

## Carcassonne - KSR

### Ablauf eines Zuges:

#### - 1 Plättchen ziehen und passend setzen (MUSS).

Ggf. ablegen, neu ziehen und Zug fortsetzen.

#### - Auf das gerade gesetzte Plättchen KANN insgesamt 1 Figur gestellt werden.

*Einheiten zur Wahl:*

- a) auf ein Straße oder Straße einer Kreuzung
- b) auf eine Stadt
- c) auf eine Wiese
- d) auf ein Kloster

Auf der Straße, der Stadt, der Wiese oder dem Kloster darf insgesamt noch KEINE Figur bisher stehen. Eingesetzte Figuren müssen aus dem Vorrat stammen. Eine zurück erhaltene Figur kann sofort wieder auf dem gesetzten Plättchen eingesetzt werden, allerdings auf einer anderen Einheit als die gewertete.

### laufende Wertungen:

#### Punkte erhalten der/die Spieler mit der Mehrheit an Figuren:

- Kommt durch das Setzen eines Plättchen ein **Weg** mit 2 abgeschlossenen Enden heraus, wird abgerechnet. Figur/en ==> zurück an Spieler.

Je Plättchen mit der Straße => 1 Punkt

- Kommt durch das Setzen eines Plättchen eine abgeschlossene **Stadt** zusammen, wird abgerechnet. Figur/en ==> zurück an Spieler.

Je Plättchen der Stadt => 2 Punkte (Stadt mit 2 Teilen: insgesamt 2 Punkte)

Je Wappen der Stadt => 2 Punkte

- Wurde durch das gesetzte Plättchen ein **Kloster** vollständig umschlossen, wird abgerechnet. Figur ==> zurück an Spieler.

9 Punkte für den Spieler mit der Figur.

### Schlußwertung:

Jede angefangene **Straße** bringt je 1 Punkt/Plättchen für den/die Spieler mit Mehrheit.

Jede angefangene **Stadt** bringt je 1 Punkt/Plättchen bzw. Wappen für den/die Spieler mit Mehrheit.

Jedes **Kloster** bringt 1 Punkt und je 1 Punkt für jedes direkt umgebende Plättchen.

**Wiesen:** Wer auf einer zusammenhängenden Wiese die meisten Bauern hat, erhält je vollständiger Stadt darauf 3 Punkte\* (bei Gleichstand jeder).

\*lt. neuerer Regel, in älteren Auflagen: 4 Punkte

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

## Carcassonne - KSR

### Ablauf eines Zuges:

#### - 1 Plättchen ziehen und passend setzen (MUSS).

Ggf. ablegen, neu ziehen und Zug fortsetzen.

#### - Auf das gerade gesetzte Plättchen KANN insgesamt 1 Figur gestellt werden.

*Einheiten zur Wahl:*

- a) auf ein Straße oder Straße einer Kreuzung
- b) auf eine Stadt
- c) auf eine Wiese
- d) auf ein Kloster

Auf der Straße, der Stadt, der Wiese oder dem Kloster darf insgesamt noch KEINE Figur bisher stehen. Eingesetzte Figuren müssen aus dem Vorrat stammen. Eine zurück erhaltene Figur kann sofort wieder auf dem gesetzten Plättchen eingesetzt werden, allerdings auf einer anderen Einheit als die gewertete.

### laufende Wertungen:

#### Punkte erhalten der/die Spieler mit der Mehrheit an Figuren:

- Kommt durch das Setzen eines Plättchen ein **Weg** mit 2 abgeschlossenen Enden heraus, wird abgerechnet. Figur/en ==> zurück an Spieler.

Je Plättchen mit der Straße => 1 Punkt

- Kommt durch das Setzen eines Plättchen eine abgeschlossene **Stadt** zusammen, wird abgerechnet. Figur/en ==> zurück an Spieler.

Je Plättchen der Stadt => 2 Punkte (Stadt mit 2 Teilen: insgesamt 2 Punkte)

Je Wappen der Stadt => 2 Punkte

- Wurde durch das gesetzte Plättchen ein **Kloster** vollständig umschlossen, wird abgerechnet. Figur ==> zurück an Spieler.

9 Punkte für den Spieler mit der Figur.

### Schlußwertung:

Jede angefangene **Straße** bringt je 1 Punkt/Plättchen für den/die Spieler mit Mehrheit.

Jede angefangene **Stadt** bringt je 1 Punkt/Plättchen bzw. Wappen für den/die Spieler mit Mehrheit.

Jedes **Kloster** bringt 1 Punkt und je 1 Punkt für jedes direkt umgebende Plättchen.

**Wiesen:** Wer auf einer zusammenhängenden Wiese die meisten Bauern hat, erhält je vollständiger Stadt darauf 3 Punkte\* (bei Gleichstand jeder).

\*lt. neuerer Regel, in älteren Auflagen: 4 Punkte

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)