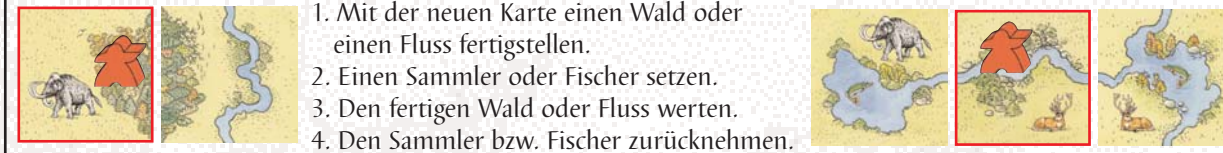


Rückkehr der Stammesmitglieder zu ihren Besitzern

Nachdem ein Fluss oder ein Wald fertig gestellt und gewertet worden ist – **und nur dann** –, kehren die dort eingesetzten Stammesmitglieder zu ihren Besitzern zurück. Der oder die Spieler nehmen sie zu sich zurück und dürfen sie ab dem nächsten Zug wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.

Es ist aufgrund der Aktionsreihenfolge möglich, im selben Zug ein Stammesmitglied zu setzen, sofort zu werten und das Stammesmitglied wieder zurück zu bekommen. Dabei muss man ...



1. Mit der neuen Karte einen Wald oder einen Fluss fertigstellen.
2. Einen Sammler oder Fischer setzen.
3. Den fertigen Wald oder Fluss werten.
4. Den Sammler bzw. Fischer zurücknehmen.

Darf der Spieler noch eine Bonuskarte ziehen, kann er auch das eben zurückgenommene Stammesmitglied gleich wieder einsetzen, wenn er will.

Hütten

Hütten müssen immer auf einen Fluss oder See gesetzt werden.

Einer Hütte gehört ein gesamtes **Flusssystem**. Ein Flusssystem umfasst alle zusammenhängenden Flüsse und wird nicht durch Seen unterbrochen. Es endet erst an den Quellen oder am Rand der Spielfläche.

Hütten werden nur am Ende des Spiels gewertet.

Beim Einsetzen ist zu beachten: Auf dem gesamten Flusssystem darf sich keine weitere Hütte befinden, weder eine eigene noch die eines Mitspielers (gleiche Regel wie beim Einsetzen von Stammesmitgliedern). Einmal gesetzt, können Hütten nicht mehr zurückgenommen werden.

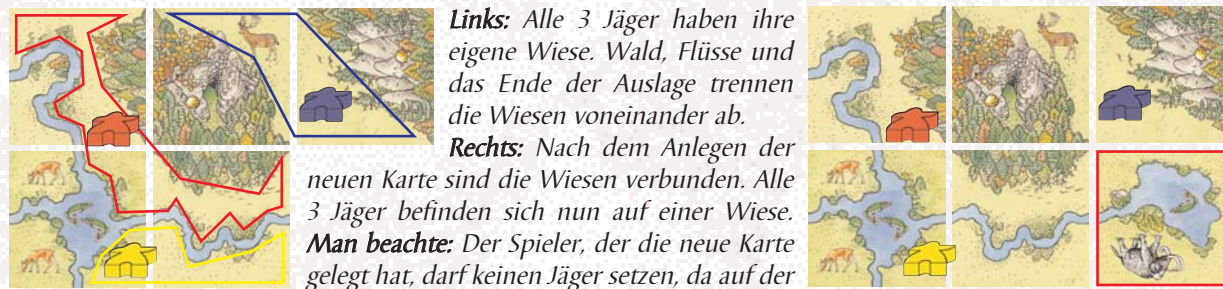
Achtung: Hütten und Fischer 'behindern' sich gegenseitig nicht.

Die Wiese

Wiesen werden nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Jäger aufzunehmen.

Einmal gesetzt, können Jäger nicht mehr zurückgenommen werden. Aus diesem Grund legt man die Jäger auf die Wiese hin. So kann man sie deutlich von den stehenden Fischern und Sammlern unterscheiden, die man im Spiel wieder zurückbekommen kann.

Jäger bringen erst am Ende des Spiels Punkte (siehe Schlusswertung).



Links: Alle 3 Jäger haben ihre eigene Wiese. Wald, Flüsse und das Ende der Auslage trennen die Wiesen voneinander ab.

Rechts: Nach dem Anlegen der neuen Karte sind die Wiesen verbunden. Alle 3 Jäger befinden sich nun auf einer Wiese. **Man beachte:** Der Spieler, der die neue Karte gelegt hat, darf keinen Jäger setzen, da auf der nun verbundenen Wiese bereits Jäger sind.

Spielende

Am Ende des Zuges, in dem die letzte Landschaftskarte (nicht Bonuskarte!) gelegt wurde, passiert Folgendes:

Die Spieler nehmen alle Stammesmitglieder, die auf unfertigen Wäldern und Flussabschnitten stehen, vom Spielfeld zurück. **Nicht fertig gewordene Wälder und Flüsse werden nicht mehr gewertet.**

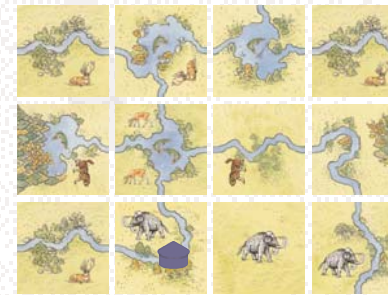
Die Hütten auf den Flüssen und die Jäger auf den Wiesen bleiben auf dem Spielfeld!

Nun folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

Wertung der Hütten

Der Spieler, der alleine 1 Hütte auf einem Flusssystem hat, bekommt für jeden Fisch in diesem Flusssystem 1 Punkt. Haben mehrere Spieler die meisten Hütten im selben Flusssystem, bekommen alle diese Spieler die volle Punktzahl. Hat 1 Spieler die meisten Hütten, erhält er alleine die Punkte. Für die Wertung der Hütten spielt es keine Rolle, ob ein Flusssystem abgeschlossen (fertig) ist oder nicht. Auf diese Weise werden alle Hütten gewertet.



Blau erhält 5 Punkte (5 Fische).

Wertung der Jäger auf den Wiesen

Der Spieler, der alleine 1 Jäger auf einer Wiese hat, erhält folgende Punkte: Jedes Wild, jedes Mammut und jeder Auerochse (nur auf Bonuskarten) bringt 2 Punkte.

Säbelzahniger sind Konkurrenten um die Nahrung. Sie jagen nur das Wild, an ein Mammut oder einen Auerochsen wagen sie sich nicht heran. **Für jeden Säbelzahniger auf der Wiese wird ein Wild weniger gewertet.** Zur Vereinfachung der Wertung kann man die **grünen Holzscheiben** benutzen und paarweise je 1 Tiger und 1 Wild abdecken. Der Rest an Wild, sowie die Mammuts und Auerochsen werden dann zusammengezählt. Sollten sich auf einer Wiese einmal mehr Tiger tummeln als Wild, gibt es keine Minuspunkte.

Haben mehrere Spieler die meisten Jäger auf einer Wiese, so bekommen alle die volle Punktzahl. Hat 1 Spieler die meisten Jäger, erhält er alleine die Punkte.

Für die Wertung der Jäger spielt es keine Rolle, ob eine Wiese abgeschlossen (fertig) ist oder nicht. In dieser Weise werden alle Jäger auf den einzelnen Wiesen gewertet.

Nach einer Wertung werden die Holzscheiben eingesammelt und für die nächste Wertung verwendet.



Wiese 1: 1 Wild. **Grün** erhält 2 Punkte.
Wiese 2: 1 Wild, 1 Mammut, 1 Tiger. **Gelb** und **Rot** erhalten jeweils 2 Punkte für das Mammut, das Wild gehört dem Tiger.
Wiese 3: 2 Wild, 2 Mammuts, 1 Auerochse, 1 Tiger. **Rot** hat die meisten Jäger. Er alleine erhält die 8 Punkte (2 Mammuts = 4 Punkte, 1 Auerochse = 2 Punkte, 1 Wild = 2 Punkte).
Wiese 4: 2 Tiger, 1 Wild. **Blau** erhält keine Punkte, auch keine Minuspunkte.

(Aus Gründen der Übersichtlichkeit sind nur auf Wiese 3 Tiger und Wild mit grünen Scheiben abgedeckt.)

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Beschreibung der Bonuskarten

Sie müssen nach den üblichen Legeregeln gespielt werden. Zusätzlich gibt es folgende Besonderheiten:

Das Feuer verjagt **alle** Tiger auf der Wiese - auch wenn kein Jäger auf der Karte liegt. Auf dieser Wiese wird das gesamte Wild gezählt.

Jede Pilzgruppe in einem fertigen Wald bringt bei der Wertung dieses Waldes zusätzlich 2 Punkte.

Jeder Auerochse bringt bei der Wertung der Jäger 2 Punkte.

Legt ein Spieler diese Karte und einen Jäger **auf die Wiese neben die Kultstätte**, so bekommt **nur er die Punkte**. Andere Jäger auf der gesamten Wiese bekommen keine Punkte, unabhängig davon, wie viele Jäger es sind.
Achtung: Beim Einsetzen des Jägers darf sich - wie üblich - kein weiterer Jäger auf dieser Wiese befinden!



© 2002 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
Fax: 089-302336

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Verlag bei Dieter Hornung, Nathali Klingens, Sabine Lock, Andreas Maszuhn, Karl-Heinz Schmiel, Robert Watson, Hannes Wildner und Schorsch.

Spielen Sie Carcassonne auch online unter www.brettspielwelt.de und gewinnen Sie beim Preisrätzel unter www.carcassonne.de ein Hans im Glück Spiel.

Carcassonne

Die Jäger und Sammler

Ein Legespiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren von Klaus-Jürgen Wrede

Bereits tausende Jahre, bevor die Gegend um die heutige Stadt Carcassonne mit ihrer mächtigen Burg entstand, war dieses Gebiet besiedelt. Die Menschen jagten wilde Tiere, sammelten Beeren und fingen Fische, um ihr tägliches Überleben zu sichern. Noch heute belegen fantastische Höhlenmalereien und urzeitliche Funde das Leben von damals.

Spielmaterial

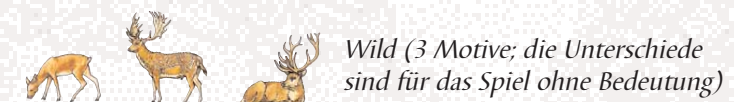
- 79 Landschaftskarten (darunter 1 Startkarte mit Vulkan)



Rückseite



Startkarte



Wild (3 Motive; die Unterschiede sind für das Spiel ohne Bedeutung)



Mammut



Säbelzahniger

- 12 Bonuskarten

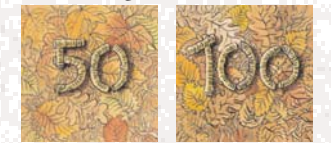


Rückseite

- 1 Wertungstafel



- 5 Wertungskarten



- 30 Stammesmitglieder in 5 Farben



- Diese Spielregel

- 10 Hütten in 5 Farben



- 10 grüne Holzscheiben



Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Wiesen, Wälder und Flüsse, auf denen die Spieler ihre Stammesmitglieder und Hütten einsetzen 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 mit dem Vulkan wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die 78 weiteren Landschaftskarten werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann. Ebenso werden die 12 Bonuskarten gemischt und verdeckt als 1 Stapel bereit gelegt. Die Wertungstafel wird am Rand des Tisches platziert, und die 5 Wertungskarten daneben gelegt.

Jeder Spieler erhält die 6 Stammesmitglieder und 2 Hütten einer Farbe seiner Wahl und stellt ein Stammesmitglied als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die übrigen 5 Stammesmitglieder und die 2 Hütten bleiben zunächst vor jedem Spieler als Vorrat liegen.

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** eine Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel ziehen (**nicht vom Bonusstapel**) und passend anlegen.
2. Der Spieler **kann** eines seiner Stammesmitglieder oder eine seiner Hütten aus seinem Vorrat **auf die soeben gelegte Karte** setzen.
3. Sind durch das Anlegen der Karte **fertige Wälder oder Flüsse** entstanden, müssen diese jetzt gewertet werden.

Landschaftskarte legen

Als erste Aktion seines Zuges muss der Spieler eine Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel nehmen. Er zeigt sie zunächst allen Mitspielern (damit sie ihn auch gut "beraten" können) und legt sie dann offen an. Dabei muss er Folgendes 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 nur Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Wiesen, Flüsse und Wälder müssen fortgesetzt werden.
- Ganz selten kann eine Karte nicht angelegt werden, weil es keine zulässige Verbindung gibt. In diesem Fall wird sie aus dem Spiel genommen, und der Spieler muss eine neue Karte ziehen, die er dann anlegt.



Der Fluss und die beiden Wiesen werden fortgesetzt.



Der Wald wird fortgesetzt.



Auf der linken Seite wird der Wald, auf der unteren Seite die Wiese fortgesetzt.



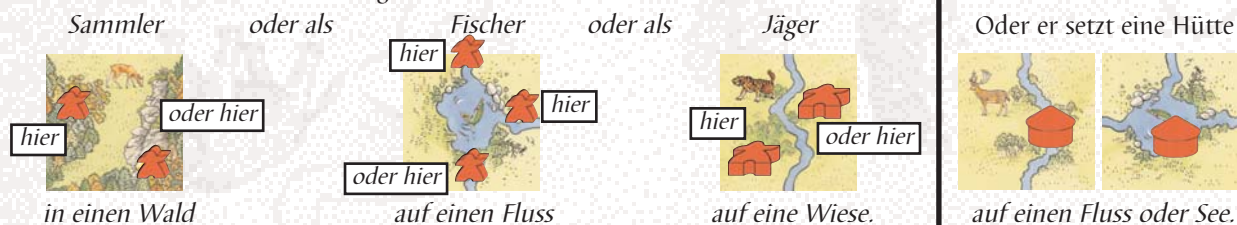
So z.B. darf nicht angelegt werden.

Stammesmitglied oder Hütte setzen

Hat der Spieler die Karte gelegt, **kann** er 1 Stammesmitglied **oder** 1 Hütte setzen. Dabei muss er Folgendes beachten:

- Er **darf** immer nur 1 Stammesmitglied **oder** 1 Hütte setzen.
- Er **muss** das Stammesmitglied oder die Hütte **aus seinem Vorrat** nehmen.
- Er **darf** das Stammesmitglied oder die Hütte **nur auf die soeben gelegte Karte** setzen.
- Er **muss** sich entscheiden, auf **welchen Teil der Karte** er das Stammesmitglied setzt.

Entweder er setzt ein Stammesmitglied als ...

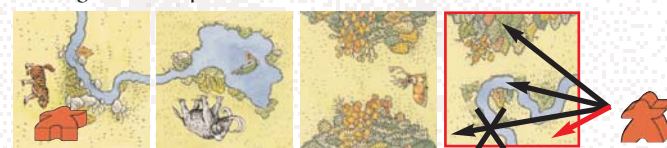


Setzt der Spieler das Stammesmitglied als Jäger ein, so stellt er es nicht aufrecht hin, sondern legt die Figur flach auf eine Wiese. Näheres dazu und zu den Hütten auf Seite 5.

- Auf den durch die neue Karte verbundenen Wäldern, Flüssen bzw. Wiesen **darf kein anderes Stammesmitglied (auch kein eigenes)** stehen. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit das andere Stammesmitglied entfernt ist. Was damit gemeint ist, verdeutlichen am besten folgende Beispiele:



Blau kann nur einen Jäger einsetzen. In dem Wald steht bereits ein Sammler.



Rot kann sein Stammesmitglied als Sammler oder Fischer einsetzen, als Jäger aber nur auf der kleinen Wiese (roter Pfeil). Auf der großen Wiese befindet sich bereits ein Jäger.

Es ist dennoch möglich, dass mehrere Figuren auf einem zusammenhängenden Gebiet (Wald, Fluss, Wiese) stehen. Wie das passieren kann, wird auf der nächsten Seite erklärt.

Gehen einem Spieler im Laufe des Spiels die Stammesmitglieder oder Hütten aus, so kann der Spieler nur eine Karte anlegen. Aber keine Angst: Man erhält Stammesmitglieder auch wieder zurück (siehe unter "Rückkehr der Stammesmitglieder zu ihren Besitzern" auf Seite 5). Hütten dagegen bleiben bis zum Ende des Spiels stehen.

Nun ist der Zug des Spielers zu Ende, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

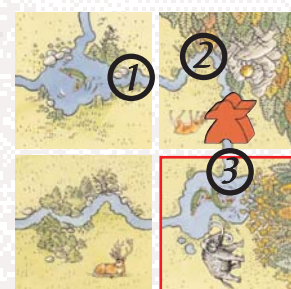
Ausnahme: Ist durch das Anlegen der Karte ein **Fluss oder ein Wald fertig gestellt** worden, so muss jetzt gewertet werden, bevor der nächste Spieler mit seinem Zug beginnt. **Fertig gestellte Wiesen spielen keine Rolle.**

Wertung fertiger Flüsse und Wälder

Ein fertiger Fluss

Ein Fluss ist fertig, wenn er entweder von Seen oder von Quellen begrenzt wird, oder wenn er einen geschlossenen Kreis bildet. Ein Fluss kann zwischen diesen Begrenzungen beliebig lang sein.

Ein Spieler, der auf einem fertigen Fluss alleine einen Fischer stehen hat, erhält für jeden Abschnitt des Flusses 1 Punkt. Falls der Fluss durch 1 oder 2 Seen begrenzt wird, zählt jeder Fisch ebenfalls 1 Punkt.



Rot erhält 6 Punkte.
Der fertige Fluss besteht aus 3 Abschnitten (1, 2, 3). Jeder Abschnitt zählt 1 Punkt. Der See am Abschnitt 1 enthält 1 Fisch, der See am Abschnitt 3 enthält 2 Fische. Das ergibt nochmals 3 Punkte.



Rot erhält 3 Punkte (2 Abschnitte und 1 Fisch). Auch wenn Blau die neue Karte angelegt hätte, um seinen Wald zu vergrößern, erhält Rot die Punkte, da der Fluss fertig ist und er dort einen Fischer hat.

Achtung: Der Spieler, der den Fluss fertig gestellt hat, ist meistens auch derselbe, der dort einen Fischer hat und die Punkte erhält. Das muss aber nicht so sein. Es kann vorkommen, dass ein Spieler einen Fluss fertigstellt und ein anderer Spieler dort einen Fischer hat und die Punkte kassiert, wie im Beispiel rechts oben.

Alle Punkte werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt. Erreicht ein Spieler wieder das Startfeld, so nimmt er sich eine der Wertungskarten und legt diese mit dem Wert 50 vor sich ab, so dass alle Spieler sehen können, dass dieser Spieler bereits einmal die Wertungstafel durchlaufen hat. Erreicht ein Spieler ein weiteres Mal das Startfeld, so dreht er seine Wertungskarte auf den Wert 100 um. In Partien mit wenigen Mitspielern kann es vorkommen, dass ein Spieler mehr als 150 Punkte erreicht. Dann nimmt er sich eine weitere Wertungskarte und dreht diese auf den Wert 50.

Ein fertiger Wald und die Bonuskarten

Ein Wald ist fertig, wenn er komplett von Wiesen umgeben ist (d.h. keine offene Seite mehr hat, an die noch Wald angelegt werden kann) und wenn er innen keine Lücke aufweist. Ein fertiger Wald kann beliebig groß sein.

Ein Spieler, der in einem fertigen Wald alleine einen Sammler stehen hat, erhält für jedes Waldstück 2 Punkte.



Rot erhält 4 Punkte.

Nach der Wertung wird festgestellt, ob in dem Wald Goldklumpen zu sehen sind. Ist das der Fall, zieht der Spieler, der den Wald fertig gestellt hat, 1 Karte vom Bonusstapel. Er legt die Bonuskarte an einer beliebigen Stelle nach den üblichen Legeregeln an und darf auch 1 Stammesmitglied oder 1 Hütte auf diese Karte setzen, wenn er will. Löst er durch diese Aktion wieder eine Wertung aus, so wird auch diese sofort durchgeführt. Allerdings darf er **keine weitere Bonuskarte** ziehen, wenn er erneut einen Wald mit Goldklumpen fertiggestellt hat (es gibt also keine Kettenreaktion). Ist der Bonusstapel aufgebraucht, entfällt das Ziehen einer Bonuskarte!

Zusammengefasst:

- Der Spieler, der einen Sammler im fertigen Wald hat, erhält die Punkte.
- Der Spieler, der den Wald fertig gestellt hat, zieht die Bonuskarte. Zu dem Beispiel rechts: Hat Rot den Wald fertig gestellt, erhält er sowohl die Punkte als auch die Bonuskarte. Hat z.B. Blau den Wald fertig gestellt, erhält Rot die Punkte und Blau die Bonuskarte.
- Die Bonuskarte darf an jeder beliebigen Stelle des Spielfeldes angelegt werden.
- Unabhängig davon, wieviele Goldklumpen ein Wald enthält, darf immer nur 1 Bonuskarte gezogen werden.
- Enthält der Wald allerdings keine Goldklumpen, darf keine Bonuskarte gezogen werden.



2 Punkte je Waldstück. Rot erhält 10 Punkte.

In diesem fertigen Wald sieht man Goldklumpen. Daher wird 1 Bonuskarte gezogen.

Die Bonuskarten werden auf der letzten Seite beschrieben.

Was passiert, wenn mehrere Stammesmitglieder in einem fertigen Wald oder Fluss stehen?

Durch geschicktes Anlegen der Karten können durchaus mehrere Sammler in einem Wald oder mehrere Fischer auf einem Fluss stehen.

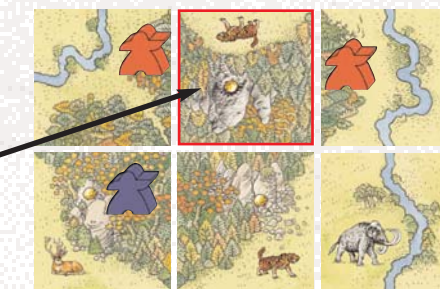
Bei der Wertung eines fertigen Waldes oder Flusses wird zunächst ermittelt, ob ein Spieler **mehr** Stammesmitglieder als alle anderen hat. Dieser erhält dann die Punkte **alleine**.

Haben **mehrere Spieler die meisten Stammesmitglieder**, so erhalten **alle die volle Punktzahl**.



Rot und Blau erhalten beide je 10 Punkte.

Die neu gelegte Karte verbindet die zuvor getrennten Wälder. Danach stehen mehrere Figuren im selben Wald.



Rot hat die Mehrheit in diesem Wald und erhält alleine die 12 Punkte.

Achtung: Mehrere Stammesmitglieder im selben Gebiet widersprechen nicht der Regel auf Seite 3: "Auf den durch die neue Karte verbundenen Wäldern, Flüssen bzw. Wiesen darf kein anderes Stammesmitglied (auch kein eigenes) stehen." **Diese Regel gilt für das Neu-Einsetzen von Stammesmitgliedern!** Hier jedoch geht es um das Verbinden von Gebieten, in denen bereits Stammesmitglieder stehen.