Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Wanderpriester von Carcassonne

Eine Fan-Erweiterung des Carcassonne-Forums von Patrick Georg Bock

Der Klerus hat damit begonnen die heiligen Worte überall in Carcassonne stärker unters Volk zu bringen.
Wanderpriester ziehen über die Straßen und in Städte ein. Klöster, aber auch Kultstätten beginnen damit zu Selbstversorgerhöfen zu werden, Tempelritter unterstützen den Klerus bei ihrer Aufgabe und selbst Gärtner und Friedhofswärter kommen auf ihre Kosten. Ein Zeitalter des Aufbruchs.

Zusätzliches Spielmaterial

- Um Wanderpreister von Carcassonne spielen zu können benötigst du den Meeple „**Abt**“ und „**Schäfer**“.
  Aus der Erweiterung: Brücken Burgen und Basare die beiden Burgplättchen.
  Aus der Erweiterung Schäfer und Hügel die Weinberge.
  Zudem benötigst du die Karten „**Kultstätten**“ und „**Friedhöfe**“ mit den 5 „**Wächtern**“.
- Variante 1:
  Auf 12 Landschaftskärtchen werden Sticker mit den Wanderpriestern aufgeklebt. Es steht dir frei die 12 Karten auszuwählen.
  Wir empfehlen: 1.) 2 Sticker auf das Grundspiel zu kleben. 2.) 4 Sticker auf die Erweiterung Brücken, Burgen und Basare & 3.) 6 Sticker auf die Erweiterung Schäfer und Hügel.

  Variante 2:
  Nutzt anstatt Sticker zu kleben die 12 Kärtchen von Brücken, Burgen & Basare (Erkennbar durch das Symbol der Erweiterung ODER 12 Karten eurer Wahl.

Spielvorbereitung

Du benötigst pro Spieler: 5 normale GFM, 2 Wächter GFM (die anderen drei legst du beiseite), 1 Abt & 1 Schäfer, 2 Burgenplättchen + 1 GFM für die Wertungstafel.
12 Kärtchen mit den Stickern der Wanderpriester bzw. 12 von dir festgelegte Kärtchen als Wanderpriester-Kärtchen.

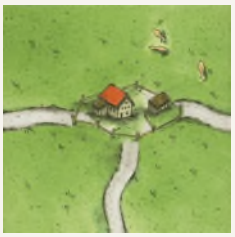
Mische die Karten vom Grundspiel, die Kultstätten, Friedhöfe, Weinberge und die Wanderpriesterkarten in den Spielbeutel. Zusätzlich kannst du die Karten der Erweiterung von Brücken, Burgen und Basare (*Empfehlung*), sowie Schäfer und Hügel verwenden.

Spielablauf - Regulär

1. Landschaftskarte legen

1.) Es wird nach den normalen Regeln für das Legen von Landschaftskarten, die gerade gezogene Karte angelegt.





[Nicht zu vergessen sind auch die Besonderheiten für das eigentliche Legen der Landschaftskarten.[1]]

2. Gefolgsmann setzen

Ein Meeple wird nach den üblichen bekannten Regeln aus dem Grundspiel bzw. verwendeten Erweiterungen eingesetzt.

3. Wertungen während des Spieles

Es wird nach den üblichen Regeln gewertet.

Spielablauf – Wanderpriester Fan-Erweiterung

Klosterhöfe / Heidenhöfe (Kultstätte mit Hof):

Klöster und Kultstätten liegen nach wie vor in Konkurrenz miteinander.
Zusätzlich kann ein Kloster oder eine Kultstätte zu einem Hof werden, wenn es mindestens mit 3 unterschiedlichen der folgenden Grafiken umbaut wird. Diese Symbole bringen dem Kloster / der Kultstätte bei der Wertung / Schlusswertung zusätzliche Punkte. Ein Kloster / eine Kultstätte, die zum Hof ausgebaut wurde, wird mit einer verdeckten Landschaftskarte unterlegt. Dadurch steht das Kloster / die Kultstätte etwas höher und zeigt so den Hof-Status an.

Immer:
Weinberg +3Pkt
Sobald zum Hof ausgebaut.
Bauernhof +2Pkt (*Hopf und Malz, Gott Erhalts*)
Garten + 1Pkt (*Nach Fertigstellung kann ein Mönch vom Kloster in den Garten gezogen werden als Gärtner)*
Tierstall +1 Pkt (*Schwein, Rind, Esel*)

Gärtner:

Sobald ein Hof fertiggestellt wird, an dem sich ein Garten befindet, kann der aktive Spieler entscheiden seinen GFM statt in den Vorrat auf den Garten zu legen. Gärtner bleiben bis Spielende auf dem Garten liegen. Es können so mehrere Gärtner auf einer Wiese vorhanden sein.
Bei Spielende erhalten Gärtner für jedes Kloster, Kultstätte, Friedhof und Garten an ihrer Wiese +3Pkt.

Friedhofswärter → Totengräber:

Sobald ein Friedhofswärter, also ein Wächtermeeple auf einem Friedhof gestellt wird und der Friedhof umbaut wurde, darf nach der Wertung entschieden, den Wächter nicht wieder zurück in den Vorrat zu nehmen. Stattdessen wird der Wächter auf den Friedhof als Totengräber gelegt. Die Normalen Regeln für Friedhöfe und Wächter aus der Erweiterung Nebel über Carcassonne bleiben bestehen und der aktive Spieler erhält einen weiteren Wächtermeeple.

Am Ende des Spiels erhält der Totengräber für jede Stadt, Kloster und Kultstätte, die sich auf den 8 umliegenden Feldern befindet, +3 Pkt.

Wanderpriester:

Sobald eine Landschaftskarte mit Wanderpriester Stickersymbol oder ausgewählte Landschaftskarte als Wanderpriester gezogen wurde, wird diese nach den normalen Regeln abgehandelt.

Sobald ein aktiver Spieler, eine Straße oder Stadt schließt, erhält dieser Punkte für die Wanderpriester. Wanderpriester werden wie Klöster gewertet. 8 umliegende Plättchen um das Wanderpriester Symbol plus die Wanderpriester selbst; 1-9 Pkt. Ist der aktive Spieler selbst der Besitzer der Straße oder Stadt, so erhält er erst die Punkte für die Straße/Stadt und anschließend zusätzlich die Punkte für die Wanderpriester die sich auf seiner Straße / Stadt befinden. Sind mehrere Wanderpriester abgebildet, so erhält er für jeden Wanderpriester die Punkte.

[1] [Regelergänzungen oder Verweise sollten in Fußnoten geschrieben werden.]

Tempelritter:

Der Klerus gründet den Orden der Tempelritter.
Die Spielfigur **Abt** & **Schäfer** erhalten zusätzliche Fähigkeiten. Sie können als „Tempelritter“ auf eine Stadt oder Straße gestellt werden oder als Burgherr auf eine Burg. Beide Meeple zählen weiterhin nicht als GFM.

Der Tempelritter darf zusätzlich auf eine Straße oder in eine Stadt gestellt werden, egal ob sich bereits ein Meeple auf/in dieser befindet. Er zählt nicht als GFM und damit nicht zur Gesamtstärke bei der Wertung.

Straße: Steht ein Tempelritter auf einer Straße, so belagert er eine offene Stadt und reduziert die Gesamtstärke feindlicher Meeple um 1.
Beispiel: Schwarz hat 1 Tempelritter an einer Straße die direkt in eine Stadt führt und einen normalen GFM in der Stadt. Grün hat 2 normale GFM in der Stadt. Durch den Tempelritter ist die Gesamtstärke von schwarz und grün bei 1.
Der Tempelritter belagert auch bei der Schlusswertung die Stadt weiter.

Stadt: Steht der Tempelritter in einer Stadt, so erhält er sobald die Stadt geschlossen wird so viele Pkt wie Plättchen um die Stadt herum (es werden wie bei einer Klosterwertung alle Landschaftsplättchen gezählt, die um die Stadt herum gelegt wurden. Landschaftsplättchen, die nicht zur Stadt gehören).
Bei der Schlusswertung erhält der Tempelritter auch Pkt für die unfertige Stadt.

Wird die Stadt oder Straße geschlossen, kehrt auch der Tempelritter in den Vorrat zurück.

Klosterburg:

Wird im Spiel eine Kleinstadt fertiggestellt, so kann der aktive Spieler entscheiden sie zu einer Burg (Burgplättchen) auszubauen. Stellt er den Tempelritter (**Abt / Schäfer)** auf die Burg, so entsteht eine Klosterburg. Die Klosterburg ist in allen Belangen ein Kloster. Wird dieses umbaut, so erhält der Abt 12 Pkt.
Klosterburgen konkurrieren **nicht** mit Kultstätten. Klosterburgen erhalten zudem +4 Pkt, wenn sie einen Friedhof im Einzugsbereich (10 Plättchen um die Klosterburg herum) aufweisen können.
Auch Klosterburgen können zum Hof werden. Es gelten die gleichen Regeln wie bei einem Klosterhof. Sobald die Klosterburg mit Hof fertiggestellt wurde, werden 2 verdeckte Plättchen gezogen um sie erhöht darzustellen.
Bei der Wiesenwertung zählen Burgen wie üblich 4 Pkt. Wurde die Burg zum Hof ausgebaut, erhalten Bauern für eine Burg mit Hof 5 Pkt.

Klosterburg: Abt + Burg = 12 Pkt
Klosterburg mit Hof: 12 Pkt + Weinberge, Gärten, Bauernhof, Tierställe
Klosterburg mit Friedhof: +4Pkt
Klosterburg am Spielende: wie Burg → +4 Pkt
Klosterburg mit Hof am Spielende → +5 Pkt

1.) Baumeister / besetztes Architektenbüro
2.) Architektenbüro
3.) Eventl. Weitere Sonderzüge durch das erweitern einer Stadt an weiteren Architektenbüros.

Schlusswertung

Es wird nach den normalen Regeln von Carcassonne gewertet.

Gärtner: Für jeden Garten, Friedhof, Kloster und Kultstätte an der Wiese auf der, der Gärtner liegt +3Pkt.
Friedhof: Der Totengräber bekommt +3 Pkt für jedes Kloster, Kultstätte und Stadt umliegend an den Friedhof.
Bauern: Die Bauern erhalten zusätzlich für Höfe +3 Pkt und +5 für Klosterburgen.

Besonderheiten in Verbindung mit anderen Erweiterungen

Bisher keine Vorhanden.
N/A

Versionen

0.1 der erste Regelentwurf (**Patrick Georg Bock**)

Danksagung

[Patrick Georg Bock] möchte den folgenden Personen für ihre Arbeit danken:

- **meine Frau Anne-Sophie für die Testspiele & IzScReAm für den Motivationsschub die Erweiterung fertigzustellen**.
- **maik63de** (Maik) für die Carcassonne-Forum-Webseite, auf welcher sich vorrangig die deutschsprachige Carcassonne-Community trifft und diese Erweiterung downloadbar ist.
- **kettlefish** (Marion) in Verbindung mit HiG für die Klärung aller beim Grundspiel und bei den vom Verlag veröffentlichten Erweiterungen aufkommenden Regelfragen.
- **PresetM** (Hans-Dietrich) für die Erarbeitung dieser Regelvorlage des Carcassonne-Forums.
- **kettlefish** (Marion), **Fritz_Spinne, Zotto, KlausiMausi, Ratz65** und **maik63de** (Maik) für ihre Anregungen bei der Entwicklung der Regelvorlage sowie **Goliath** für das Logo des Carcassonne-Forums.
- **Scott** (Scott) für die Idee und **Joff** (Jonathan Warren) für die Realisierung der CarcC-Regelvorlage, die für die Regelvorlagen des Carcassonne-Forums als Vorbild und Anregung diente.

Rechtliches

Diese Erweiterung wurde mit Genehmigung der Hans im Glück Verlags-GmbH online gestellt und darf nicht für kommerzielle Zwecke Verwendung finden.

Carcassonne, ein Legespiel von K.-J. Wrede
© Hans im Glück Verlags-GmbH, 2001-2025
Graphische Gestaltung: Doris Matthäus

Carcassonne-Forum

www.carcassonne-forum.de