



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Die Obstbäume

Mit dieser Mini-Erweiterung wachsen Obstbäume um Carcassonne herum. Du erntest von verschiedenen Bäumen und je mehr Sorten du hast, desto lukrativer kannst du sie am Marktstand verkaufen.



SPIELMATERIAL

- 6 neue Landschaftsplättchen mit 6 Obstbäumen (Quitten-, Apfel-, Aprikosen-, Kirsch-, Pflaumen- und Holunderbaum)



- 24 Obstchips (4 pro Frucht mit den Werten 5, 4, 3, 2 auf der Rückseite)



SPIELVORBEREITUNG

Du mischst die **6 Landschaftsplättchen** mit den Obstbäumen unter die Landschaftsplättchen des Grundspiels. Die **24 Obstchips** sortierst du nach Farben/Obstsorten. Mische die Chips (mit verdeckten Zahlenseiten) jeweils getrennt und lege dann für jede Obstorte einen kleinen Stapel mit 4 Chips neben die Wertungstafel.

Diese Erweiterung ist für das **CARCASSONNE** Grundspiel entwickelt, dessen Regeln bleiben bestehen. Du kannst **Die Obstbäume** mit anderen Erweiterungen kombinieren, dies aber „auf eigene Gefahr“, d.h. es wird dazu keine offiziellen Regelungen geben.

1. Plättchen legen

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit einem Obstbaum (Baumplättchen), legst du es nach den bekannten Regeln an. Danach legst du einen Stapel mit 4 gleichen Obstchips in die Mitte des Baumplättchens. Du kannst die passenden Chips auf den Baum legen, es ist aber spieltechnisch nicht wichtig, welches Obst auf welchem Baum liegt.



2. Einen Meeple einsetzen

Auf das gelegte Baumplättchen darfst du nach den bekannten Regeln einen deiner Meeple einsetzen.

Achtung! Auf den Obstbaum selbst darfst du keinen Meeple setzen.

Obstaktion durchführen

Hast du einen **Meeple eingesetzt**, darfst du nun **eine** der beiden gleich folgenden Aktionen ausführen.

Legt ein Spieler in einem **späteren Zug** ein Landschaftsplättchen **angrenzend** (senkrecht, waagrecht oder diagonal) an ein Baumplättchen an **und** setzt einen Meeple auf das Plättchen ein, darf er ebenfalls **eine** der beiden folgenden Aktionen ausführen.

Ernten

Du nimmst den obersten Obstchip vom Baumplättchen und deckst ihn auf. Dann erhältst du **sofort** die darauf angegebene Punktzahl. Den Obstchip legst du vor dir ab. **ODER**

Verkaufen

Du nimmst keinen neuen Chip, sondern gibst bisher gesammelte Obstchips ab, um dafür Punkte zu bekommen. Du darfst 1 bis 4 Chips verkaufen.

Sind es mehrere Chips, müssen sie von **verschiedenen Obstsorten** sein.

Pro Verkaufsaktion darfst du immer nur 1 Set verkaufen. Die verkauften Chips nimmst du aus dem Spiel. Die Punkte auf der Rückseite beeinflussen die Punkte für den Verkauf nicht.

Der Obstverkauf bringt dir folgende Punkte:



1 Chip = 3 Punkte



2 Chips = 6 Punkte



3 Chips = 10 Punkte



4 Chips = 15 Punkte



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

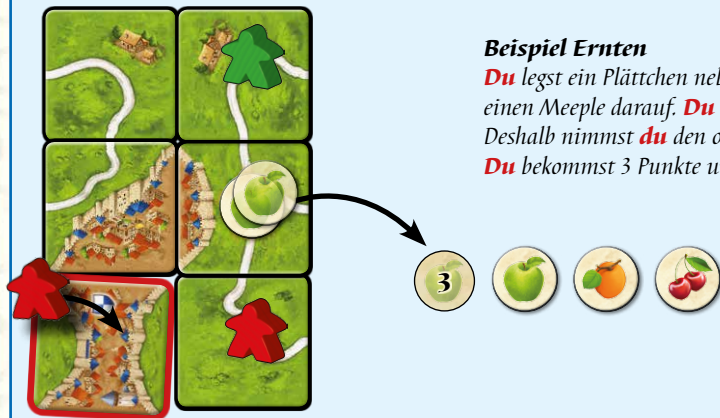


0 742832 653749



Beispiel Ernten

Du legst ein Plättchen neben dem Apfelbaum an und setzt einen Meeple darauf. **Du** entscheidest dich dafür zu **ernten**. Deshalb nimmst **du** den obersten Apfelchip und drehst ihn um. **Du** bekommst 3 Punkte und legst den Chip zu den anderen.



Beispiel Verkaufen

In einem späteren Zug legst **du** wieder ein Plättchen neben dem Apfelbaum an und setzt einen Meeple darauf. **Du** entscheidest dich dieses Mal dafür zu **verkaufen**. Bisher hast du 2 Apfelchips, 1 Aprikosenchip und 1 Kirschchip geerntet. **Du** gibst drei verschiedene Chips für 10 Punkte ab. Da **du** nur ein Set mit einer Verkaufsaktion verkaufen darfst, behältst **du** also 1 Apfelchip.



3. Eine Punktwertung auslösen

Hast du durch das Legen des Baumplättchens ein oder mehrere Gebiete abgeschlossen, wertest du sie nach den normalen Regeln.

Schlusswertung

Jeder Obstchip, den du nach Spielende noch hast, bringt dir in der Schlusswertung **1 Punkt**.

© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH



Illustration: Anne Pätzke



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

The fruit-bearing trees

With this expansion, Carcassonne will be surrounded by various fruit-bearing trees. The larger the variety of fruits you offer is, the higher your income will be.



COMPONENTS

- 6 new land tiles with 6 types of fruit-bearing trees (quince, apple, apricot, cherry, plum and elder)



- 24 fruit tokens (4 per fruit with the value 5, 4, 3, 2 on the back)



SETUP

Shuffle the **6 land tiles** with fruit-bearing trees together with the land tiles of the basic game. Arrange the **24 fruit tokens** according to their colour/type. Then, shuffle each colour/type stack separately (the values face down). Place the 6 stacks next to the scoring track.

This expansion has been developed for the Carcassonne basic game. All of the rules remain the same. *You can combine The fruit-bearing trees with other expansions - but at your own risk - i.e. there will be no official rules for these combinations.*

1. Placing a tile

When you draw a land tile with a fruit-bearing tree (tree tile), you place it according to the normal rules. Then, you place a stack with 4 fruit tokens (of the same fruit type) on top of the tree tile. You can choose the related type of fruit, however, it does not matter which type of fruit you put there, in terms of the game. Thus, any tree and any type of fruit may be combined!



2. Placing a meeple

You may deploy one of your meeples on the tree tile according to the normal rules.

Note that you are not allowed to deploy a meeple on the tree itself.

Carrying out a 'fruit action'

When you have **deployed a meeple**, you may carry out one of the two actions explained below. If a player places a land tile **next to** the tree tile **in another turn** (vertically, horizontally or diagonally) **and deploys a meeple** on this land tile, he may, as well, carry out one of the following actions.

Harvesting

You take the top-most fruit token from the tree tile. Then, you **immediately** get points according to the fruit token's value. The fruit token has to be placed in front of you. **OR**

Selling

You don't take a new fruit token but you sell fruit tokens you have harvested previously. You may sell 1 to 4 tokens. If you want to sell more than one token, there must be different types of fruit in one set. You may only sell one set at a time. The value on the back does not matter when selling fruits. Sold fruit tokens have to be put away.

Points for fruit selling

	1 token = 3 points		2 tokens = 6 points
	3 tokens = 10 points		4 tokens = 15 points





Example: Harvesting

You place a land tile next to the apple tree and **you** deploy a meeple. **You** want to harvest. Therefore, you take the top-most apple token and look for its value. **You** get 3 points and place the token in front of **you**, next to the other tokens.



Example: Selling

Later, **you** place a land tile next to the apple tree again and **you** deploy a meeple. Now, you want to sell. Up to now, **you** have harvested 2 apple tokens, 1 apricot and one cherry token. **You** sell three different tokens for 10 points.

As **you** are only allowed to sell one set at a time you keep one apple token.



3. Scoring a feature

When you complete one or more areas (e.g. a cloister, a road, etc.) by placing a tree tile, you score them according to the normal rules.

Final scoring

At the end of the game, each fruit token is worth 1 point.

© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH



Distribution:
Carcassonne & Co
GmbH
Birnauer Str. 15
D-80809 München
www.cundco.de



Illustrations: Anne Pätzke

