



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 6 Die Carcassonne Räuber



Räuberbanden sind unterwegs und fordern ihren Tribut.

Wenn Gefolgsleute Punkte kassieren, halten
die »edlen Gesellen« ihre Hand auf.



Spielmaterial

- 6 Räuberfiguren aus Holz
- 8 Landschaftskarten mit Räubersymbol (markiert mit)

Spielvorbereitungen Die Landschaftskarten mit dem Räubersymbol werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Jeder Spieler nimmt den Räuber seiner Farbe und stellt ihn vor sich.

Spielablauf Es wird nach den normalen Regeln von **Carcassonne** gespielt.

Räuber einsetzen: Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Räubersymbol, legt er sie nach normalen Regeln an. Nun darf er seinen Räuber auf die Wertungstafel stellen. Der Räuber wird auf ein Feld der Wertungstafel gestellt, auf dem mindestens ein Zählgefolgsmann eines anderen Spielers steht. Der nächste Spieler in Spielerreihenfolge, der seinen Räuber noch vor sich stehen hat, darf nun ebenfalls seinen Räuber einsetzen. Falls der aktive Spieler seinen Räuber schon eingesetzt hat, darf er ihn versetzen.



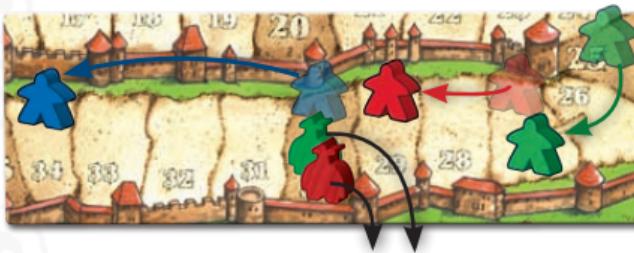
Beispiel: **Blau, Rot, Gelb** und **Grün** spielen in dieser Reihenfolge. **Blau** zieht eine Räuberkarte. Er setzt seinen Räuber auf die Wertungstafel zur **roten Zählfigur**. Da die Räuber von **Rot** und **Gelb** schon auf der Wertungstafel stehen, darf **Grün** nun seinen Räuber ebenfalls einsetzen.

Punkte »räubern«: Wenn ein Zählgefolgsmann eines anderen Spielers vom Feld, auf dem der Räuber steht, vorwärts gezogen wird, bekommt der Besitzer des Räubers die Hälfte der Punkte (aufgerundet). Der andere Spieler bekommt alle seine Punkte. Die geräuberten Punkte zieht der Besitzer des Räubers mit seinem Zählgefolgsmann auf der Wertungstafel nach vorne. Der Räuber wird wieder in den Vorrat des Spielers zurück genommen.

Weitere Regeln

- Steht ein Räuber neben einem Gefolgsmann, der durch »Räuberpunkte« vorwärts gezogen wird, bekommt er **nicht** dessen halbe Räuberpunkte. Statt dessen zieht der Räuber mit dem fremden Gefolgsmann auf dem Plan nach vorne, damit er ihn später »berauben« kann. (»Räuber bestehlen keine anderen Räuber.«)
- Ein Räuber muss (abgesehen von »Räuberpunkten«) immer die Punkte nehmen, die als nächstes vergeben werden. Er darf nicht warten, um bei einer späteren Wertung ev. mehr Punkte zu bekommen.
- Stehen mehrere Gefolgsleute auf einem Feld bei einem Räuber und bekommen in einem Zug mehrere dieser Gefolgsleute Punkte, kann der Räuber sich aussuchen, von welchen er die Hälfte bekommt.
- Stehen mehrere Räuber auf einem Feld, wenn ein Gefolgsmann gewertet wird, bekommen alle Räuber die Hälfte der Punkte.
- Ein eigener Gefolgsmann darf nicht »beraubt« werden.

Rot erhält 5 Punkte. Der **blaue Räuber** »raubt« 3 Punkte, deshalb zieht der **blaue Gefolgsmann** 3 Felder vor. Der **blaue Räuber** wird vom der Wertungstafel entfernt. Da der **gelbe Räuber** jetzt nur »Räuberpunkte« bekämen, zieht er mit **Blau** weiter. Der **gelbe Räuber** »beraubt« später **Rot** oder **Blau**, je nachdem wer als nächster Punkte bekommt.



Blau erhält 4 Punkte.
Rot und **Grün** bekommen für ihre Räuber 2 Punkte.
Die Räuber werden vom der Wertungstafel entfernt.



© 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