



## Größere Regelvarianten

Hier finden Sie die etwas umfassendere Regelvarianten

- **Der Kampf um die vollendeten Klöster** von Frank Rudloff
  1. Jeder Spieler hat, wenn er am Zug ist, zwei Karten zur Auswahl auf der Hand.
  2. Jedes nicht vollendete Kloster zählt in der Schlusswertung für den Gegner. Bei mehreren Personen bekommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die Punkte, so dass es bei den jeweiligen Gegenspielern zu unterschiedlichen Interessen und Vorgehensweisen kommt.

Bei dieser Variante besteht die Möglichkeit einen Klostervorteil des Gegners in einen Vorteil für sich umzuwandeln, indem man verhindert, dass der Gegner sein Kloster vollendet.

- **Die Architekten** von Tobias Stapelfeldt  
Alle Karten werden an alle Mitspieler verteilt und jeder darf sich seine Plättchen aus seinem Stapel beliebig ansehen. Möglicherweise macht es bei dieser sehr strategischen Variante Sinn, die Klöster separat auf die Spieler zu verteilen.

- **Lebenswandel** von Tobias Stapelfeldt  
Statt einen Gefolgsmann einzusetzen, kann eine der folgenden Aktionen unternommen werden:
  1. Sesshaftigkeit: Ein eigener Wegelagerer wird auf eine unbesetzte, angrenzende Wiese versetzt.
  2. Bürgertum: Steht ein eigener Bauer auf einer Wiese, die an eine unvollständige Stadt grenzt, wird er in die Stadt gezogen.
  3. Religionskrieg: Zwei eigene Ritter werden auf ein von einem anderen Mitspieler besetztes Kloster gestellt, der alle seine dortigen Mönche sofort in seinen Vorrat zurücklegt.
  4. Raubritter: Ein eigener Ritter wird auf ein Straßenteil gestellt, das sich auf dem gleichen Kärtchen befindet, wie ein Teil der Stadt, in der der Gefolgsmann vorher stand.

- **Presche** von Tobias Stapelfeldt  
Es gelten die Regeln von "Lebenswandel". Nach jeder Aktion oder dem Einsetzen eines Gefolgsmannes darf ein Punkt abgegeben werden, um eine erneute Aktion durchzuführen oder erneut einen Gefolgsmann einzusetzen

- **Gebirge** von Tobias Stapelfeldt  
Statt ein Kärtchen normal anzulegen, kann der Spieler das Kärtchen auch verkehrt herum an eine Wiesenkante ohne Straße als Gebirge anlegen. Bei der Berücksichtigung der Kanten von Gebirgen beim normalen Anlegen von Kärtchen, müssen dort immer Wiesenkanten ohne Straße vorliegen. Gefolgsmänner können als Minenarbeiter bis zum Spielende auf ein Gebirge gestellt werden.  
Befinden sich in einem Abstand von 1 oder 2 Feldern vom Minenarbeiter Wappenfelder (Schmieden), wird der Minenarbeiter
  1. bei einer Auswertung einer Stadt mit einem dieser Wappenfelder als Ritter mitgezählt und
  2. als zusätzlicher Bauer bei der Endwertung für eine solche Stadtmitgezählt.

- **Umbauten** von Tobias Stapelfeldt  
Nachdem ein Spieler sein Kärtchen angelegt hat, kann er alternativ zum normalen Ablauf folgendes tun:
  1. Er setzt seinen Punktezüher um eine bestimmte Anzahl zurück.
  2. Für jeden zurückgesetzten Punkt kann er jetzt ein unbesetztes Kärtchen vom Spielfeld nehmen und muss es dann sofort an einer anderen Stelle neu anlegen. (Das Kärtchen darf vorher maximal an 2 Seiten mit dem Rest verbunden sein und das Spielfeld darf durch das Entfernen nicht in mehrere Teile zerfallen.)
  3. Auf das zuletzt gelegte Kärtchen darf der Spieler nun nach den normalen Regeln einen Gefolgsmann einsetzen.
  4. Es wird normal gewertet.

- **Einer hat das Sagen** von Robert Vötter  
Für diese Variante wird eine zusätzliche Figur benötigt, welche anzeigt, welcher Spieler am am Zug ist.  
Dieser Spieler darf so viele Karten ziehen, wie Mitspieler anwesend sind. Er schaut sich die Karten an und verteilt nach eigenem Ermessen je eine Karte an die Mitspieler. Eine Karte behält er natürlich selbst.

## Regelvarianten

kleinere  
**größere**  
 Vereinfachungen  
 zusätzliche  
 Landschaftskärtchen

Variante a) Die Karten werden verdeckt weitergegeben.  
Variante b) Die Karten werden offen weitergegeben. Jeder kann somit die Karten der Mitspieler einsehen.

Die Spieler legen reihum ihre Karten an. Der Startspieler beginnt hierbei natürlich.

Danach wird die Figur an den nächsten Spieler weitergegeben und das Spiel geht nach gleichem Prinzip weiter.

Kleiner Hinweis: Oft passiert es bei dieser Variante, dass man eine Karte weitergibt, die man für sehr schlecht hält, aber der andere nachher so gut spielt, dass man sich schon fast ärgert.

- **Flüsse und Häfen** von Manfred Stenzel

Für diese Version benötigt man zwei Spiele von Carcassonne (oder es gibt irgendwann eine Erweiterung hierfür):

Gespielt wird mit zwei Spielen, wobei wir insgesamt 25 reine Straßenplättchen blau angemalt werden und als Fluss verwenden. Das sieht optisch wunderbar aus und passt zum Rest des Spieles. 3 Plättchen mit Städten und einer Straße wurden zu Flüssen, wobei die Stadt nun als Hafen gilt. 2 Klöster mit einer Straße werden ebenfalls zu Flüssen und nicht mehr als Kloster, sondern als Marktplatz behandelt.

Folgende Regeländerungen ergeben sich nun:

1. Ein Bauer ist nur mehr 2 Punkte pro fertiger Burg wert (da der Spielplan viel größer wird).
2. Auf die Flüsse können Steine gesetzt werden, es ist erlaubt, dass auf einem Fluss Steine mehrerer Spieler stehen (allerdings nicht auf dem gleichen Plättchen).
3. Flüsse zählen wie Straßen, falls sie nicht durch einen Hafen oder einen Markt beendet werden (sondern durch Kreuzungen).
4. Wird ein Fluss durch einen Hafen beendet, erhält der Spieler, der das Plättchen gelegt hat, sofort 2 Punkte. Für einen Markt bekommt man 3 Punkte.
5. Ein Markt wird nicht wie ein Kloster behandelt, bringt also keine zusätzlichen Punkte mehr.
6. Der Hafen kann wie eine normale Stadt ausgebaut werden, bringt aber keine Punkte mehr bei der Abrechnung.
7. Jeder Spieler, der zu dem Zeitpunkt, zu dem das erste Hafenplättchen gelegt wird, auf dem Fluss einen Stein (=Schiff) stehen hat, hat das Recht, in den folgenden Zügen ANSTATT EIN PLÄTTCHEN VOM VORRAT ZU ZIEHEN einen Stein seiner Farbe (hier eignen sich gut die Kundschafter aus den "Neuen Entdeckern") in die Felder des Hafens zu setzen (jeweils ein Stein auf ein Feld).
8. Insgesamt stehen 10 solcher "Warensteine" jedem Spieler zur Verfügung. Jede Ware bringt am Ende des Spiels zwei Punkte, der Spieler, der die Mehrheit an Waren in einem Hafen hat, erhält zusätzlich nochmals drei Punkte.

Manfreds Kommentar: Wir haben an dieser Variante Spaß gefunden, haben allerdings noch zu wenige Spiele dieser Art gespielt, um die optimale Verteilung Flüsse/Häfen/Märkte jetzt schon festlegen zu können. Der Vorteil ist, dass sich hier jeder diese Anzahl nach seinen Vorstellungen gestalten kann. Die Spielzeit verlängert sich natürlich dementsprechend.