



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Die Bauernaufstände

Mit dieser Mini-Erweiterung musst du abwägen, ob du dich gegen aufständische Bauern schützen (und deren Zorn auf die Mitspieler lenken) willst, oder ob du die Aufstände unvorbereitet auf dich zukommen lässt.



SPIELMATERIAL

- 12 neue Landschaftsplättchen für Bauernaufstände



mit je einem Schild für die Gebiete:



SPIELVORBEREITUNG

Zuerst mischst du nur die 12 Landschaftsplättchen dieser Erweiterung miteinander. Dann legst du 3 davon ungesehen in die Schachtel. Diese spielen in dieser Partie nicht mit. Die verbliebenen 9 Plättchen mischst du dann unter die anderen Landschaftsplättchen.

Diese Erweiterung ist für das **CARCASSONNE**-Grundspiel entwickelt. Dessen Regeln bleiben bestehen.

Du kannst **Die Bauernaufstände** mit anderen Erweiterungen spielen, dies aber „auf eigene Gefahr“. Das heißt, es wird dazu keine offiziellen Regeln geben.

1. Plättchen legen

Es kommt zum Bauernaufstand

Sobald du ein Bauernaufstandsplättchen aufdeckst, findet ein Aufstand statt. Du legst das Plättchen zunächst vor dir ab. Jetzt prüfst du, ob auf dem Gebiet, das auf dem Schild des Plättchen angezeigt wird (Stadt, Straße oder Kloster), ein oder mehrere deiner Meeple stehen und ob sie „ungeschützt“ oder „geschützt“ sind.

- Alle deine **ungeschützten Meeple**, die in diesen Gebieten stehen, musst du sofort in deinen Vorrat **zurücknehmen**.
- Für jeden deiner **geschützten Meeple**, die in diesen Gebieten stehen, bekommst du **2 Punkte**. Die geschützten Meeple bleiben nach dem Aufstand weiterhin geschützt. (Wie du Meeple schützen kannst, erfährst du bei **2. Einem Meeple einsetzen**.)

Achtung: Sobald du mindestens einen Meeple vom Spielplan zurückholen musst, ist der Aufstand danach vorbei, und du machst mit deinem normalen Zug weiter.



Du ziehst ein Landschaftsplättchen mit Aufstandssymbol für Straßen (Symbol für das Beispiel vergrößert).

Links steht ein **ungeschützter Meeple von dir** auf einer Straße. Diesen nimmst du in deinen Vorrat zurück. **Dein geschützter Meeple** (oben rechts) bleibt auf dem Plättchen und bringt dir **2 Punkte** ein.

Der Aufstand ist zu Ende. Der Meeple von **Blau** ist nicht betroffen. Nun legst du das Landschaftsplättchen normal an und führst mit deinem Zug fort.



Vertrieb:
Carcassonne & Co GmbH
Birnbauer Str. 15
80809 München

Ein Produkt unseres Online-Shops: www.cundco.de



0 7 4 2 8 3 2 6 5 3 8 5 5



Der Aufstand zieht zum nächsten Spieler weiter

Wenn du aber keinen Meeple zurücknehmen musst, weil **keine deiner Meeple** auf einem betroffenen Gebiet stehen, oder **alle deine Meeple** auf diesem Gebiet **geschützt** sind, zieht der Aufstand zum **Mitspieler**, der **links von dir** sitzt, weiter. Auch dieser prüft nun, auf gleiche Weise, ob er ungeschützte Meeple zurücknehmen muss, und ob er für geschützte Meeple Punkte bekommt. Wenn auch er keine Meeple zurücknehmen muss, prüft der nächste Spieler in der Reihe seine Meeple in diesen Gebieten und so weiter.

Das geht so lange, bis ein Spieler mindestens 1 Meeple zurückholen muss oder kein Spieler betroffen ist. Danach legst du das Plättchen wie gewohnt an und führst deinen Zug normal aus.

Achtung! Nur Spieler, die ihre Meeple bei einem Aufstand prüfen müssen, bekommen Punkte für ihre geschützten Meeple. Spieler, die der Aufstand nicht erreicht, bekommen keine Punkte für geschützte Meeple.



Du ziehst ein Landschaftsplättchen mit Aufstandssymbol für Städte (Symbol für das Beispiel vergrößert). Deine 2 Meeple in Städten sind alle **geschützt** und du erhältst 4 Punkte für sie.

Der Aufstand zieht nun weiter zu **Blau**, der links neben dir sitzt. **Blau** prüft nun, ob und wie ihn der Aufstand betrifft. Er hat **1 geschützten Meeple** in der Stadt links, der ihm **2 Punkte** einbringt. Die **ungeschützten Meeple** nimmt er in seinen Vorrat **zurück**. Somit ist der Aufstand vorbei und du legst das Plättchen normal an und führst deinen Zug fort.

2. Einen Meeple einsetzen

Meeple vor dem Bauernaufstand schützen

Wenn du **einen Meeple** auf dein gelegtes Plättchen **einsetzt**, darfst du **genau diesen Meeple** schützen. Dies kostet dich **4 Punkte**. Hierfür ziehst du deinen Zählmeeple auf der Wertungstafel 4 Felder zurück. Dabei kannst du auch Minuspunkte machen. Du legst den eben eingesetzten Meeple hin. Er hat sich nun den Bauern angeschlossen.



Immer wenn du **keinen Meeple** auf dein angelegtes Plättchen **einsetzt**, darfst du **genau 1** deiner schon eingesetzten **Meeple für 2 Punkte schützen**.

Du kannst keine Bauern schützen. Diese sind auch nie von Aufständen betroffen.

Hingelegte Meeple sind vor einem Aufstand geschützt. Falls du deine Meeple bei einem Aufstand überprüfen musst, erhältst du 2 Punkte pro eigenem geschützten, betroffenen Meeple (siehe **1. Plättchen legen**).

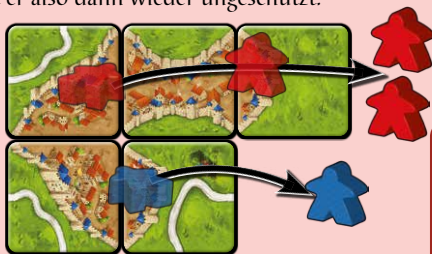
3. Eine Punktwertung auslösen

Ein geschützter Meeple zählt bei der Wertung eines Gebietes wie ein ganz normaler Meeple. Du holst ihn nach der Wertung wie üblich in den Vorrat zurück. Dabei verliert dieser Meeple seinen Schutz vor Aufständen. Wenn du ihn erneut einsetzt, ist er also dann wieder ungeschützt.

Die Stadt ist abgeschlossen.
Mit 2 Meeplen hast **du** die Mehrheit und bekommst 10 Punkte.

Blau bekommt keine Punkte.

Ihr nehmt alle Meeple aus der Stadt in euren Vorrat zurück und stellt sie wieder hin. Sie sind jetzt wieder ungeschützt.



© 2020 Hans im Glück
Verlags-GmbH

Illustration: Marcel Gröber
Layout: Christof Tisch



Klaus-Jürgen Wrede

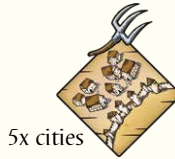
Carcassonne The Peasant Revolts

In this mini-expansion you have to decide, whether you want to protect yourself against insurgent peasants (and hence direct their anger against your fellow players) or rather take things as they come.



COMPONENTS

- 12 new land tiles for peasant revolts with symbols for the respective features



5x cities



4x roads



3x monasteries

SETUP

Shuffle the 12 land tiles of this mini-expansion. Put 3 of them back into the box (without looking at them). Those tiles will not be used in this game. Shuffle the remaining 9 tiles and the other land tiles of the base game together.



This expansion was developed for the **CARCASSONNE** base game and its rules still apply.

You can combine **the peasant revolts** with other expansions; however, there will be no official rules for these combinations.

1. Placing a tile

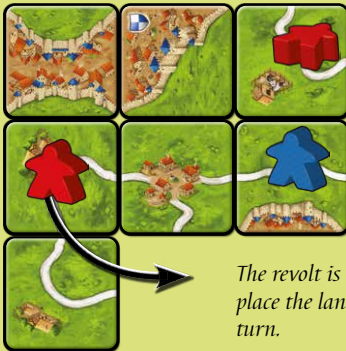
The peasants revolt

As soon as you draw a peasant revolt tile, a revolt takes place. Place the tile in front of you. Now check, if one or more of your meeples are standing on features shown on the diamond-shaped symbol of the tile (city, road or monastery), and if those meeples are “unprotected” or “protected”.

-  All of your **unprotected meeples** on respective features, must be **returned** into your supply immediately.
-  Every **protected meeple** on respective features, scores **2 points**. Protected meeples remain protected after the revolt.

(How you can protect your meeples, will be explained in **2. Placing a meeple.**)

Note: As soon as you have had to return at least one meeple, the revolt is then over and you continue with your normal turn.



You draw a land tile with the peasant revolt symbol for roads (symbol enlarged in this example).

Your unprotected meeple is standing on a road on the

left. Put the meeple **back** into your supply.

Your protected meeple on the right stays on the tile and scores **2 points**.

The revolt is over. The **blue meeple** has not been affected. Now, place the land tile according to the usual rules and continue your turn.



Retail:
Carcassonne & Co GmbH
Birnbauer Str. 15
80809 München

Available at our web shop:
www.cundco.de



The peasant revolt moves on to the next player

If you do not have to return a meeple to your supply, because **none of your meeples** are standing on affected features or because all of your meeples, on affected features, are **protected**, the peasant revolt moves on and hits the player to your left. They also check, in the same way as described before, whether or not the revolt affects them and if they score points for protected meeples. If they, also are not affected by the peasant revolt, it moves on to the next player.

This continues, until a player has to return at least 1 meeple to their supply, or none of the players have been affected. Now, place the land tile according to the usual rules and continue your turn.

Note! Only players, who have to check their meeples during the peasant revolt, score points for their protected meeples. Players who are not hit by the peasant revolt, cannot score any points for protected meeples.



You draw a land tile with the peasant revolt symbol for cities (symbol enlarged in this example). All of your meeples in cities are protected and you score 4 points.

The peasant revolt moves on to **Blue**, **Blue** is sitting to your left, and continues to check, if and how the peasant revolt affects them. **Blue** has **1 protected meeple** in the city on the left, which scores **2 points**. The **unprotected meeple** has to be **returned** into **Blue's** supply. That is how the revolt ends and you place the land tile according to the usual rules and continue your turn.

2. Placing a meeple

Protecting a meeple from a peasant revolt

If you **place a meeple** on a tile, you may also protect **this very meeple**, for the cost of **4 points**. To do so, move your meeple on the score board back by 4 spaces. It is possible to score negative points. Next, “lay down” this meeple.

Each time, you choose **not to place a meeple** on the tile you just have placed, you may protect one of your meeple standing on tiles, for the cost of **2 points**.

The meeple has now joined the farmers.

Farmers cannot be protected, however they are never affected by peasant revolts.

A meeple “lying down” is protected from a peasant revolt. In case the revolt affects you, you score 2 points for



3. Scoring a feature

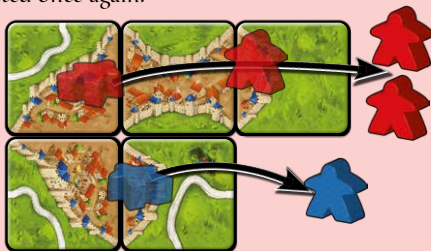
When scoring a feature, a protected meeple is treated like a normal meeple. It is returned into your supply after the feature has been scored. After that, it loses its protection from peasant revolts. This means, that if you place that meeple again, it is unprotected once again.

The city has been completed.

You have the majority of meeple (2 in this case) and score 10 points.

Blue does not score any points.

Return all meeples from the city back into your supplies and place them standing. They are now unprotected once more.



© 2020 Hans im Glück
Verlags-GmbH

Illustration: Marcel Gröber

Layout: Christof Tisch

