

Klaus-Jürgen Wrede
Carcassonne

Leo Colovini Neues Land

Ein pffiffiges Legespiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren
von Klaus-Jürgen Wrede & Leo Colovini

Die Bewohner von Carcassonne brechen auf zu neuen Ufern und fernen Ländern. Die Spieler erkunden die umliegenden Gebiete und sehen sich den Gefahren der hohen See und der Berge gegenüber und erforschen das weite Land. Strategisches Vorgehen und die Fähigkeiten ihres Gefolges aus Seeleuten, Räuber und Entdeckern geben den Ausschlag für den Erfolg der Spieler.

Spielmaterial

- **84 Landschaftskarten** (darunter 1 Startkarte mit blauer Rückseite): Sie zeigen Ebenen, Berge und Wasserflächen. An den Ufern befinden sich die Städte.
- **25 Gefolgsleute in 5 Farben:**
Jeder Gefolgsmann kann als Entdecker (in die Ebenen), als Räuber (in die Berge) oder als Seemann (auf die Wasserflächen) eingesetzt werden. Ein Gefolgsmann pro Farbe wird als Zählstein benötigt.
- **1 Wertungstafel:**
Sie dient zum Anzeigen der Punkte.
- **5 Übersichtskarten**
- **1 Spielregel**



Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Ebenen, Berge und Wasserflächen, auf welche die Spieler ihre Gefolgsleute setzen können, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während des Spiels als auch am Ende Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.

Spielvorbereitung

Die Startkarte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Landschaftskarten werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann. Die Wertungstafel sollte möglichst am Rand des Tisches platziert werden.

Jeder Spieler erhält die 5 Gefolgsleute einer Farbe seiner Wahl und stellt einen dieser Gefolgsleute als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die übrigen 4 Gefolgsleute bleiben zunächst bei jedem Spieler als Vorrat. Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.

Spielablauf

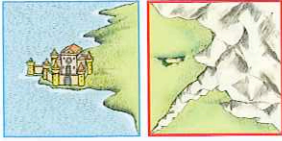
Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die nachfolgenden Aktionen in der **angegebenen Reihenfolge** aus:

1. Der Spieler **muss** 1 neue **Landschaftskarte** ziehen und anlegen.
2. Der Spieler **kann** entweder 1 eigenen **Gefolgsmann** aus seinem Vorrat auf die **soeben gelegte Karte** setzen oder 1 Gebiet für sich durch das Zurücknehmen eines zuvor gesetzten eigenen Gefolgsmannes werten. **Wichtig:** Es ist nicht möglich, dass ein Spieler einen Gefolgsmann setzen und im selben Zug einen Gefolgsmann zurücknehmen kann. Danach endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

1. Landschaftskarte legen

Als erste Aktion **muss** der Spieler 1 Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel nehmen. Er zeigt sie zunächst allen Mitspielern (damit sie ihn beim Anlegen auch gut „beraten“ können) und legt sie dann an. Dabei muss er beachten:

- Die neue Karte (in den Beispielen **rot** umrandet) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Die neue Karte muss so angelegt werden, dass alle Ebenen, Berge oder Wasserflächen der angrenzenden Karten fortgesetzt werden.



Die Ebene wird fortgesetzt.



Auf einer Seite werden die Berge fortgesetzt und auf der anderen Seite die Wasserfläche.



So z.B. darf **nicht** angelegt werden.



Die Berge werden fortgesetzt.

Falls der seltene Fall eintritt, dass eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie ganz aus dem Spiel genommen, und der Spieler zieht eine neue.

2. Gefolgsmann setzen oder zurücknehmen

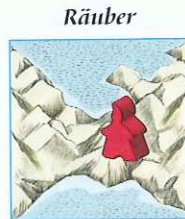
Hat der Spieler die Karte gelegt, **kann** er einen Gefolgsmann setzen. Dabei muss er Folgendes beachten:

- Er darf immer nur 1 Gefolgsmann setzen.
- Er muss ihn aus seinem Vorrat nehmen.
- Er darf ihn nur auf die soeben gelegte Karte setzen.
- Er muss sich entscheiden, auf welchen Teil der Karte er den Gefolgsmann setzt. Entweder als ...



in eine Ebene

oder



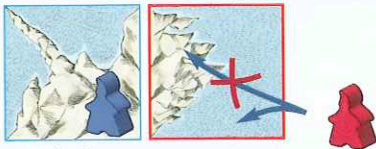
in die Berge

oder

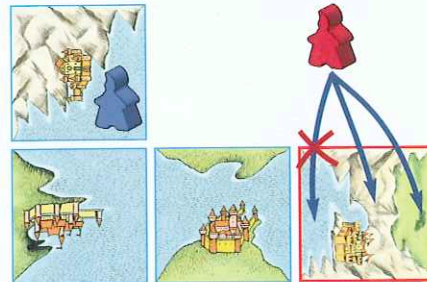


auf eine Wasserfläche.

- Auf den durch die neue Karte verbundenen Ebenen, Bergen oder Wasserflächen darf kein anderer Gefolgsmann (auch kein eigener) stehen. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit der andere Gefolgsmann entfernt ist. Was damit gemeint ist, verdeutlichen am besten zwei Beispiele:



Rot darf nur einen Seemann setzen, weil die Berge bereits von einem Räuber besetzt ist.



Rot darf seinen Gefolgsmann als Entdecker oder als Räuber einsetzen, nicht aber als Seemann, da bereits ein anderer Seemann auf der Wasserfläche ist.

WERTEN EINES GEBIETES

Statt einen Gefolgsmann einzusetzen, **kann** der Spieler einen zuvor gesetzten eigenen Gefolgsmann in seinen Vorrat zurücknehmen, um das Gebiet, in dem dieser stand, für sich zu werten. Der Spieler setzt seinen Zählstein auf der Wertungstafel entsprechend der erhaltenen Punkte vorwärts und nimmt den Gefolgsmann zurück in seinen Vorrat. Diesen Gefolgsmann kann der Spieler in der nächsten Runde wieder einsetzen.

Der Spieler kann aus jedem Gebiet, in dem sich einer oder mehrere seiner eigenen Gefoglsleute befinden, einen entfernen, unabhängig davon, ob das Gebiet abgeschlossen ist oder nicht.

EBENEN

Nicht abgeschlossene Ebenen bringen **1 Punkt pro Landschaftskarte**, aus denen die Ebene besteht. Ebenen können später trotzdem noch wachsen und abgeschlossen werden.

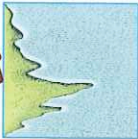
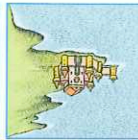
Abgeschlossene Ebenen (Ebenen, die vollständig von Bergen und/oder Wasserflächen umgeben sind) bringen **2 Punkte pro Landschaftskarte**. Abgeschlossene Ebenen können nicht mehr in Größe oder Wert wachsen.

In beiden Fällen beeinflussen Städte den Wert der Ebene nicht.

Abgeschlossene Ebenen aus nur 2 Landschaftskarten bringt nur **2 Punkte!**

Nicht abgeschlossene Ebene:
Sie besteht aus 4 Karten.

Rot nimmt seinen Entdecker zurück und erhält 4 Punkte.

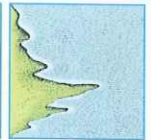
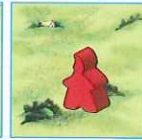


Abgeschlossene Ebene aus nur 2 Landschaftskarten:

Rot nimmt seinen Entdecker zurück und erhält nur 2 Punkte.

Abgeschlossene Ebene:
Sie besteht aus 5 Karten.

Rot nimmt seinen Entdecker zurück und erhält 10 Punkte.



BERGE

Nicht abgeschlossene Berge bringen **1 Punkt pro Stadt** in den Bergen selbst und in allen angrenzenden Ebenen. Berge können später trotzdem noch wachsen und abgeschlossen werden.

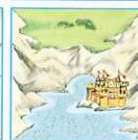
Abgeschlossene Berge (Berge, die vollständig von Ebenen und/oder Wasserflächen umgeben sind) bringen **2 Punkte pro Stadt** in den Bergen selbst und in allen angrenzenden Ebenen. Beachten Sie, dass abgeschlossene Berge zwar nicht mehr größer werden können, jedoch ihr Wert durch weitere Städte in den angrenzenden Ebenen noch steigen kann.

Abgeschlossener Berg aus nur 2 Landschaftskarten bringen nur **1 Punkt pro Stadt!**



Nicht abgeschlossene Berge:

Dort sind 4 Städte (1 in den Bergen, 3 in angrenzenden Ebenen). **Rot** nimmt seinen Räuber zurück und erhält 4 Punkte.



Abgeschlossene Berge: Dort sind 4 Städte (1 in den Bergen, 3 in angrenzenden Ebenen). **Rot** nimmt seinen Räuber zurück und erhält 8 Punkte.



Abgeschlossene Berge aus nur 2 Landschaftskarten:

Rot nimmt seinen Räuber zurück und erhält nur 4 Punkte, 1 pro Stadt.

WASSERFLÄCHEN

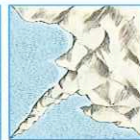
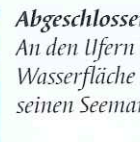
Nicht abgeschlossene Wasserflächen bringen **1 Punkt pro Stadt** an den angrenzenden Ufern. Nicht abgeschlossene Wasserflächen können später trotzdem noch wachsen und abgeschlossen werden.

Abgeschlossene Wasserflächen (Wasserflächen, die vollständig von Ebenen und/oder Bergen umgeben sind) bringen **1 Punkt pro Stadt** an den angrenzenden Ufern **plus 1 Punkt pro Landschaftskarte**, aus denen die Wasserfläche besteht.

Abgeschlossene Wasserfläche können nicht mehr in Größe oder Wert wachsen.

Abgeschlossene Wasserfläche aus nur 2 Landschaftskarten bringt nur **1 Punkt pro Stadt!**

Nicht abgeschlossene Wasserfläche:
An den Ufern befinden sich 2 Städte. **Rot** nimmt seinen Seemann zurück und erhält 2 Punkte.



Abgeschlossene Wasserflächen:
An den Ufern befinden sich 3 Städte und die Wasserfläche besteht aus 4 Karten. **Rot** nimmt seinen Seemann zurück und erhält 7 Punkte.



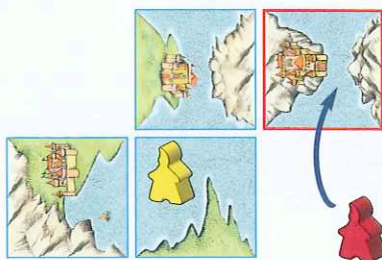
Abgeschlossene Wasserfläche aus nur 2 Landschaftskarten:
Rot nimmt seinen Seemann zurück und erhält 1 Punkte.

■ GEBIETE MIT MEHR ALS EINEM GEFOLGSMANN

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Entdecker in einer Ebene, mehrere Räuber in den Bergen oder mehrere Seeleute auf einer Wasserfläche stehen.

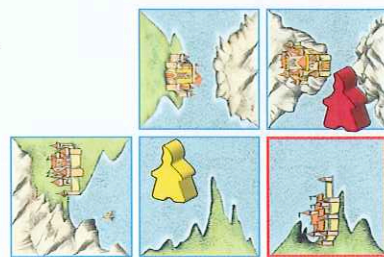
Wenn dieser Fall eintritt, werden alle Gefolgsleute unabhängig voneinander behandelt, als ob sie alleine auf dem jeweiligen Gebiet stünden. **Es gibt keine Mehrheiten!** Jeder einzelne Gefolgsmann kann Punkte für ein Gebiet erhalten.

Wenn ein Spieler beispielsweise mehr als einen Gefolgsmann in einem Gebiet hat, kann er diese in unterschiedlichen Zügen zurücknehmen und jeden einzeln werten.



Rot legt eine Karte und stellt einen Seemann auf die Wasserfläche. Er darf das, weil diese Wasserfläche bisher noch nicht mit derjenigen, auf der der **gelbe** Seemann steht, verbunden ist.

In der rechten Abbildung wird eine Karte gelegt, welche die beiden Wasserflächen verbindet. Nun haben beide, **Rot** und **Gelb** einen Seemann auf der selben Wasserfläche und können diese neue, größere Wasserfläche jeweils für sich werten. Bisher erhielten sie nur 4 Punkte für die Städte, da das Gebiet noch nicht abgeschlossen ist. Der Wert kann allerdings noch steigen.



■ ZURÜCKNEHMEN VON GEFOLGSLEUTEN AUS NICHT ABGESCHLOSSENEN GEBIETEN

Wenn ein Spieler den letzten Gefolgsmann aus einem noch nicht abgeschlossenen Gebiet zurücknimmt, wird dieses Gebiet wieder unbesetzt und kann von einem anderen Spieler neu besetzt werden, indem dieser eine Landschaftskarte anlegt und einen Gefolgsmann darauf platziert.

Spielende

Am Ende des Zuges, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde, ist das Spiel zu Ende. Nun folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

Jeder Spieler erhält Punkte für alle seine Gefolgsleute, die er noch nicht zurückgenommen hat. **Achtung:** Alle Gebiete werden abgerechnet, als wären sie nicht abgeschlossen. Gebiete, die nur aus 2 Karten bestehen, zählen wie beschrieben.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Expertenvariante

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler 2 Landschaftskarten, die er offen vor sich ablegt.

Zu Beginn seines Zuges kann jeder Spieler eine der offen vor sich liegenden Karten wählen und anlegen. Danach zieht er eine neue Karte vom verdeckten Stapel und legt diese wieder offen vor sich ab.

Weiterhin können die Spieler entscheiden, vor dem Spiel Karten aus dem Spiel zu entfernen. Diese Karten werden zufällig gezogen und offen neben die Wertungstafel gelegt. Bei 2 oder 5 Spielern wird 1 Karte entfernt, bei 3 Spielern 2 Karten und bei 4 Spielern 3 Karten. Auf diese Weise führen alle Spieler die gleiche Anzahl an Zügen aus.



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München

Weitere Informationen über unsere Spiele finden Sie im Internet auf unserer Homepage:

www.hans-im-glueck.de

Mehr Infos über Carcassonne finden Sie unter:

www.carcassonne.de