



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 2 Die



Carcassonne Depeschen

Spielmaterial • 8 Depeschenkarten

• 6 Gefolgsfrauen in 6 Farben

Vor-
der-
seiteRück-
seite

Spielvorbereitungen Ein Spieler mischt die Depeschenkarten und legt sie mit der Rückseite nach oben (als verdeckten Stapel) neben die Wertungstafel. Jeder Spieler stellt die Gefolgsfrau in seiner Farbe neben seinen Gefolgsmann auf die Null der Wertungstafel. Es stehen nun für jeden Spieler zwei Zählfiguren auf der Wertungstafel.

Spielablauf Immer wenn ein Spieler Punkte bekommt, kann er wählen, mit welcher der beiden Figuren er auf der Wertungstafel vorwärts zieht. Der aktive Spieler (und nur er) bekommt eine Depesche, wenn durch die Wertung eine seiner beiden Zählfiguren auf einem dunklen Zahlenfeld (0, 5, 10, 15, ...) landet. Er nimmt die oberste Karte vom Depeschenstapel und dreht sie um. Er hat nun **zwei Möglichkeiten**, entweder :

- ODER**
- er führt die **Aktion der Depesche** aus
 - er nimmt sich **2 Punkte** (rechts unten im Siegel vermerkt)
- Nachdem der Spieler eine der beiden Möglichkeiten ausgeführt hat, schiebt er die Depesche verdeckt unter den Stapel.

Die Depeschen im Einzelnen:



1.) Kleinste Straße werten: Der Spieler wählt eine Straße aus, auf der er mit mindestens einem Gefolgsmann vertreten ist (er muss hier nicht die Mehrheit besitzen, nur vertreten sein). Ist er auf mehreren Straßen vertreten, wählt er jene aus, die bei der Schlusswertung die wenigsten Punkte geben würde. Er markiert die Punkte entsprechend auf dem Zählplan. Der Gefolgsmann bleibt auf der Straße stehen.



2.) Kleinste Stadt werten: Entspricht Depesche 1 und gilt für Städte.



4.) Je Wappen 2 Punkte: Der Spieler erhält für alle Wappen in allen Städten, in denen er mindestens 1 Gefolgsmann hat, 2 Punkte (er muss nicht die Mehrheit haben).

3.) Kleinstes Kloster werten: Entspricht Depesche 1 und gilt für Klöster.





5.) Je Ritter 2 Punkte: Der Spieler bekommt für jeden eigenen Ritter (Gefolgsmann in der Stadt) 2 Punkte. Die Ritter bleiben im Spiel.



6.) Je Bauern 3 Punkte: Der Spieler bekommt für jeden eigenen Bauern (Gefolgsmann auf der Wiese) 3 Punkte. Die Bauern bleiben im Spiel.



7.) Noch 1 Karte legen: Der aktive Spieler zieht noch 1 Karte und legt sie an. Auch darf er nach normalen Regeln noch einen weiteren Gefolgsmann ins Spiel bringen.



8.) Ein Gefolgsmann werten und vom Plan nehmen:

Der Spieler wählt einen seiner eingesetzten Gefolgsleute. Hat er in dem Gebiet (in dem der gewählte Gefolgsmann steht) die Mehrheit, so wertet nun er das Gebiet nur für sich.

Er nimmt sich Punkte gemäß der Wertung am Spielende. Dann nimmt er den gewählten Gefolgsmann in seinen Vorrat zurück.

Weitere Regeln: Werden in einem Zug mehrere Bauwerke gewertet, müssen die Punkte jedes einzelnen Bauwerkes im Ganzen von einer Zählfigur gezogen werden. Durch **eine** Wertung kann der aktive Spieler nur **eine** Depesche erhalten, auch wenn mehrere Bauwerke auf einmal gewertet werden. Durch Punkte aus einer Depesche bzw. deren Aktion kann er in seinem Zug allerdings auch eine weitere Depesche erhalten und einsetzen. Durch diese ebenfalls wieder eine weitere, etc.

Wichtig: Nur der aktive Spieler kann Depeschen erhalten, auch wenn Zählfiguren anderer Spieler auf dunklen Feldern landen.

Am **Spielende**, vor der Schlusswertung, werden die Punktezahlen beider Zählfiguren zusammengezählt. Dann stellt jeder Spieler eine Zählfigur auf die erreichte Summe und legt die andere zurück in die Schachtel. In der Schlusswertung werden keine Depeschen mehr vergeben, wenn eine Zählfigur auf einem dunklen Feld landet.



© 2012 Hans im Glück

Verlags-GmbH

Birnauer Straße 15

80809 München

www.hans-im-glueck.de

Layout: Christof Tisch

Zusätzlich, Die Kornkreise: In jedem Mini finden Sie eine Karte der 7. Mini-Erweiterung »Die Kornkreise«. Diese Erweiterung ist auch mit einer Karte spielbar, am besten spielt man sie jedoch mit allen 6 Karten. Die Regeln dazu gibt es auf www.carcassonne.de