



Klaus-Jürgen Wrede


Carcassonne

8.

Brücken, Burgen und Basare

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 sortieren zu können)
davon 8 Plättchen mit Basar _____
- 12 Burgplättchen _____
- 12 Brücken aus Holz _____



SPIELVORBEREITUNG

Mische die 12 neuen Landschaftsplättchen unter die anderen.

Gib jedem Spieler **Brücken** und **Burgen**:

Bei 2 bis 4 Spielern gibst du jedem (auch dir) 3 **Brücken** und 3 **Burgen**.

Bei 5 und 6 Spielern gibst du jedem (auch dir) 2 **Brücken** und 2 **Burgen**.

DIE BRÜCKEN

1. Landschaftsplättchen legen



Nachdem du ein Plättchen angelegt hast, darfst du **zusätzlich 1 Brücke bauen**. Eine Brücke zählt als Straße und führt die Straße über das Plättchen hinweg.

Du darfst eine Brücke auf **das gerade gelegte Plättchen bauen** **oder** auf ein Plättchen, das mit einer Seite **an das gerade gelegte Plättchen angrenzt**. Dabei müssen beiden

Brückenpfeiler auf einer Wiese stehen (nicht auf Städten, Straßen, Flüssen etc.). Die Brücke bleibt das ganze Spiel über auf dem Plättchen stehen.

Weitere Regeln

- Du darfst das Plättchen auch so legen, dass eine Straße an einer Wiese endet, wenn du diese Straße im gleichen Zug mit einer Brücke weiterführst.
- Du darfst eine Brücke hinter eine andere Brücke bauen.
- Auf einem Plättchen darf nur 1 Brücke stehen.
- Du darfst eine Brücke auch über ein besetztes Plättchen bauen.



Brücke auf das gerade gelegte Plättchen bauen: **Du** erweiterst deine Stadt. Da das neue Plättchen keine Straße hat, führst du die Straße mit einer Brücke über den Stadtteil hinweg.



Brücke angrenzend zum gerade gelegten Plättchen bauen: **Du** legst das Plättchen an und setzt einen Meeple ein. Mit der Brücke führst du die Straße auf dem angrenzenden Plättchen fort.



So darfst du die Brücke nicht bauen, da ein Brückenpfeiler auf einer Straße stehen würde.



So sieht es aus, wenn du Brücken hintereinander und über ein besetztes Kloster gebaut hast.

2. Einen Meeple einsetzen

Wie üblich, darfst du auf das gelegte Plättchen einen Meeple einsetzen. Hast du die Brücke also auf das **gerade gelegte** Plättchen gebaut, darfst du deinen Meeple (oder eine andere Figur) auch auf die Brücke einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Die Brücke wird bei einer Wertung genauso gewertet wie eine Straße auf einem Landschaftsplättchen.



Wiesen oder Städte unter einer Brücke sind nicht getrennt.

Du stellst deine Straße mit 2 Brücken fertig und bekommst 6 Punkte dafür.



3. Eine Kleinstadt fertigstellen und eine Burg bauen

Wenn du eine **Kleinstadt** (das ist eine Stadt, die nur aus zwei **halbrunden** Stadtteilen besteht), abschließt, darf der Besitzer der Kleinstadt sich entscheiden, ob er sie normal wertet (4 Punkte) oder, ob er eine Burg darauf baut.

Baut der Besitzer die Burg, legt er eines seiner Burgplättchen aus seinem Vorrat auf die Stadt und stellt den Meeple, der auf der Stadt stand, auf die Burg. Das Burgplättchen bleibt bis zum Spielende dort liegen.

Eine Burg mit Meeple ist noch nicht abgeschlossen.

Beim Burgenbau ist es egal, ob dein Meeple schon vor dem Bau auf der ersten Stadthälfte steht oder ob du den Meeple erst beim Abschließen der Stadt auf die zweite gerade gelegte Stadthälfte einsetzt.



Du legst ein Plättchen und schließt damit eine Kleinstadt ab. Statt die 4 Punkte zu nehmen, baust du eine Burg und stellst deinen Meeple darauf.

3. Punkte für eine Burg bekommen

Beim Bau der Burg bekommst du keine Punkte. Du bekommst **dann** Punkte für deine Burg, wenn das erste Bauwerk (Kloster, Stadt oder Straße) in der **Umgebung** deiner Burg **in einem späteren Zug** abgeschlossen wird.

Die **Umgebung** besteht aus den 2 Plättchen, auf denen die Burg liegt, sowie den 2 Plättchen rechts und den 2 Plättchen links davon – insgesamt also 6 Plättchen.

Es muss nur ein Teil des abgeschlossenen Bauwerkes auf einem oder mehreren Umgebungsplättchen vorhanden sein, damit du Punkte für deine Burg bekommst.



Die Plättchen bzw. Plätze 1 bis 6 bilden die **Umgebung deiner Burg**. Für eines der folgenden Bauwerke kannst **du** Punkte bekommen, wenn es abgeschlossen ist:

- das Kloster auf **1**
 - die Straße auf **1**
 - die Stadt auf **3** oben
 - die Stadt auf **6** rechts
- (Die Kleinstadt auf **3** und **6** wurde schon vor dem Bau der Burg gewertet und kann deswegen keine Punkte mehr bringen.)

Der Besitzer des Bauwerkes und der Besitzer der Burg bekommen beide die volle Punktzahl des Bauwerkes. Dann wird der Meeple von der Burg zurückgenommen. Das Burgplättchen bleibt liegen.

Es gelten außerdem folgende Regeln:

- Du bekommst für deinen Meeple auf der Burg immer die Punkte für das **nächste** abgeschlossene Bauwerk. Du darfst den Meeple nicht stehen lassen, um für ein später abgeschlossenes Bauwerk Punkte zu bekommen.
- Ob jemand Punkte für das nächste abgeschlossene Bauwerk bekommt, ist für die Burgwertung egal. Du erhältst für deine Burg auch Punkte für ein abgeschlossenes Bauwerk, für das niemand sonst Punkte bekommt.
- Bist du Besitzer der Burg **und** des nächsten abgeschlossenen Bauwerks in der Umgebung, bekommst du also zweimal Punkte (einmal für die Burg und einmal für das Bauwerk).
- Ein **Kloster** liegt nur dann in der Umgebung, wenn das Kloster selbst auf einem der 6 Plätze liegt (so wie im Beispiel auf Plättchen 1). Es reicht nicht aus, wenn eines der 8 Plättchen der Klosterumgebung in der Burgumgebung liegt.
- Falls in einem Zug **mehrere Bauwerke in der Umgebung** einer nicht abgeschlossenen Burg fertiggestellt werden, entscheidet der Besitzer der Burg, für welches Bauwerk er Punkte bekommt. Eine Burg bekommt immer nur Punkte von **einem Bauwerk**.
- Es können auch zwei oder mehrere nicht abgeschlossene **Burgen nebeneinander** stehen. Bekommt eine Burg Punkte, zählt sie für die Burg daneben als abgeschlossenes Bauwerk. Alle Burgbesitzer bekommen gleich viele Punkte.
- Eine Burg trennt die Wiesen genauso wie die überbaute Kleinstadt.



Blau schließt seine Stadt ab, die ihm 16 Punkte bringt. Da ein Teil der Stadt in der Umgebung (Plättchen 6) **deiner Burg** liegt und die Stadt das erste Bauwerk ist, welches in der Umgebung abgeschlossen wird, bekommst du ebenfalls 16 Punkte.

Schlusswertung

Entferne alle Meeple, die am Spielende noch auf einer Burg stehen, vor der Schlusswertung vom Spielfeld. Für sie bekommt niemand mehr Punkte. Eine Burg auf der Wiese zählt für die Bauernwertung 4 Punkte (statt 3 Punkte wie eine normale abgeschlossene Stadt).

BASARE



Ziehst du ein Plättchen mit Basar, führst du damit zuerst einen normalen Zug mit **1. Eine Plättchen anlegen**, **2. Einen Meeple einsetzen** und **3. Eine Wertung auslösen** durch.

4. Ein Basar wird veranstaltet

Nun findet der Basar statt, bei dem Landschaftsplättchen „versteigert“ werden: Du deckst so viele Plättchen auf, wie Spieler mitspielen. Der Spieler, der nach dir an der Reihe ist, sucht sich nun eines der Plättchen aus und bietet dafür eine Anzahl Punkte (er kann auch 0 Punkte bieten). Reihum ist nun jeder anderen Spieler **einmal** an der Reihe. Entweder erhöht er das bestehende Gebot oder er passt. Haben alle Spieler geboten oder gepasst, muss sich der Spieler, der das Plättchen ausgesucht hat, entscheiden:

- Er **kauft** das Plättchen **selbst** und gibt dem Höchstbietenden so viele Punkte, wie der Höchstbietende geboten hat **ODER**
- Er **verkauft** das Plättchen **an den Höchstbietenden** und erhält von ihm so viele Punkte, wie der Höchstbietende geboten hat.

Du ziehst die Punkte auf der Wertungstafel bei dem einen ab und zählst sie bei dem anderen hinzu.

Falls der Spieler, der das Plättchen ausgesucht hat, als einziger geboten hat, zieht er die Punkte bei sich ab, ohne dass ein anderer Punkte bekommt.

Du darfst auch mehr Punkte bieten, als du bisher gesammelt hast. Gerade zu Beginn des Spiels kommt es daher vor, dass Spieler weniger als 0 Punkte haben.

Wer schon ein Plättchen bekommen hat, darf nicht mehr an der Versteigerung teilnehmen. Nun ist im Uhrzeigersinn der Nächste an der Reihe, der noch kein Plättchen bekommen hat. Er sucht sich ein Plättchen aus und bietet darauf usw. Das letzte Plättchen nimmt sich der letzte verbliebene Spieler umsonst. Nun hat jeder Spieler 1 Plättchen vor sich. Reihum führen alle Spieler mit ihrem ersteigerten Plättchen einen normalen Zug mit **1. Ein Plättchen anlegen**, **2. Einen Meeple einsetzen** und **3. Eine Wertung auslösen** aus.

Es beginnt der Spieler nach dem Spieler, der das Basarplättchen gelegt hat. In dieser Runde zieht natürlich keiner ein Plättchen.

Beispiel mit 3 Spielern:

Du ziehst ein Plättchen mit Basar. Nach deinem Zug deckst **du 3 Landschaftsplättchen** zur Versteigerung auf.

1.) Als Nächster in der Reihe sucht sich **Blau** ein Plättchen aus und bietet 2 Punkte dafür. **Schwarz** passt, **du** bietest 3 Punkte. **Blau** will das Plättchen selbst.

Er zahlt **dir** als Höchstbietendem die 3 Punkte.

2.) Jetzt sucht **Schwarz** ein Plättchen aus und bietet 2 Punkte. **Du** bietest 3 Punkte, worauf **Schwarz** dir das Plättchen gibt und von dir 3 Punkte erhält.

3.) Nun ist noch ein Plättchen übrig, das **Schwarz** umsonst bekommt.

Beginnend mit **Blau** legen jetzt alle ihre ersteigerten Plättchen in einem normalen Zug an.



Keine Kettenreaktion: Wird durch ein Basarplättchen ein anderes Basarplättchen versteigert, findet beim Anlegen des zweiten Basars keine Versteigerung statt. Erst nachdem alle versteigerten Plättchen angelegt wurden, kann wieder ein neuer Basar stattfinden.

Basarvariante ohne Bieten: Auch hier legst du so viele Plättchen aus, wie Spieler mitspielen. Beginnend mit dem nächsten Spieler sucht sich jeder reihum ein Plättchen aus und spielt damit **sofort** einem normalen Zug. Wenn das jeder einmal gemacht hat, wird normal weitergespielt.

Regeln für das Spiel mit anderen Erweiterungen

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

BRÜCKEN

Auf die Brücke darfst du folgende Figuren einsetzen: **1. Erw.:** Großer Meeple;

2. Erw.: Baumeister; **5. Erw.:** Wagen; **10. Erw.:** Zirkusdirektor

4. Erw. | Brücke und Turm darfst du auf ein Plättchen stellen. Verschiebe den Turm so auf dem Plättchen, dass beides Platz findet.

10. Erw. | Eine Brücke darfst du über den Zeltplatz bauen. Auf ein Artistenplättchen darfst du nur dann eine Brücke bauen, wenn kein Artist darauf steht.

BURGEN

Auf die Burg darfst du folgende Figuren einsetzen: **1. Erw.:** Großer Meeple;

5. Erw.: Wagen, Bürgermeister (Weil die Burg kein Wappen hat, bekommt der Bürgermeister aber keine Punkte.) **10. Erw.:** Zirkusdirektor

Zusatzpunkte für 1. Erw.: Straßen mit Wirtshaus und Stadt mit Kathedrale

9. Erw.: Kloster und Kultstätte mit Weinberg erhältst du auch für die Burgwertung.

2. Erw. | Bei der Bauernwertung mit Schwein zählt die Burg 5 Punkte.

3. Erw. | Der Drache frisst keine Meeple auf der Burg. Die Fee kannst du in die Burg zu einem Meeple stellen und sie bringt dir die üblichen Feen-Punkte ein.

4. Erw. | Mit dem Turm kannst du keinen Meeple auf der Burg gefangen nehmen.

5. Erw. | Eine Burg zählt für den Gutshof und für Bauern, die durch einen Gutshof gewertet werden, 1 Punkt mehr als eine abgeschlossene Stadt.

6. Erw. | Eine Burg zählt für den König nicht als fertiggestellte Stadt.

10. Erw. | Dein Meeple in einer Burg bekommt auch Punkte für eine Zirkuswertung, wenn ein Teil der Burg in der Zirkusumgebung liegt. Eine Artisten-Pyramide zählt nicht zu den „Bauwerken“, die die Wertung für eine Burg auslösen.

BASAR

2. Erw. | Wenn du das Basar-Plättchen legst und damit deine Straße oder Stadt mit deinem Baumeister erweiterst, ziehst du nach Ende der Basar-Runde dein zweites Plättchen für den Baumeister-Doppelzug und führst diesen aus.

3. Erw. | Legst du während der Basar-Runde ein Drachenplättchen an, zieht der Drache. Im Anschluss daran wird die Basar-Runde fortgesetzt.

Alles über **Carcassonne** findet ihr auf unserer Homepage www.carcassonne.de
Ihr könnt dort an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen abrufen.



© 2010, 2017

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 unsere weiteren Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an. www.cundco.de