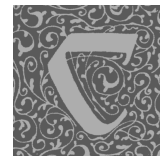




Die Bettler

„Das Geld liegt auf der Straße!“
von Marcus Gwiasda © 2012
Eine Mini-Erweiterung zu Carcassonne
(Originalspiel von: Klaus-Jürgen Wrede – Erschienen bei: Hans Im Glück)



1.) Vorbereitung

Die 12 Landschaftskarten werden in die Stapel unter die übrigen Landteile gemischt.

2.) Einen Bettler ins Spiel bringen

Zieht ein Spieler ein Landschaftskärtchen mit einer Bettlerhütte, legt er es nach den gewohnten Anlegeregeln an.

Nun darf er einen seiner Gefolgsleute aus dem Vorrat neben den bekannten Einsatzmöglichkeiten als Ritter, Wegelagerer oder Bauer auch als Bettler einsetzen.

Soll der Gefolgsmann als Bettler eingesetzt werden, wird er auf die kleine Bettlerhütte platziert. Um ihn besser zu kennzeichnen, kann er seitlich liegend auf die Hütte gelegt werden.

Sonderregel:

Durch Zaubergänge können Bettlerhütten ebenfalls mit einem Bettler besetzt werden. (*Erweiterung „Burgfräulein und Drache“ erforderlich*)

3.) Wertung der Bettelpunkte

Ein Bettler bekommt immer dann Punkte, wenn eine Straße, eine Stadt, oder ein Kloster, an der er seine Hütte hat, abgeschlossen und gewertet werden. Bauprojekte, die abgeschlossen aber nicht gewertet werden, bringen dem Bettlern keine Punkte. Dies gilt im gesamten Spielverlauf!

Der Bettler muss dabei direkt angebunden sein:

...mit der Stadt durch eine oder mehrere Stadtmauern auf seinem Landschaftskärtchen,

...mit einer Straße durch eine oder mehrere Straßenabschnitte auf seinem Landschaftskärtchen,

...mit einem Kloster über einen direkten Weg verbunden sein und in dessen Wirkkreis (die 8 Felder um das Kloster) liegen.

A.) Wertung einer Straße

Wird eine Straße, an der ein Bettler sitzt, abgeschlossen, so bekommt zunächst der Spieler mit den meisten Wegelagerern die gewohnten Punkte für die fertige Straße. Nun bekommt der Bettler seine Bettelpunkte, die sich nur nach der Länge des Weges richten. Für den Bettler gilt das Wirtshaus am See nicht als Multiplikator. Eine Bettlerhütte auf einer Kreuzung beendet die jeweilige Straße. Der Bettler bekommt aber Punkte für jede Straße, die von der Kreuzung ihren weiteren Verlauf starten.

Bsp.: Rot hat einen Bettler an einer Straße, die Gelb abschließt. Da nur Gelb einen Wegelagerer an dieser Straße hat, bekommt Gelb die Punkte für die Straße, die sich über 5 Landschaftskärtchen erstreckt und an einem Wirtshaus am See vorbeiführt:

*5 (LK) * 2 (für WaS) = 10 Punkte für Gelb*

5 (LK) = 5 Bettelpunkte für Rot

- Haben an einer Straße zwei Spieler gleich viele Wegelagerer im Einsatz, so das beide Spieler die Straße für sich werten können, bekommt der Bettler nur einmal seine Bettelpunkte.
- Der Bettler bekommt seine Punkte auch dann, wenn Bettler und punktebringender Wegelagerer vom selben Spieler sind.
- Hat der Spieler, der die Wertung der Straße ausgelöst hat, keinen Gefolgsmann eingesetzt (weil er schon mit Wegelagerern aus vorangegangenen Zügen auf der Straße sitzt), dann kann er den Bettler aus seiner Bettlerhütte vertreiben. Hierfür muss er aber einen eigenen Gefolgsmann als Bettler einsetzen. Er kann dabei auch den Gefolgsmann verwenden, den er durch die Wertung gerade erst wieder zurück bekommen hat. Eine unbewohnte Bettlerhütte kann so nicht mit einem eigenen Bettler besetzt werden.
- Wird eine Straße geschlossen, auf der noch kein Wegelagerer sitzt, so kann der Spieler, der am Zug ist, entscheiden, ob er einen Wegelagerer auf den gelegten Straßenabschnitt einsetzt, um die Wertung auszulösen, oder aber einen fremden Bettler durch einen eigenen Gefolgsmann aus seinem Vorrat ersetzt. Ersetzt er den Bettler, findet keine Wertung statt. Der vertriebene Bettler kehrt in den Vorrat des Spielers zurück.
- Abgeschlossene Straßen ohne Wertung bringen dem Bettler keine Punkte.

- Die Wertung findet immer vor dem Vertreiben des Bettlers statt. Wird in einem Zug gewertet und vertrieben, so findet für einen evtl. neu eingesetzten Bettler keine erneute Wertung statt. Das Gebiet wurde bereits abgerechnet.
- Ist der Bettler über mehrere Straßenabschnitte mit der selben Straße verbunden, kann er nur ein mal seine Punkte erbetteln.
- Sind mehrere Bettler mit einer Straße verbunden, bekommt jeder von ihnen die Bettelpunkte. Dies gilt auch wenn mehrere Bettler einem Spieler gehören.
- Werden im gleichen Zug mehrere Bauvorhaben abgeschlossen, dann erbettelt sich der Bettler bei jeder Wertung seine Bettelpunkte.

B.) Wertung einer Stadt

Wird eine Stadt, vor deren Toren ein Bettler sitzt, abgeschlossen, so bekommt zunächst der Spieler mit den meisten Rittern die gewohnten Punkte für die fertige Stadt. Nun bekommt der Bettler seine Bettelpunkte, die sich nur nach der Größe der Stadt richten. Für den Bettler gelten die Multiplikatoren der abgeschlossenen Stadt oder der Kathedrale nicht.

*Bsp.: Rot hat einen Bettler an einer Stadt, die Gelb abschließt. Da nur Gelb einen Ritter in dieser Stadt hat, bekommt Gelb die Punkte für die Stadt, die sich über 9 Landschaftskärtchen erstreckt, zwei Wappen hat und um eine Kathedrale gebaut wurde:
 $9 (LK) + 2 (Wappen) * (2 (Abgeschlossene Stadt) + 1 (Kathedrale)) = 11 * 3 = 33$ Punkte für Gelb
 $9 (LK) = 9$ Bettelpunkte für Rot*

- Haben in einer Stadt zwei Spieler gleich viele Ritter im Einsatz, so das beide Spieler die Stadt für sich werten können, bekommt der Bettler nur einmal seine Bettelpunkte.
- Der Bettler bekommt seine Punkte auch dann, wenn Bettler und punktebringender Ritter vom selben Spieler sind.
- Hat der Spieler, der die Wertung der Stadt ausgelöst hat keinen Gefolgsmann eingesetzt (weil er schon mit seinen Rittern aus vorangegangenen Zügen in der Stadt vertreten war), dann kann er den Bettler aus seiner Bettlerhütte vertreiben. Hierfür muss er aber einen eigenen Gefolgsmann als Bettler einsetzen. Er kann dabei auch einen Gefolgsmann verwenden, den er durch die gerade abgeschlossene Stadt erst wieder zurück bekommen hat. Ist die Bettlerhütte unbewohnt kann sie nicht besetzt werden. Es kann nur ausgetauscht werden.
- Wird eine Stadt geschlossen, auf der noch kein Ritter sitzt, so kann der Spieler, der am Zug ist entscheiden, ob er einen Ritter auf den gelegten Stadtabschnitt einsetzt, um die Wertung auszulösen, oder aber einen fremden Bettler durch einen eigenen Gefolgsmann aus seinem Vorrat ersetzt. Ersetzt er den Bettler, findet keine Wertung statt. Der vertriebene Bettler kehrt in den Vorrat seiner Farbe zurück.
- Abgeschlossene Städte ohne Wertung bringen dem Bettler keine Punkte.
- Die Wertung findet immer vor dem Vertreiben des Bettlers statt. Wird in einem Zug gewertet und vertrieben, so findet für den neuen Bettler keine erneute Wertung statt. Das Gebiet wurde bereits abgerechnet.
- Ist der Bettler über mehrere Stadttore mit der selben Stadt verbunden, kann er nur ein Mal seine Punkte erbetteln.
- Sind mehrere Bettler mit einer Stadt verbunden, bekommt jeder von ihnen die Bettelpunkte. Dies gilt auch wenn mehrere Bettler einem Spieler gehören.
- Werden im gleichen Zug mehrere Bauvorhaben abgeschlossen, dann erbettelt sich der Bettler bei jeder Wertung seine Bettelpunkte.

C.) Wertung eines Klosters

Wird ein Kloster, das über eine Straße mit einer Bettlerhütte verbunden ist, abgeschlossen, so bekommt zunächst der Spieler mit dem Mönch die gewohnten 9 Punkte für das fertige Kloster. Nun bekommt der Bettler, wenn seine Bettlerhütte im Wirkkreis des Klosters liegt (direkt anliegende oder diagonal angrenzende Landschaftskärtchen um das Kloster) seine Bettelpunkte, die ebenfalls 9 Punkte betragen (für jedes Landschaftskärtchen einen Punkt).

- Der Bettler bekommt seine Punkte auch dann, wenn Bettler und punktebringender Mönch vom selben Spieler sind.
- Hat der Spieler, der die Wertung des Klosters ausgelöst hat keinen Gefolgsmann eingesetzt (weil er schon mit seinem Mönch aus einem vorangegangenen Zug das Kloster besetzt hat), dann kann er den Bettler aus seiner Bettlerhütte vertreiben. Hierfür muss er aber einen eigenen Gefolgsmann als Bettler einsetzen. Er kann dabei auch einen Gefolgsmann verwenden, den er durch das gerade abgeschlossene Kloster erst wieder zurück bekommen hat.
- Ist ein Kloster beim Legen sofort von 8 Landschaftskärtchen umringt und somit fertig zum Werten, so kann der Spieler, der am Zug ist, entscheiden, ob er einen Mönch auf das gelegte Kloster einsetzt, um die Wertung auszulösen, oder aber einen fremden Bettler durch einen eigenen Gefolgsmann aus seinem Vorrat ersetzt. Ersetzt er den Bettler, findet keine Wertung statt. Der vertriebene Bettler kehrt in den Vorrat seiner Farbe zurück.
- Abgeschlossene Klöster ohne Wertung bringen dem Bettler keine Punkte.
- Die Wertung findet immer vor dem Vertreiben des Bettlers statt.
- Ist der Bettler über mehrere Straßen mit dem selben Kloster verbunden, kann er nur ein mal seine Punkte erbetteln.
- Ist der Bettler mit mehreren Klöstern verbunden und liegt jeweils in deren Wirkungsbereich, so bekommt er für jedes abgeschlossene und gewertete Kloster seine Bettelpunkte.
- Sind mehrere Bettler mit einem Kloster verbunden, bekommt jeder von ihnen die Bettelpunkte. Dies gilt auch wenn mehrere Bettler einem Spieler gehören.
- Kultstätten werden wie die Klöster abgerechnet.
- Werden im gleichen Zug mehrere Bauvorhaben abgeschlossen, dann erbettelt sich der Bettler bei jeder Wertung seine Bettelpunkte.

4.) Zurückholen eines Bettlers

Neben den beschriebenen Möglichkeiten einen fremden Bettler zu vertreiben und ihn somit zurück zum Vorrat seines Spielers zu schicken, hat auch der Spieler des Bettlers die Möglichkeit ihn jederzeit wieder zurück zu seinem Vorrat zu holen.

a.) Hierfür muss der Spieler eine Straße, eine Stadt, oder ein Kloster, die wie oben beschrieben mit dem zu entfernenden Bettler verbunden sind, abschließen und darf keinen eigenen Gefolgsmann in diesem Zug eingesetzt haben.

Hatte der Spieler aus vorangegangenen Spielzügen bereits Wegelagerer, Ritter oder Mönch auf dem abgeschlossenen Bereich so findet zunächst die Wertung wie oben beschrieben statt. Der Bettler erhält ebenfalls seine Bettelpunkte und kann anschließend zum eigenen Vorrat zurück genommen werden.

b.) Sind alle Straßen, Städte und Klöster an die der Bettler angeschlossen ist, abgeschlossen, kann der Bettler auf diese Art nicht mehr zurück geholt werden. Er bleibt bis zur Endwertung in seiner Bettlerhütte.

c.) Weitere Möglichkeiten durch Erweiterungen:

- Wird mit der Erweiterung „Burgfräulein und Drache“ gespielt, kann der Bettler natürlich weiterhin durch den Drachen zum Vorrat zurückkehren. Wird ein Bettler durch einen Spieler vertrieben oder zu seinem Vorrat zurück genommen, darf dieser Spieler die Fee nicht mehr spielen. Das Zurücknehmen und Zurückschicken gilt insoweit wie das Platzieren eines Gefolgsmanns.

- Ist „Die Pest“ im Spiel, kann er durch einen sich aktiv ausbreitenden Pestherd (Floh) zum Vorrat zurückkehren. Ein Bettler kann vor der Pest nicht fliehen.

- Ist „Das Fest“ im Spiel, kann er durch eine Festkarte wie alle anderen Gefolgsleute auch zum Vorrat zurückgenommen werden.

- Ist die Erweiterung „Der Turm“ im Spiel kann der Bettler ebenfalls nach den geltenden Regeln von seiner Bettlerhütte entfernt werden.

5.) Endwertung

Bei der Endwertung bekommen die Bettler keine zusätzlichen Bettelpunkte für noch nicht abgeschlossene Straßen, Städte oder Klöster.

Jeder Bettler zählt so viele Minuspunkte wie Bettler einer Farbe noch im Spiel sind.

Bsp.: Gelb hat bei der Endabrechnung noch drei Bettler im Spiel, Rot noch einen und Schwarz zwei:

*Gelb: 3 (Bettler) * 3 Minuspunkte (da 3 Bettler im Spiel) = 9 :: Gelb bekommt 9 Punkte abgezogen*

*Rot: 1 (Bettler) * 1 Minuspunkt (da 1 Bettler im Spiel) = 1 :: Rot bekommt 1 Punkt abgezogen*

*Schwarz: 2 (Bettler) * 2 Minuspunkte (da 2 Bettler im Spiel) = 4 :: Schwarz bekommt 4 Punkte abgezogen*

Die Bauern auf den Wiesen werden ganz normal gewertet. Die Bettler bekommen von den Punkten der Bauern keine zusätzlichen Bettelpunkte.

6.) Variationen

A. Bettelmönche – Ablaszettel

Frei nach dem Motto: „Die Münze in der Kasse klingt – Die Seele in den Himmel springt“ ziehen die Bettelmönche durch Carcassonne und ziehen Reisenden, Stadtbewohnern und Klosterbesuchern das Geld aus den Taschen.

Abweichende Wertung:

a) Bei der Wertung des Bettelmönchs werden neben den direkt angrenzenden Straßen, Städte und Klöstern auch die Städte berücksichtigt, die durch eine ununterbrochene Straße mit der Bettlerhütte verbunden sind. Gleiches gilt für Klöster, so dass die Bettlerhütte nicht mehr unmittelbar im Wirkkreis des Klosters liegen muss.

b) Jeder Bettelmönch im Wirkkreis eines Klosters bringt dem Klostermönch bei der Wertung seines Klosters 2 Extrapunkte. Dies gilt auch, wenn Klostermönch und Bettler von der selben Farbe sind.

c) Ist der Bettelmönch bei der Endabrechnung mit einer unfertigen Stadt verbunden in der eine Kathedrale steht, so kann er diese Stadt für sich werten. Er bekommt für jeden Stadtabschnitt einen Punkt. Gleiches gilt für die mit ihm direkt verbundenen Klöster. Er bekommt aber keine zusätzlichen Punkte für nicht abgeschlossene Straßen oder Städte.

d) Bettelmönche im Spiel geben bei der Endabrechnung keine Minuspunkte.

B. Arme Bettler

Frei nach dem Motto: „Einmal Bettler – Immer Bettler“ ist das Leben auf den morastigen Wegen von Carcassonne ein Sumpf, dem man nur sehr schwer wieder entkommen kann.

Abweichende Regel:

Durch die Sonderkarten „Das Fest“ kann bestimmt werden, dass Bettler nur durch ein Landschaftskärtchen mit einem Festsymbol zurück zum eigenen Vorrat genommen werden können. Die übrigen Varianten durch eine abgeschlossene Straße, Stadt oder ein Kloster entfallen somit. Die Möglichkeiten, durch einen Drachen, den Turm oder die Pest von seiner Bettlerhütte vertrieben zu werden, bleiben weiterhin bestehen.

C. Bettlerpack - Plagegeister

Das schmutzige Dasein des Bettlers vor den Mauern der Stadt ist wie das Leben eines Aussätzigen.

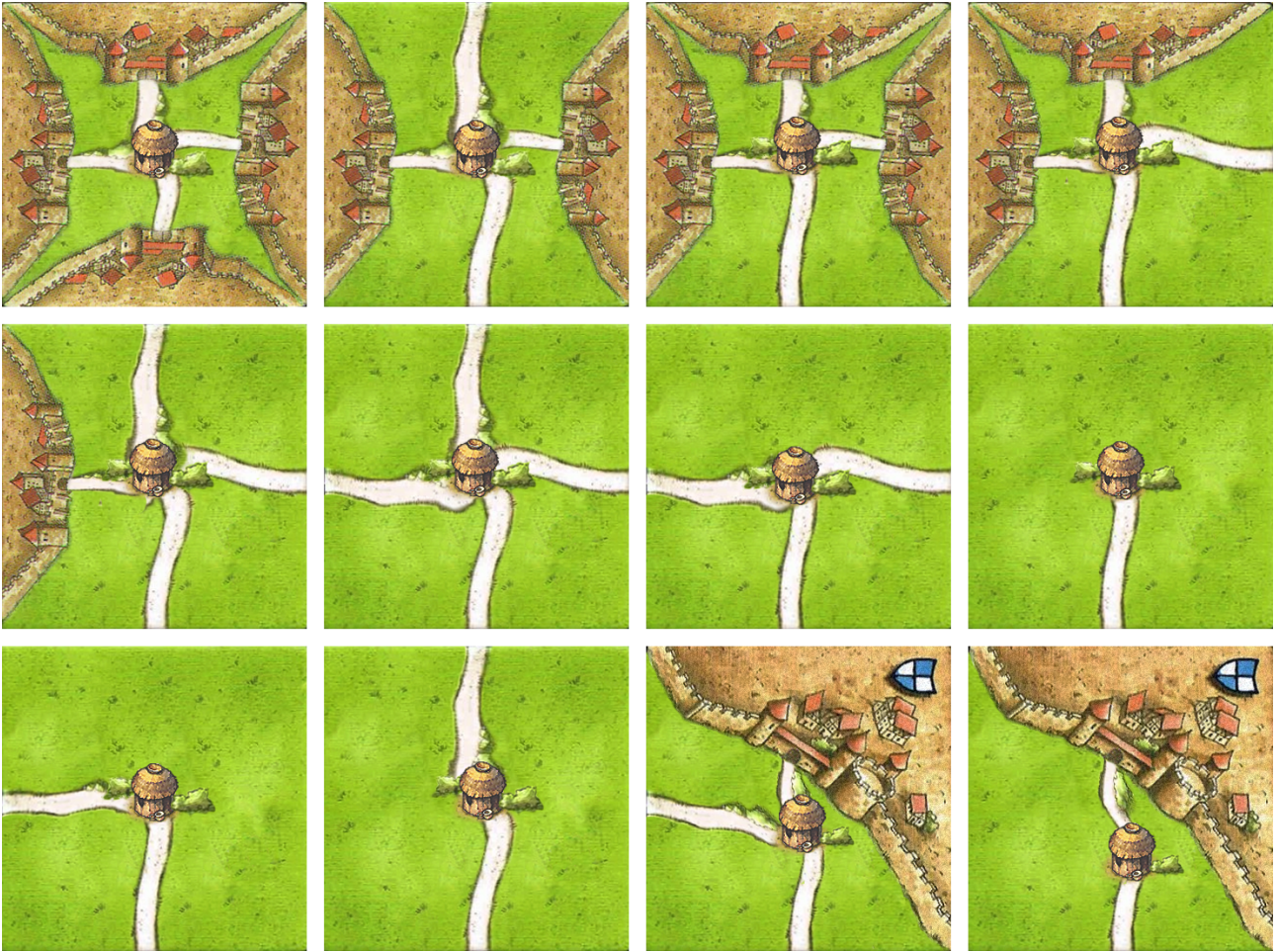
Abweichende Regel:

Weiterhin kann bei Verwendung der Sonderkarten „Die Pest“ bestimmt werden, dass die Bettler die Pest schneller verbreiten. Erreicht ein aktiver Pestherd eine Bettlerhütte auf der sich ein Bettler befindet, muß der Spieler, der den letzten Pestfloh auf den Bettler gesetzt hat, einen weiteren Pestfloh auf eines der 8 angrenzenden Gebiete um die Bettlerhüte platzieren. Erreicht er dadurch eine weitere bewohnte Bettlerhütte muss er wie gerade beschrieben fortfahren. Es gelten die Anlegeregeln der Pest-Erweiterung. Kann kein Pestfloh gesetzt werden, da alle Landschaftskärtchen um die Bettlerhütte bereits von der Pest verseucht sind, erlischt dieser Zugzwang.

Kombinationen der Variationen

Die einzelnen Variationsmöglichkeiten können nach belieben miteinander kombiniert werden. Je nachdem welche Erweiterungen im Spiel vorhanden sind und mit welchen gespielt werden soll.

Die 12 Landschaftskarten im Überblick



Vielen Dank an alle, die mit mir diese Mini-Erweiterung unzählige Male getestet haben.