



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne Die Landvermesser

In dieser Mini-Erweiterung ziehen Landvermesser durch die Gegend um Carcassonne. Sie legen die Wertigkeit der einzelnen Gebiete immer wieder neu fest. Achte deshalb genau darauf, wann du deine Gebiete wertest.

## SPIELMATERIAL

- 12 Wertungsplättchen unterteilt in:

5 Stadtwertungen



4 Straßenvertungen



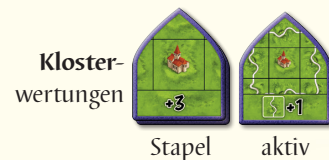
3 Klosterwertungen



(Drucke vor dem ersten Spiel die Plättchen auf Seite 3 auf dickes Papier aus oder klebe den Ausdruck auf Pappe und schneide sie dann sorgfältig aus.)

## SPIELVORBEREITUNG

Du bildest für jede Wertungsart (Stadt- Straße und Klosterwertung) jeweils einen Plättchenstapel, wobei die Vorderseiten mit den Informationen sichtbar sein sollen. Mische die 3 Stapel getrennt voneinander und platziere sie nebeneinander unter die Wertungstafel. Dann legst du von jedem Stapel das oberste Plättchen **neben** den Stapel. Diese 3 Plättchen sind die aktiven Wertungsplättchen.



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

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

## SPIELABLAUF

Diese Erweiterung verändert nur die Wertungen. Wie gewohnt führst du die Schritte **1. Landschaftsplättchen legen** und **2. Einen Meeple einsetzen** aus.

### 3. Eine Punktwertung auslösen

Für jedes der 3 Gebiete **Stadt, Straße und Kloster** ist immer genau **1 Wertungsplättchen aktiv**.

Wertest du ein Gebiet, beeinflusst das jeweilige Wertungsplättchen, wie viele Punkte die Spieler bekommen.

Wertest du mehrere Gebiete in einem Zug werden alle Wertungen durch die aktiven Plättchen beeinflusst.

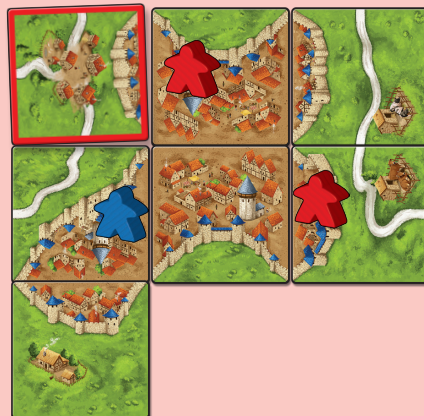
Nach einem Zug, in dem du **mindestens eine Wertung** ausgelöst hast, nimmst du **alle aktiven Wertungsplättchen** und schiebst sie **unter den Stapel**. Danach legst du das oberste Plättchen jedes Stapels als aktives Wertungsplättchen daneben (und zeigst damit das Plättchen für die nächste Wertung). Wenn du ein Gebiet abschließt, aber keine Punkte vergeben werden (weil keine Meeple darauf stehen) tauschst du die Plättchen nicht.

### Die WERTUNGSPLÄTTCHEN im Einzelnen



**Bürgerparlament** | Bei einer Stadtwertung spielt eine Meeple-Mehrheit keine Rolle mehr. Jeder Spieler, von dem mindestens 1 Meeple in der Stadt steht, bekommt die volle Punktzahl.

Du schließt die Stadt ab. Wegen des Wertungsplättchens **Bürgerparlament** bekommen sowohl **Rot** (mit der Mehrheit), als auch auch **Blau** (mit nur 1 Meeple) 14 Punkte.





**Problemviertel** | Bei einer Stadtwertung, werden diese **abschließenden Stadtteile** nicht mitgezählt und bringen somit keine Punkte.



Die Stadt von **Rot** zählt wegen der **Problemviertel** nur 6 Punkte. Alle Stadtteile mit **X** bringen keine Punkte.



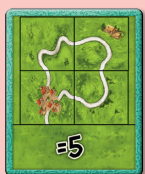
**Wohlstand / Armut** | Beim Werten der Stadt, der Straße oder dem Kloster, erhältst du wie angegeben entweder + 3 oder - 3 Punkte. Es kann bei einer Wertung passieren, dass du Minuspunkte erhältst. Dabei kann dein Punktestand auch unter 0 Punkte fallen.



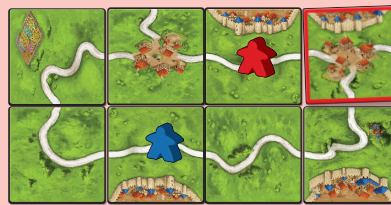
**Belagerung** | Bei einer Stadtwertung zählt jedes Schild 1 Punkt extra.



**Straßenfest** | Bei einer Straßewertung erhältst du die doppelten Punkte.



**Chaussee** | Bei einer Straßewertung erhältst du genau 5 Punkte, egal wie lang (oder kurz) diese Straße ist.



Du schließt beide Straßen ab. Durch die **Chaussee** bekommen **Rot** und **Blau** jeweils 5 Punkte für ihre Straße.



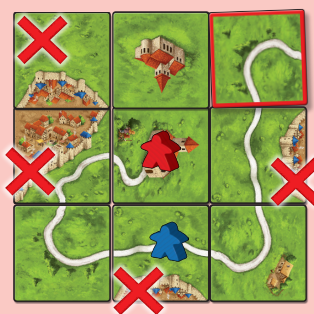
**Bauernaufstand** | Bei einer Straßewertung zählt jedes Plättchen mit einem Bauernhof 1 Punkt weniger. Tierställe beeinflussen die Wertung nicht.



Durch den **Bauernaufstand** bekommt **Rot** nur 4 Punkte für die Straße. Alle Straßenplättchen mit **X** bringen keine Punkte.



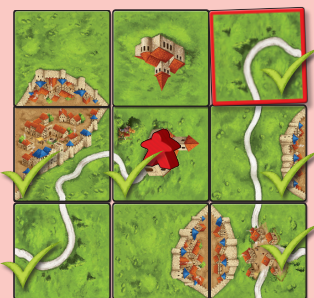
**Einsiedlerkloster** | Für jedes der 9 Plättchen bei einer Klosterwertung auf dem eine Stadt zu sehen ist, bekommst du 1 Punkt weniger.



Durch das **Einsiedlerkloster** bekommt **Rot** nur 5 Punkte (9-4 Punkte) für sein Kloster. Alle Plättchen mit **X** bringen 1 Punkte weniger.



**Pilgerweg** | Für jedes der 9 Plättchen bei einer Klosterwertung auf dem eine Straße zu sehen ist, bekommst du 1 Punkt mehr.



Durch den **Pilgerweg** bekommt **Rot** 15 Punkte (9+6 Punkte) für sein Kloster. Alle Plättchen mit **✓** bringen 1 Punkt mehr.



© 2020  
Hans im Glück  
Verlags-GmbH





