

Inhalt

- **24 neue Landschaftskarten** (9 Karten mit Wein, 6 mit Korn, 5 mit Tuch, 4 weitere ohne Waren)
- **20 Warenplättchen** (9 x Wein, 6 x Korn, 5 x Tuch, werden neben der Wertungstafel ausgelegt)
- **12 neue Gefolgsleute** in 6 Farben (je 1 Schwein und 1 Baumeister für jeden Spieler)
- **1 Stoffbeutel**

„Händler und Baumeister“ kann nur zusammen mit CARCASSONNE gespielt werden. Selbstverständlich kann man auch die 1. Erweiterung dazugeben (CARCASSONNE plus 1. Erweiterung plus „Händler und Baumeister“). **Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich!** Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung erklärt.

Eine Stadt mit Waren wird fertig

Wird eine Stadt fertig gestellt, die 1 oder mehrere Warensymbole enthält, passiert Folgendes: Die Stadt wird in der gewohnten Weise gewertet. **Der Spieler, der die Stadt fertig gestellt hat**, bekommt dann für jedes Warensymbol in der Stadt 1 dazugehöriges Warenplättchen (er ist sozusagen der Händler dieser Stadt).

Es spielt dabei keine Rolle, ob er selbst Ritter in der Stadt hatte, oder ob sich überhaupt Ritter in der Stadt befanden.

Rot hat die Stadt abgeschlossen.
Blau erhält 10 Punkte und
Rot 2 Korn- und 1 Weinplättchen.



Die Warenplättchen (bringen zusätzliche Punkte)

Der Spieler, der am **Ende des Spiels** die meisten **Weinplättchen** gesammelt hat, erhält **10 Punkte**. Das Gleiche gilt für den Spieler mit den meisten **Korn- und Tuchplättchen**. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten die vollen 10 Punkte.

Beispiel für ein 2-Personenspiel: **Blau** bekommt 20 Punkte, **Rot** 30 Punkte.



Punkte: 10 0 10 10 10 10

Schwein und Baumeister werden behandelt wie die übrigen Gefolgsleute. Sie müssen auf die soeben gelegte Karte gesetzt werden. Kein weiterer Gefolgsmann darf dort platziert werden.

Das Schwein wird auf die Wiese gesetzt und kann den Wert der Städte für die Bauern erhöhen. **Ein Spieler darf sein Schwein nur auf eine Wiese setzen, auf der bereits mindestens 1 eigener Bauer steht.** Das Schwein bleibt bis zum Spielende auf der Wiese. Bei der Schlusswertung bekommt der Spieler für jede gewertete Stadt dieser Wiese 4 anstatt 3 Punkte. Dies gilt aber nur, wenn er die Wiese besitzt. Für den Besitz einer Wiese zählen nach wie vor nur die Bauern.



Blau besitzt die Wiese. Da er sein Schwein auf der Wiese hat, erhält er für jede fertige Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte. **Blau** erhält also 8 Punkte. **Rot** besitzt die Wiese nicht, da er nicht die Bauernmehrheit hat. Er erhält 0 Punkte.

Der **Baumeister** wird auf die Straße oder in die Stadt gesetzt und ermöglicht dem Besitzer Doppelzüge. Wie kommt der Baumeister auf eine Straße und wie funktioniert der Doppelzug?

- 1.** Der Spieler setzt einen **Wegelagerer** auf eine Straße.
- 2.** Er legt im **nächsten Zug oder irgendwann später** eine Karte an, welche die **Straße weiterführt** und setzt seinen **Baumeister** auf die Straße.
- 3.** Er legt im nächsten Zug oder irgendwann später erneut eine Karte an, die die Straße mit dem Baumeister **weiterführt** oder **abschließt**. Er zieht nun sofort eine **2. Karte** und legt sie irgendwo an (das ist der Doppelzug und nur so kann er durchgeführt werden).



1. Einen Wegelagerer setzen.
2. Den Baumeister setzen.
3. Die Straße weiterführen, die 2. Karte ziehen und irgendwo anlegen.

Weitere Einzelheiten:

- Es gibt keine Kettenreaktion. Legt der Spieler die 2. Karte wieder an die Straße mit seinem Baumeister, darf er keine 3. Karte ziehen.
- Bleibt die Straße im Verlauf des Doppelzuges offen, bleibt der Baumeister dort. Solange die Straße offen ist, kann der Spieler auf die geschilderte Weise Doppelzüge machen. Wird sie abgeschlossen, kommen nach der Wertung Wegelagerer und Baumeister zum Spieler zurück.
- Der Spieler kann sowohl auf die 1. als auch auf die 2. Karte einen Gefolgsmann setzen. Wird die Straße nach der 1. Karte abgeschlossen, kann er z. B. den gerade zurück bekommenen Baumeister auf die 2. Karte setzen.
- Auf einer Straße können Baumeister mehrerer Spieler stehen.
- Zwischen dem Wegelagerer und dem Baumeister können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.
- Alles, was für die Straße erklärt wurde, gilt genauso für die Stadt. Man muss im Text nur „Straße“ durch „Stadt“ und „Wegelagerer“ durch „Ritter“ ersetzen.
- Ein Baumeister kann einmal auf eine Straße, ein anderes Mal in eine Stadt gesetzt werden, aber nie auf eine Wiese.



Ein Spieler kann beispielsweise ...

1. Einen Wegelagerer setzen.
2. Den Baumeister setzen.
3. Die Straße abschließen und einen Ritter in den Stadtteil der Karte setzen. (Die Straße wird nun gewertet. Wegelagerer und Baumeister kommen zurück.)
4. Die 2. Karte anlegen und den Baumeister dort wieder einsetzen.

Der Stoffbeutel

Aus produktionstechnischen Gründen können die Karten von CARCASSONNE und die Karten der Erweiterung(en) geringe Abweichungen in der Helligkeit aufweisen. Falls Abweichungen auftreten, können alle Karten aus dem Stoffbeutel gezogen werden.

Weitere neue Landschaftskarten (Beispiele)



Das Kloster trennt die Straße in **3 Straßenabschnitte**.

Diese Karte hat **3 getrennte Stadtteile**.

Die Brücke ist **keine Kreuzung**. Die eine Straße verläuft **durchgehend** von links nach rechts, die andere von oben nach unten. Die **Wiesenstücke** sind allerdings getrennt. Die Karte links hat 4 getrennte, die Karte rechts 3 getrennte Wiesenstücke.



©2003 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Straße 15, 80809 München
 Tel: 089-3005419, Fax: 089-302336
 E-Mail: info@hans-im-glueck.de