

Klaus-Jürgen Wrede

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

1 Fluss



3 getrennte Flüsse



1 Fluss mit Quelle



2 Flüsse mit Quellen



1 See mit Fisch / Fluss und 1 See mit 2 Fischen

2 getrennte



1 Wald



Wälder

3 getrennte



Wiesen



Goldklumpen



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



Mammut



Säbelzahniger

- 12 Bonuskarten



Rückseite

- 1 Wertungstafel



W Hütten in 5 Farben

- 5 Wertungskarten



- 30 Stammesmitglieder in 5 Farben



- Diese Spielregel

- 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.

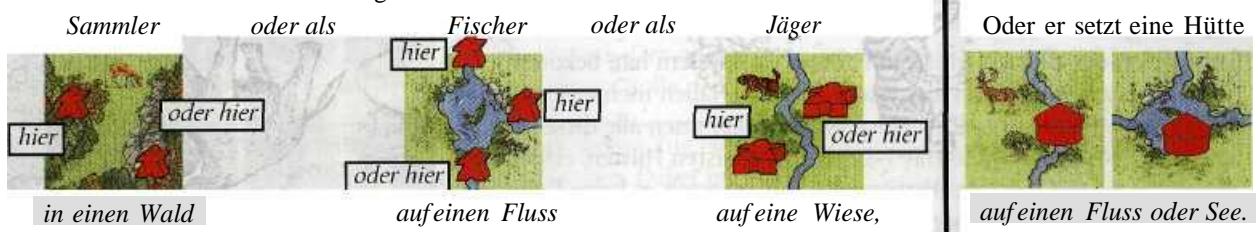
Stammesmitglied oder Hütte setzen

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

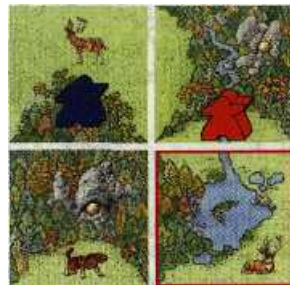
Ein fertiger Fluss

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.