

Carcassonne - KSR

Die Landschafts-Karten werden hier Plättchen genannt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Zuges:

1) Plättchen ziehen und anlegen (MUSS):

1 Plättchen ziehen und passend an mind. einer Seite an ein oder mehrere schon ausliegende Plättchen anlegen (nicht über Eck).

Dabei müssen an den nun verbundenen Seiten alle Straßenabschnitte, Stadtteile und Wiesen fortgesetzt werden.

Kann das Plättchen nirgends regelkonform angelegt werden, nimmt man es aus dem Spiel und zieht ein neues Plättchen, mit dem man erneut das Anlegen versucht.

2) Man DARF 1 Figur auf das neue Plättchen setzen:

Auf das soeben eingesetzte Plättchen DARF genau 1 Figur gestellt werden, die aus dem eigenen Vorrat stammen muss. Mögliche Einsetzorte sind:

- auf eine Straße oder auf eine Straße (von einer Kreuzung ausgehend)
- auf eine Stadt
- auf eine Wiese (Wiesen werden getrennt durch Städte, Straßen, Auslageende)
- auf ein Kloster

Auf der Straße, der Stadt, der Wiese, dem Kloster, die/das mit dem neuen Plättchen verbunden wird, darf vor dem Einsetzen einer Figur insgesamt noch KEINE Figur stehen.

3) Laufende Wertungen, wenn einer der Fälle eintritt:

Punkte erhalten der/die Spieler mit der Mehrheit an Figuren:

- ⇒ Entsteht durch das Setzen eines Plättchen ein **Weg** mit 2 abgeschlossenen Enden, wird abgerechnet und jedes Plättchen mit der Straße = 1 Punkt.
- ⇒ Entsteht durch das Setzen eines Plättchen eine abgeschlossene **Stadt**, wird abgerechnet und jedes Plättchen mit Teil/en der Stadt sowie jedes Wappern in der Stadt = 2 Punkte. Städte mit nur 2 Plättchen bringen also 4 Punkte (anders als in früherer Regel).
- ⇒ Wurde durch das neue Plättchen ein **Kloster** vollständig umschlossen, wird abgerechnet und der Spieler mit der Figur auf dem Kloster erhält 9 Punkte.
- ⇒ Figuren aus abgerechneten Wegen, Städten, Klöstern kommen zu ihren Besitzern zurück. Diese Figuren können erst im nächsten Spielzug wieder eingesetzt werden.

4) Der nächste Spieler ist am Zug.

Spielende: Am Ende des Zuges, in dem das letzte Plättchen gelegt wurde.

Schlusswertung:

Jede unfertige **Straße** = 1 Punkt je Plättchen für den/die Spieler mit Mehrheit.

Jede unfertige **Stadt** = 1 Punkt je Plättchen bzw. Wappern für den/die Spieler mit Mehrheit.

Jedes **Kloster** = 1 Punkt und extra je 1 Punkt für jedes direkt umgebende Plättchen.

Wiesen: Der/die Spieler mit Mehrheit an Bauern auf einer zusammenhängenden Wiese erhalten je vollständiger Stadt (darauf bzw. daran angrenzend) 3 Punkte.

Eine Stadt kann durch das Angrenzen an mehreren Wiesen mehrmals Punkte bringen.

Basis: Spielregel lt. Hans im Glück-Website im August 2010

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.08.10

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de