



Das Diebesgut (A Stolen Goods)

Eine *Carcassonne* *Central*-Erweiterung von quevy

Ein kleines Haus an den Einmündungen verbirgt ein zwielichtiges Individuum. Es kauft, was kleine Diebe in der Nachbarschaft stehlen, und verkauft es mit Gewinn.

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

- 6 neue Spielfiguren „Hehler“ (1x je Spielerfarbe)



ZUSÄTZLICHE REGELN

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine neue Spielfigur „Hehler“ in seinen persönlichen Vorrat.

1. Landschaftskarte anlegen

Es gelten die üblichen Regeln.

2. Einsetzen von Gefolgsleuten

Der Spieler an der Reihe legt eine Landschaftskarte mit einer Straßenkreuzung oder einer Straßenabzweigung an: Anstatt jetzt einen anderen Gefolgsmann zu setzen kann er seinen Hehler auf den Bereich einer Kreuzung oder Abzweigung setzen.

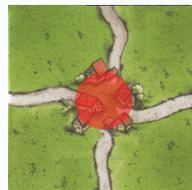
Dies kann er auch, wenn sich auf den angrenzenden Straßen andere Gefolgsleute befinden oder Straßen an der Kreuzung oder Abzweigung enden.

Dies kann er nicht, wenn auf Kreuzung, Abzweigung oder angrenzenden Straßen bereits ein Hehler steht.



Diese Karte enthält eine Straßenabzweigung

Setze den Hehler in diesen Bereich.



Diese Karte enthält eine Straßenkreuzung.

Setze den Hehler in diesen Bereich.

3. Wertung während des Spiels

Stellt ein Spieler eine Straße mit **eigenen Gefolgsleuten** fertig und ist diese Straße direkt mit einer von **seinem eigenen Hehler** besetzten Kreuzung oder Abzweigung verbunden, so erhält der Spieler sofort 1 extra Punkt für jeden seiner Gefolgsleute auf der Straße. Die extra Punkte erhält er auch, wenn er auf der Straße nicht die Mehrheit der Gefolgsleute hat.

Sind **alle** mit einer von einem Hehler besetzten Kreuzung oder Abzweigung verbundenen Straßen fertig gestellt so erhält der Besitzer des Hehlers 2 extra Punkte für jede fertig gestellte Straße. Der Hehler kommt dann in den Vorrat seines Spielers zurück.

Beginnt und endet eine Straße an einer Kreuzung oder Abzweigung so wird diese als **eine** Straße gewertet.

Wertungsbeispiel 1



ROT erhält 6 Punkte: 4 Punkte für die Straße + 2 Punkte für den Hehler (1 Gefolgsmann auf der Straße).

Wertungsbeispiel 2



ROT erhält 8 Punkte: 4 Punkte für die Straße + 4 Punkte für den Hehler (2 Gefolgsleute auf der Straße).

Wertungsbeispiel 3



ROT erhält 12 Punkte: 4 Punkte für die vollständige Abzweigung + 4 Punkte für die Straße + 4 Punkte für den Hehler (2 Gefolgsleute auf der Straße).

Wertungsbeispiel 4



ROT erhält 16 Punkte: 6 Punkte für die vollständige Abzweigung + 6 Punkte für die beiden Straßen + 4 Punkte für den Hehler (2 Gefolgsleute auf den Straßen).

Wertungsbeispiel 5



GRÜN erhält 3 Punkte für die Straße. ROT erhält 11 Punkte: 6 Punkte für die vollständige Abzweigung + 3 Punkte für die Straße + 2 Punkte für den Hehler (1 Gefolgsmann auf der Straße).

4. Schlusswertung

Für jede mit einer von einem Hehler besetzten Kreuzung oder Abzweigung verbundenen fertig gestellten Straße erhält der Besitzer des Hehlers 2 extra Punkte.

Für jede mit einer von einem Hehler besetzten Kreuzung oder Abzweigung verbundenen nicht fertig gestellten Straße verliert der Besitzer des Hehlers 1 Punkt.

Wertungsbeispiel 1



ROT erhält 3 Punkte; 4 Punkte für zwei fertige Straßen, abzüglich 1 Punkt für die unfertige Straße.

Wertungsbeispiel 2



GRÜN erhält 1 Punkt. ROT verliert einen Punkt; 1 Punkt für die fertige Straße - 2 Punkte für die unfertige Straße.

5. Zusammenspiel mit anderen Erweiterungen

Der Hehler darf nicht gesetzt werden wenn

- ein Turnteil platziert wird
- die Fee bewegt wird
- auf andere Art und Weise Holz bewegt wird

Das Phantom

Das „Phantom“ wird nach der Platzierung des Hehlers gesetzt.

Händler und Baumeister

Stellt der Spieler an der Reihe eine Straße fertig, die mit einer von **seinem Hehler** besetzten Kreuzung oder Abzweigung verbunden ist, und steht auf dieser Straße ein fremder Gefolgsmann, dessen Besitzer Warenplättchen in seinem Vorrat hat, so kann er diesem ein Warenplättchen nach Wahl stehlen. Der Besitzer des Hehlers verliert dafür einen Punkt und der Spieler, dem das Warenplättchen gestohlen wird, erhält einen Punkt extra.

Burgfräulein und Drache

Der Hehler kann per Zaubergang auf eine Kreuzung oder Abzweigung gelangen.

Die Fluggeräte

Der Hehler kann mit dem Fluggerät auf eine Kreuzung oder Abzweigung fliegen.

Hügel und Schafe



Der Hehler darf auf das kleine Haus gesetzt werden.

Wirtshäuser und Kathedralen / Das Fest



Der Hehler darf auf die Kreuzung gesetzt werden.

Abtei und Bürgermeister



*Der Hehler darf auf diese Abzweigung **nicht** gesetzt werden.*

Andere Erweiterungen



*Der Hehler darf auf eine mit einem Kloster oder einer Kultstätte verbundene Kreuzung oder Abzweigung **nicht** gesetzt werden.*

Versionen

- 0.1 Erster Entwurf
- 0.2 Korrekturen nach Diskussionen
- 0.3 Kleinere Korrekturen
- 0.4 Änderungen der Einleitung, Reorganisation der Abschnitte, Änderungen der Wertung und Ergänzungen im Zusammenspiel mit anderen Erweiterungen.
- 0.5 Einfügen von weiteren Beispielen
- 0.6 Kleinere Korrekturen
- 1.0 finale Version
- 1.1 kleinere Korrekturen nach Beitrag von Markusvb6 im Forum

Danksagungen

- Den folgenden Forenmitgliedern für das Korrekturlesen, ihre Ideen und Spieltests: **Charlie-66, Fan, Fritz_Spinne, Hans, kettlefish, Markusvb6, PresetM und Zotto**
- **Gantry Rogue (Gantry)** für die Erstellung der CarcassonneCentral-Website, wo diese Fan-Erweiterung entwickelt und gespeichert wird.
- **Chris Ober** (obervet) und **Matthew Harper** (mjharper) für die „Completely Annotated Rules“ (CAR) für Carcassonne.

- **Scott (Scott)** für die Inspiration zu dieser tollen Vorlage und **Jonathan Warren (Joff)** für die Herstellung der ursprünglichen Vorlage, auf deren diese beruht.
- **Klaus-Jürgen Wrede, Hans im Glück** und **Rio Grande Games** für die Entwicklung und Herstellung der ausgezeichneten Brettspiele, auf denen diese Fan-Erweiterung basiert.
- Postern auf dem Carcassonne-Central-Forum für die vielen Feineinstellungen.

Übersetzung

KlausiMausi (Klaus) www.carcassonne-forum.de,
mit Unterstützung von Mitgliedern des deutschen Carcassonne-Forums.



www.carcassonnecentral.com