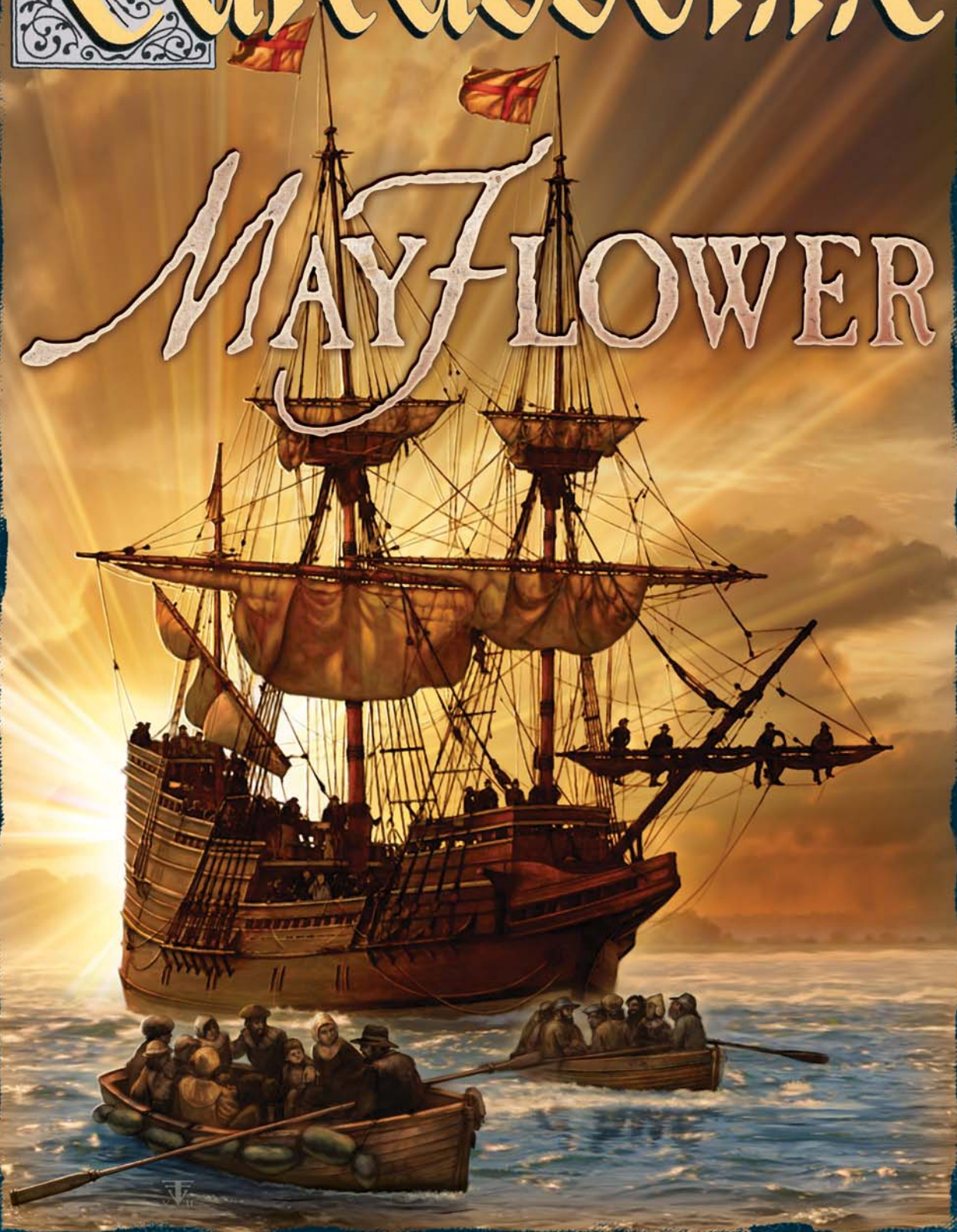


KLAUS-JÜRGEN WREDE



CARCASSONNE

MAYFLOWER





Carcassonne MAYFLOWER

Ein pfiffiges Legespiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren von Klaus-Jürgen Wrede

Eine neue Welt wurde entdeckt! Scharen von Menschen segeln über den Atlantik um den neuen Kontinent zu besiedeln und ihr Glück zu machen. Von der Ostküste aus ziehen sie immer weiter nach Westen, wobei die Siedler Wege, Städte, Farmen und Ebenen in Besitz nehmen. Wer mit dem Treck die besten Landschaften entdeckt und seine Siedler als Banditen, Sheriffs, Trapper und Farmer am besten in Stellung bringt, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- **95 Landschaftskarten:** Sie zeigen verschiedene Wegabschnitte, Kreuzungen, Stadtteile, Farmen und Ebenenstücke

- **30 Siedler** in 5 Farben.

Jeder Siedler kann als Bandit, Sheriff, Farmer oder Trapper eingesetzt werden.

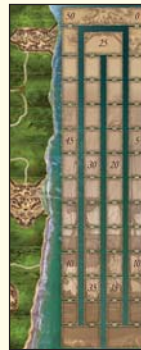
Ein Siedler pro Farbe wird als Zählstein benötigt.

- **2 Landvermesser:**

Sie folgen dem Treck nach Westen.

- **1 Spielbrett** mit Wertungstafel und 10 Startfeldern, welche die Ostküste darstellen.

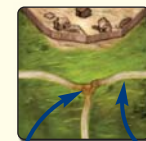
- **1 Spielregel**



Kartenrückseite

Farm

Stadtteile



Kreuzungen

Wegabschnitte

Ebenenstücke

Spielziel

Das Spielbrett zeigt neben der Wertungstafel die Ostküste der USA. Von dort ausgehend legen die Spieler Karte um Karte eine Landschaft aus. Es entstehen Wege, Städte, Farmen und Ebenen. Auf dem Treck nach Westen besetzen die Spieler mit ihren Siedlern Gebiete und Bauwerke, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während des Spiels, als auch am Ende Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.

Spielvorbereitung

Das **Spielbrett** wird an den Rand des Spieltisches gelegt, so dass die Startfelder zur Tischmitte zeigen. Ein **Landvermesser** wird auf das oberste, der andere auf das unterste der Startfelder gestellt. Die **Landschaftskarten** werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann. Jeder Spieler erhält die **6 Siedler** einer Farbe und stellt einen dieser Siedler als **Zählstein** oben rechts auf das Feld 0 der **Wertungstafel**. Die übrigen 5 Siedler bleiben zunächst als Vorrat bei jedem Spieler. Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die nachfolgenden Aktionen in der **angegebenen Reihenfolge** aus:

- 1. Der Spieler **muss** 1 neue **Landschaftskarte** ziehen und anlegen.
- 2. Der Spieler **kann** 1 eigenen **Siedler** aus seinem Vorrat auf die **soeben gelegte Karte** setzen.
- 3. Sind durch das Anlegen der Karte **fertige Wege, Städte oder Farmen** entstanden, müssen sie jetzt **gewertet** werden.

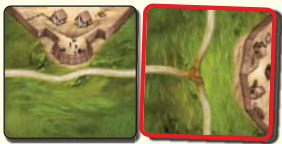
Nach jeder Wertung muss ein Landvermesser weiter nach Westen gesetzt werden.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe

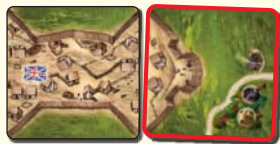
■ 1. Landschaftskarte legen

Als erste Aktion **muss** der Spieler 1 Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel nehmen. Er zeigt sie zunächst allen Mitspielern (damit sie ihn beim Anlegen auch gut „beraten“ können) und legt sie dann an. Dabei muss er beachten:

- Die neue Karte (in den Beispielen **rot** umrandet) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten oder an eines der Startfelder des Spielbretts angelegt werden. Ein Anlegen nur Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Wegabschnitte, Stadtteile und Ebenenstücke müssen fortgesetzt werden.



Wegabschnitte und Ebenenstücke werden fortgesetzt.



Stadtteile werden fortgesetzt.



Auf der einen Seite werden Stadtteile, auf der anderen Seite Ebenenstücke fortgesetzt.



So z. B. darf **nicht** angelegt werden.

Falls der seltene Fall eintritt, dass eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie ganz aus dem Spiel genommen, und der Spieler zieht eine neue.

■ 2. Siedler setzen

Hat der Spieler die Karte gelegt, **kann** er einen Siedler setzen. Dabei muss er Folgendes beachten:

- Er darf immer **nur 1 Siedler** setzen.
- Er muss ihn **aus seinem Vorrat** nehmen.
- Er darf ihn nur **auf die soeben gelegte Karte** setzen.
- Er muss sich entscheiden, **auf welchem Teil der Karte** er den Siedler setzt. Entweder als ...

Bandit



auf einen Wegabschnitt

oder

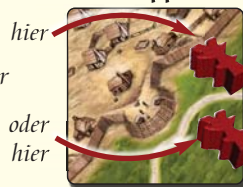
Sheriff



in einen Stadtteil

oder

Trapper



hier
oder
oder
hier
auf ein Ebenstück.
Trapper werden hingelegt!

oder

Farmer



auf eine Farm

- Auf den durch die neue Karte verbundenen Wegabschnitten, Stadtteilen oder Ebenstücken darf kein anderer Siedler (auch kein eigener) stehen. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit der andere Siedler entfernt ist. Was damit gemeint ist, verdeutlichen am besten zwei Beispiele:



Blau kann nur einen Trapper einsetzen. In dem verbundenen Stadtteil steht bereits ein Sheriff.



Blau kann seinen Siedler als Sheriff oder als Bandit einsetzen, als Trapper nur auf dem kleinen Ebenstück. Die große Ebene ist bereits besetzt.

Gehen einem Spieler im Verlauf des Spiels die Siedler aus, kann er nur Karten anlegen. Aber keine Angst: Man erhält Siedler auch wieder zurück. **Nun ist der Zug des Spielers zu Ende und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ausnahme:** Ist durch das Anlegen der Karte ein Weg, eine Stadt oder eine Farm fertiggestellt worden, muss jetzt gewertet werden.

■ 3. Fertige Wege, Städte und Farmen werden gewertet

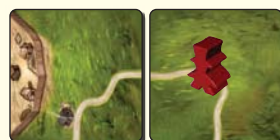
■ EINE FERTIGER WEG

Ein Weg ist fertig, wenn die Wegabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder eine Farm begrenzt sind oder wenn der Weg einen geschlossenen Kreis ergibt. Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Wegabschnitte liegen.

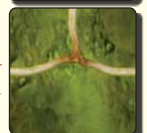
Für einen fertigen Weg erhält der Spieler, der auf diesem Weg einen Banditen hat, so viele Punkte, wie der Weg „lang“ ist (Anzahl der Karten) und zwei Punkte für jeden Handelsposten, der am Wege liegt.



Jeder **Handelsposten** am Weg zählt 2 Punkte.



Rot erhält 8 Punkte, 4 für den Weg und 4 für die 2 Handelsposten



Rot erhält 3 Punkte.

Diese –wie auch< alle weiteren – **Punkte** werden sofort auf der **Wertungstafel** vermerkt. Die Wertungstafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, so wird er hingelegt. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon 50 oder mehr Punkte errungen hat.



Blau markiert 2 Punkte (von 49 auf 51)

EINE FERTIGE STADT

Eine Stadt ist fertig, wenn ihre Stadtteile vollständig von einem Zaun umgeben sind und die Stadtfläche keine Lücke aufweist. Eine Stadt kann beliebig viele Stadtteile enthalten. **Für eine fertige Stadt erhält der Spieler, der in dieser Stadt einen Sheriff hat, 2 Punkte für jeden Stadtteil (es gilt die Kartenanzahl, nicht die Anzahl der Stadtteile). Jede Flagge zählt 2 Punkte extra.**



Rot enthält 8 Punkte (4 Stadtkarten, kein Flagge).

Wenn die beiden Stadtteile in 1 Stadt liegen, zählen sie nur als 1 Stadtteil.



Rot erhält 8 Punkte (3 Stadtkarten und 1 Flagge).



Jede **Flagge** in der Stadt zählt 2 Punkte.

Was passiert, wenn mehrere Siedler auf einem fertigen Weg oder in einer fertigen Stadt stehen?

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Banditen auf einem Weg oder mehrere Sheriffs in einer Stadt stehen.

Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Banditen bzw. Sheriffs. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

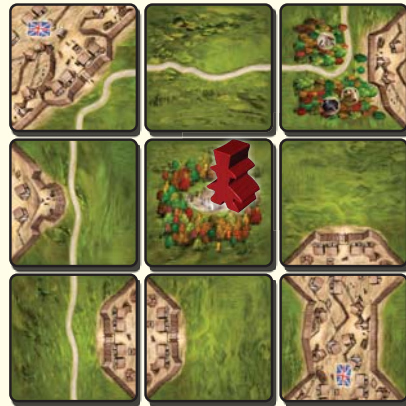
Blau und **Rot** erhalten beide die volle Punktzahl, nämlich 12 Punkte, da sie beide je 1 Sheriff in der Stadt haben (Gleichstand).



Die **neue Karte** verbindet die vorher getrennten Stadtteile zu einer fertigen Stadt.

EINE FERTIGE FARM

Ein Farm ist fertig, wenn sie von 8 Landschaftskarten umgeben ist. **Der Spieler, der einen Siedler auf der Farm hat, erhält sofort 9 Punkte** (für jede Landschaftskarte 1 Punkt).



Rot erhält 9 Punkte.

RÜCKKEHR DER SIEDLER ZU IHREN BESITZERN

Nachdem eine Weg, eine Stadt oder ein Farm fertig gebaut und gewertet wurde – **und nur dann** – kehren die dort eingesetzten Banditen, Sheriffs oder Farmer zu ihren Besitzern zurück. Die Spieler können sie **ab dem nächsten Zug** wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.



Die Stadt ist fertig und wird gewertet. **Rot** erhält 8 Punkte und nimmt seinen Siedler zurück.

Ist es möglich einen Siedler im selben Zug zu setzen, sofort zu werten und den Siedler wieder zurückzunehmen?

Dies ist möglich. Dabei muss man immer in dieser Reihenfolge vorgehen:



Rot erhält 4 Punkte.

1. Mit der neuen Karte einen Weg, eine Stadt oder Farm fertigstellen.
2. Einen Banditen, Sheriff oder Farmer setzen.
3. Fertigen Weg, Stadt oder Farm werten.
4. Den Banditen, Sheriff bzw. Farmer zurücknehmen.



Rot erhält 3 Punkte.

■ DIE LANDVERMESSER

Extrapunkte

Wenn ein Siedler bei einer Wertung Punkte bekommt und in der gleichen Spalte mit Landvermessern steht, bekommt er **je Landvermesser 4 Punkte** zusätzlich.

Achtung: Ein Landvermesser wird erst nach der Wertung bewegt.

Landvermesser ziehen

Jedesmal **nachdem** ein fertiges Bauwerk gewertet wurde, zieht **der Spieler, der am Zug ist**, 1 der Landvermesser 1 Spalte weiter nach Westen (weiter weg von der Küste). Dabei ist es egal, auf welche Karte er den Landvermesser platziert, nur die Spalte ist wichtig. Falls nicht beide Landvermesser in derselben Spalte stehen, **muss** er den Landvermesser bewegen, der näher zur Küste steht. Das heißt, dass beide Landvermesser immer in der gleichen oder in nebeneinander liegenden Spalten stehen. Wenn durch die gelegte Karte des ziehenden Spielers **mehrere Bauwerke** fertiggestellt werden, werden Landvermesser auch **mehrfach bewegt**. Der Spieler am Zug entscheidet, in welcher Reihenfolgen die Bauwerke abgerechnet werden. Wird ein Bauwerk fertiggestellt, aber nicht gewertet (weil sich dort kein Siedler befindet), wird kein Landvermesser fortbewegt.

Wenn beide Landvermesser in einer Spalte stehen und westlich davon keine Karten mehr liegen, werden die Vermesser nicht weitergezogen.

Östlich stehende Siedler entfernen

Nachdem ein Landvermesser weitergezogen wurde, wird überprüft, ob in den Reihen östlich der Landvermesser noch Siedler stehen. Diese werden dann entfernt und dem Besitzer zurückgegeben. **Trapper werden nicht entfernt**, sie bleiben bis zum Spielende liegen.

Ein Spieler darf auf eine gerade gelegte Karte östlich der Landvermesser einen Siedler setzen oder legen, was allerdings gefährlich ist, weil dieser Siedler (außer einem Trapper) nach der nächsten Wertung auf alle Fälle entfernt wird.

Pro fertigem Bauwerk wird also Folgendes getan:

- 1.) Bauwerk werten (eventuell mit Extrapunkten)
- 2.) Landvermesser weiterziehen. 3.) Östliche Siedler entfernen

Die Wertung und Bewegung der Landvermesser wird nochmals ausführlich mit einem Beispiel auf Seite 8 verdeutlicht.

■ DIE EBENEN

Mehrere zusammenhängende Ebenenstücke werden als Ebene bezeichnet. Ebenen bzw. Ebenenstücke werden nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Trapper aufzunehmen. Die Besitzer der Trapper können erst am Ende des Spiels Punkte bekommen (siehe Trapperwertung S. 6). **Daher bleiben Trapper das ganze Spiel über auf den Ebenen und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück!** (Um dies zu verdeutlichen, werden die Trapper beim Einsetzen hingelegt.) Ebenen werden durch Wege, durch Städte und durch das Ende der Auslage von anderen Ebenen getrennt. (Wichtig bei der Schlusswertung!)



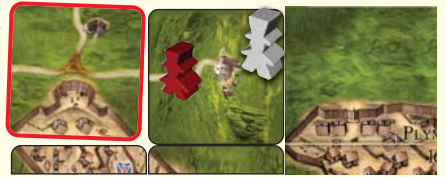
Alle 3 Trapper haben ihre eigene Ebene. Die Wegabschnitte bzw. die Stadt trennen die Ebenen voneinander ab.



Nach dem Anlegen der neuen Karte sind die Ebenen der 3 Trapper miteinander verbunden.

Man beachte: Der Spieler, der die neue Karte gelegt hat, darf keinen Trapper legen, da auf der nun verbundenen Ebene bereits Trapper liegen.

Rot schließt den Weg und erhält 6 Punkte (2 Karten und 4 Punkte für den Vermesser).



Rot nimmt seinen Siedler zurück und zieht den unteren Vermesser weiter. Nun wertet **Grün** seine Stadt und nimmt seinen Siedler zurück. Der obere Vermesser wird weitergezogen.



Der **blaue Siedler** wird weggenommen, weil beide Vermesser nun westlich von ihm stehen. Der **gelbe Trapper** bleibt liegen.

Spielende

Am Ende des Zuges, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde, ist das Spiel zu Ende. Wenn mit dieser Landschaftskarte noch ein oder mehrere Bauwerke fertig gestellt wurden, werden diese noch wie gewohnt gewertet. Nun folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

WERTUNG FÜR UNFERTIGE WEGE, STÄDTE UND FARMEN

Bei der Schlusswertung werden zuerst alle **nicht fertigen** Wege, Städte und Farmen gewertet. Jeder nicht fertige Weg zählt 1 Punkt pro Karte und 2 Punkte pro Handelsposten (genauso wie ein fertiger Weg). Für jede **nicht fertige** Stadt und Farm erhält deren Besitzer **je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt**. Auch **eine Flagge** in der Stadt **zählt jetzt nur 1 Punkt**. Nachdem die Bauten gewertet wurden, werden die entsprechenden Siedler entfernt. →



Rot erhält für den unfertige Weg 3 Punkte. **Gelb** erhält für die unfertige Farm 5 Punkte.

Blau erhält für die nicht fertige Stadt rechts unten 3 Punkte. **Grün** erhält für die große unfertige Stadt 8 Punkte. **Schwarz** erhält nichts, da **Grün** mehr Sheriff in der Stadt hat.

TRAPPERWERTUNG (für die Tiere in den Ebenen)

Tipp: Zur besseren Übersicht für die Trapperwertung sollten alle Siedler von den gewerteten unfertigen Wegen, Städten und Farmen entfernt werden.

Nun sind nur noch die Trapper in den Ebenen, die jetzt abgerechnet werden. Auf jeder Ebene wird der Besitzer ermittelt. Hat nur 1 Spieler Trapper in einer Ebene, so ist er der Besitzer. Haben mehrere Spieler Trapper in derselben Ebene, so ist der Spieler mit den meisten Trappern der Besitzer. Bei Gleichstand sind alle Spieler, die die meisten Trapper haben, Besitzer der Ebene. Der oder die Besitzer einer Ebene erhalten für **jedes Tier** in dieser Ebene **1 Punkt**.



Jedes Tier (egal welcher Art) zählt 1 Punkt.



Blau bekommt 2 Punkte.
Rot bekommt 3 Punkte.



X Reihenfolge, in der die Plättchen gelegt wurden.

Rot bekommt 4 Punkte für die Tiere in der unteren Ebene, weil er 2 Trapper dort besitzt, während **Gelb** nur 1 hat. **Blau** bekommt 2 Punkte für die Tiere in der oberen Ebene.



In diesem Beispiel (andere Legereihenfolge) bekommen, **Rot** und **Gelb** beide 4 Punkte für die Tiere in der unter Ebene, da jeder von ihnen 2 Trapper hat. **Blau** bekommt 5 Punkte für die Tiere in der oberen Ebene.

So werden alle Ebenen gewertet. Dann ist das Spiel zu Ende.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Alles über weitere CARCASSONNE-Spiele finden Sie auf unserer Homepage www.carcassonne.de. Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, Sie können an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.



© 2008
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
Fax: 0 89/30 23 36
info@hans-im-glueck.de



Regellayout: Christof Tisch

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an uns!

Unser weiteres Spieleprogramm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: www.hans-im-glueck.de

Diese Karten sind im Spiel erhalten



A 2x



B 3x



C 3x



D 2x



E 1x



F 1x



G 1x



H 3x



I 2x



J 1x



K 4x



L 3x



M 1x



N 3x



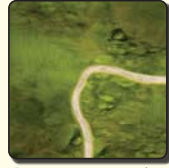
O 2x



P 3x



Q 4x



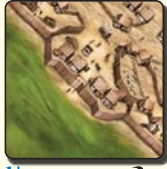
R 4x



S 1x



T 1x



U 3x



V 1x



W 1x



X 1x



Y 1x



Z 3x



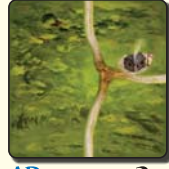
AA 2x



AB 1x



AC 2x



AD 2x



AE 1x



AF 1x



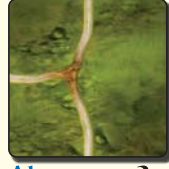
AG 2x



AH 3x



AI 1x



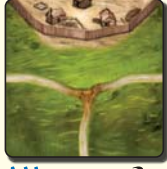
AJ 3x



AK 3x



AL 1x



AM 3x



AN 2x



AO 1x



AP 1x



AQ 1x



AR 1x



AS 1x



AT 3x



AU 1x



AV 2x



AW 1x



AX 1x

Beispiel für Bewegung und Wertung der Landvermesser

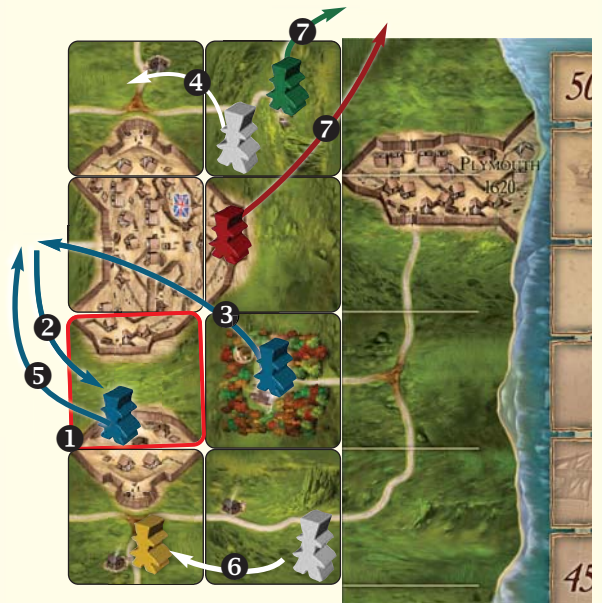
Die Regeln für die Landvermesser finden Sie auf Seite 5.

In den ersten Zügen wurden die Siedler von den Spielern wie abgebildet eingesetzt. Dabei wurde der Weg im Norden (2 Karten lang) gewertet, der Siedler dort wieder zurück genommen und der obere Landvermesser weitergezogen.

Nun legt **Gelb** ① die Karte mit dem **roten Rand** und ② setzt seinen Siedler auf den Weg nach Süden. Für den nun fertigen Weg bekommt Gelb 10 Punkte (4 Karten + 1 Handelsposten + 1 Landvermesser).

③ Der **gelbe Siedler** wird gewertet und zurückgenommen und ④ der untere Landvermesser eine Feld nach Westen bewegt.

① **Blau** legt die Karte mit dem **roten Rand** und ② stellt seinen Siedler auf die kleine Stadt. Mit dieser Karte stellt er drei Bauwerke fertig: die Stadt von **Rot** im Norden, die Farm von **Blau** und die kleine Stadt von **Blau**. Für seine Farm bekommt **Blau** 17 Punkte (9 Karten + 2 Vermesser). ③ **Blau** nimmt seinen Siedler von der Farm und ④ bewegt den oberen Landvermesser. Dann wertet er seine **kleine Stadt**, wofür er 8 Punkte (2 Karten + 1 Landvermesser) bekommt. ⑤ Er nimmt **seinen Siedler** zurück und ⑥ bewegt nun den unteren Landvermesser. ⑦ Der **grüne** und der **roten** Siedler stehen nun östlich von **beiden** Landvermessern und kommen deshalb zu ihren Spielern zurück. Die Stadt für **Rot** wird nicht gewertet, weil der **rote Siedler** nicht mehr da ist.



Wertungsübersicht

Fertige Bauwerke im Spiel

Weg (Bandit) 1 Punkt je Karte + 2 Punkte je Handelsposten



Stadt (Sheriff) 2 Punkt je Karte + 2 Punkt je Flagge



Farm (Farmer) 9 Punkte



Landvermesser 4 Punkte je Vermesser in derselben Spalte



(Unfertige) Bauwerke am Spielende

Weg (Bandit) 1 Punkt je Karte + 2 Punkte je Handelsposten

Stadt (Sheriff) 1 Punkt je Karte + 1 Punkt je Flagge

Farm (Farmer) 1 Punkt je Karte (Farm + Umgebung)

Ebenen (Trapper) 1 Punkt je Tier in der Ebene

