt** einsetzen, in der noch kein Ritter bzw. Bürgermeister steht. Es gelten also die üblichen Einsetzregeln für Meeple.

### 3. Eine Punktwertung auslösen

Dein Bürgermeister ist immer so stark wie es die Anzahl der Wappen in einer Stadt vorgeben. Dabei erhält er für jedes Wappen eine Stärke.

Hast du und noch andere Spieler Meeple in einer Stadt, gilt folgendes:

- Ein **normaler Meeple** hat die Stärke 1.
- Ein **großer Meeple** (aus der 1. Erweiterung) hat die Stärke 2.
- Der **Bürgermeister** hat die Stärke, die der **Anzahl der Wappen** in der Stadt entspricht. Befindet sich in der Stadt kein Wappen, hat der Bürgermeister die Stärke 0.

Im Falle einer Wertung, zählst du die Stärke deiner Figuren zusammen. Hast du die meiste Stärke, bekommst du wie üblich die Punkte für die Stadt, genau wie bei einem Gleichstand alle Spieler die Punkte erhalten.

Der Wert der Stadt ändert sich durch den Bürgermeister nicht. Nach der Wertung nimmst du den Bürgermeister zurück.

*Dein Bürgermeister hat die Stärke 3 (3 Wappen), die beiden **blauen Meeple** zusammen nur Stärke 2.*

*Du alleine bekommst 20 Punkte*



Wertest du eine Stadt, in der nur dein Bürgermeister steht, sich aber keine Wappen befinden, hat er die Stärke 0 und du bekommst keine Punkte für die Stadt.

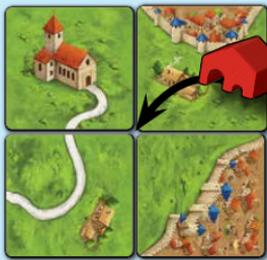
## GUTSHOF



### 2. Einen Gutshof einsetzen

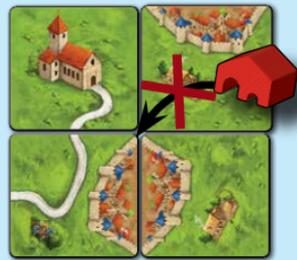
Du setzt deinen Gutshof anstatt eines Meeples ein. Du darfst ihn nur auf eine **Stelle** setzen, an der sich **4 Plättchen berühren**. Diese 4 Plättchen dürfen auf diesen »Berührungspunkten« **nur Wiesen** zeigen.

Du darfst deinen Gutshof auch auf eine Wiese einsetzen, auf der sich bereits Bauern befinden. Auf einer Wiese, auf der sich bereits ein anderer Gutshof befindet, darfst du deinen Gutshof allerdings nicht einsetzen. Der Gutshof bleibt für den Rest des Spiels an diesem Ort stehen.



In den 4 Plättchenecken sind nur Wiesen zu sehen: **Du** darfst den Gutshof einsetzen.

Auf den unteren Plättchen erstreckt sich eine Stadt in die Ecken: **Du** darfst den Gutshof nicht einsetzen.



### 3. Eine Punktwertung auslösen

#### BAUERNWERTUNG BEIM EINSETZEN DES GUTSHOFS

Befinden sich auf der Wiese, auf der du den Gutshof einsetzt, bereits Bauern, werden diese **sofort** gewertet, wie am Spielende. Das heißt, der bzw. die Spieler mit den meisten Bauern erhalten die üblichen **3 Punkte pro abgeschlossener Stadt**. Dabei spielt es keine Rolle, ob du als Besitzer des Gutshofs an der Wertung beteiligt bist oder nicht. Danach nehmen die Spieler ihre Bauern zurück in ihren Vorrat.

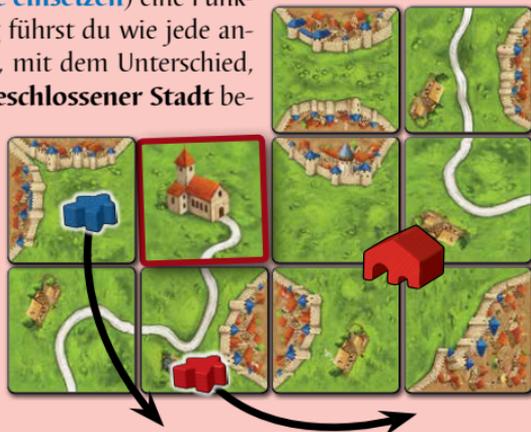
**Du** setzt den Gutshof ein. **Blau** bekommt 6 Punkte für die 2 abgeschlossenen Städte und nimmt seinen Bauern zurück.



#### BAUERNWERTUNG DURCH VERBINDEN VON WIESEN

Auf einer Wiese mit Gutshof darfst du keinen Bauern einsetzen. Verbindest du mit einem Plättchen allerdings ein oder mehrere Bauern mit einem Gutshof, so löst du (nach **2. Einen Meeples einsetzen**) eine Punktwertung aus. Diese Wertung führst du wie jede andere Wertung mit Bauern aus, mit dem Unterschied, dass du nur **1 Punkt pro abgeschlossener Stadt** bekommst. Auch diese Bauern nimmst du nach der Wertung zurück.

Das gelegte Plättchen verbindet die beiden Meeples mit der Gutshofwiese. **Du** und **Blau** bekommen jeweils 2 Punkte für 2 abgeschlossene Städte und ihr nehmt beide euren Bauern zurück.



## GUTSHOFWERTUNG AM SPIELENDE

Am **Ende** des Spiels bekommst du für deinen Gutshof **4 Punkte pro abgeschlossener Stadt** auf deiner Wiese. Sollten mehrere Gutshöfe auf einer Wiese stehen, erhalten alle Besitzer die volle Punktzahl.

## WAGEN



### 2. Einen Wagen einsetzen

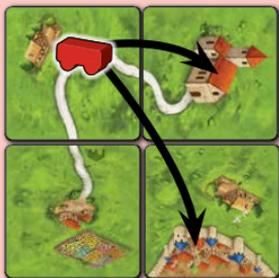
Du setzt deinen Wagen anstatt eines Meeples ein und er hat grundsätzlich die gleichen Fähigkeiten. Allerdings darfst du ihn nur auf eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster bzw. eine Abtei einsetzen. Der Wagen darf **nie** auf einer Wiese stehen.

### 3. Eine Punktwertung auslösen

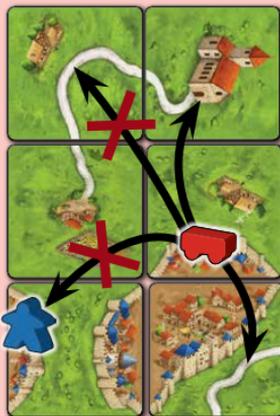
Wertest du ein Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster), auf dem ein Wagen steht, so zählt der Wagen wie ein normaler Meeple.

Nach der Wertung darfst du den Wagen entweder in deinen Vorrat zurücknehmen oder in ein direkt angrenzendes, offenes, unbesetztes Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster) nach den üblichen Einsetzregeln **versetzen**. »Angrenzend« bedeutet, dass das Gebiet, auf welches du den Wagen setzen willst, auf demselben Plättchen liegt oder auf einem Plättchen, das orthogonal oder diagonal an das Ausgangsplättchen anliegt. Ist keines der angrenzenden Gebiete offen und unbesetzt, so **musst** du den Wagen zurücknehmen.

Sind an einer Wertung mehrere Wagen beteiligt, entscheidet zuerst der Spieler, der an der Reihe ist, ob er seinen Wagen zurücknimmt oder versetzt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



**Du** erhältst 3 Punkte für die Straße. Danach darfst du den Wagen ins Kloster oder auf die Stadt unten versetzen.



**Du** erhältst 6 Punkte für die Stadt und darfst danach deinen Wagen auf das Kloster oder auf die Straße unten rechts versetzen. Du darfst ihn nicht auf die abgeschlossene Straße oder auf die (von **Blau** besetzte) Stadt unten links setzen.

## Regeln für das Spiel mit anderen Erweiterungen

Diese Seite brauchst du nur im Fall von Regelfragen im Zusammenhang mit anderen Erweiterungen. Ansonsten kannst du sie einfach ignorieren und losspielen.



### GUTSHOF

- 2. Erw.** | Bei der Bauernwertung durch den Gutshof erhältst du für eine Bauernmehrheit mit deinem Schwein auf der Wiese jeweils 1 Punkt mehr pro abgeschlossene Stadt. Du darfst das Schwein zu deinem Bauern setzen, auch wenn das in deinem Zug gelegte Plättchen deine Wiese gerade mit einem Gutshof verbindet. Du erhältst für das Schwein und den Bauern 2 Punkte für jede abgeschlossene Stadt, danach nimmst du beide Figuren in deinen Vorrat zurück.
- 3. Erw.** | Der Gutshof wird nicht vom Drachen gefressen. Du darfst die Fee nicht zu deinem Gutshof dazustellen. Du darfst mit dem Gutshof den Zaubergang nicht benutzen.
- 4. Erw.** | Der Gutshof kann nicht von einem Turm gefangen genommen werden. Du darfst deinen Gutshof nicht auf ein Turmteil stellen.
- 6. Erw.** | Wenn der Gutshof eine Bauernwertung während des Spieles auslöst, darfst du deine Meeple vom Markt der Stadt Carcassonne dazusetzen. Die Bauern bringen gemäß der Regel Punkte, dann nimmst du sie zurück. Setzt du deinen Gutshof und erhältst du bei einer evtl. Wertung selbst keine Punkte, darfst du einen Meeple nach Carcassonne stellen.  
Die Schweineherde („Der Fluss II“) bringt keine zusätzlichen Punkte für den Gutshof, für die Bauern auf der Wiese allerdings schon.
- 8. Erw.** | Eine Burg zählt für den Gutshof und für Bauern, die durch einen Gutshof gewertet werden, 1 Punkt mehr als eine abgeschlossene Stadt.



### BÜRGERMEISTER und WAGEN



- 3. Erw.** | Du darfst mit beiden Figuren den Zaubergang nutzen. Du darfst sie aber nur in die Gebiete stellen, in die sie auch normalerweise dürfen.
- 4. Erw.** | Der Turm kann beide Figuren gefangen nehmen. Du darfst weder Wagen noch Bürgermeister auf einem Turm stellen.
- 6. Erw.** | Du darfst beide Figuren nach Carcassonne setzen, allerdings nur eingeschränkt. Der Bürgermeister darf nur auf das „Schloss“. Der Wagen darf auf alle Viertel außer dem „Markt“ gestellt werden.
- 8. Erw.** | Du darfst beide Figuren auf eine Burg setzen. Du erhältst bei einer Wertung allerdings keine Punkte für den Bürgermeister, da die Burg kein Wappen hat.

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.



© 2007, 2016  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
[info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und unsere weiteren Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an. [www.cundco.de](http://www.cundco.de)