



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE



Die Märkte zu Leipzig

Die Stadt **Leipzig** (lateinisch „Lipsia“) ist im Mittelalter der Kreuzungspunkt der Handelsstraßen **Via Regia** und **Via Imperii**, weswegen dort zahlreiche Märkte entstehen. Im Jahr 1507 erhält Leipzig das Stapelrecht verliehen, welches alle durchziehenden Händler verpflichtet, ihre Waren auf dem Stapelplatz abzuladen und zum Kauf anzubieten.

Auch die Leipziger Messe, deren Logo hier als Erweiterungssymbol dient, hat ihren Ursprung in diesen mittelalterlichen Markttagen.

SPIELMATERIAL

- 4 Doppel-Landschaftsplättchen (markiert mit )

SPIELVORBEREITUNG

Lege die Landschaftsplättchen so aus, dass die vier Stadtviertel zusammenliegen und die Stadt Leipzig ergeben. Richtigerweise zeigt der Wegweiser für *Francofortum* nach Westen, der für *Stettinum* nach Norden, *Vratislavia* nach Osten und *Roma* nach Süden. Für das Spiel ist es unerheblich, in welcher Reihenfolge du die Viertel anordnest.

Durch diese Auslage wird das normale Startplättchen nicht mehr benötigt.

Wenn möglich, gib jedem Spieler einen zusätzlichen Meeple, da sie bei dieser Variante schnell knapp werden.

Diese Erweiterung wurde für das CARCASSONNE-Grundspiel entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben. Du kannst „Die Märkte zu Leipzig“ auch mit anderen Erweiterungen spielen. Dazu wird es von uns aber keine offiziellen Regeln geben.



SPIELVERLAUF

Die Regeln für **1. Landschaftsplättchen anlegen** und **2. Einen Meeple einsetzen** bleiben unverändert.

Alles über CARCASSONNE findet ihr auf unserer Homepage: www.carcassonne.de



Vertrieb:
Carcassonne &
Co. GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
www.cundco.de



3. Wertung auslösen und einen Meeple nach Leipzig bringen

Von allen Stadtvierteln Leipzigs führt eine Straße weg. Alle Straßen, die damit verbunden sind, bieten dir die Möglichkeit, einen Meeple nach Leipzig zu schicken. Dies gilt auch für Straßen, die nicht direkt nach Leipzig führen, aber über Dörfer mit einer Straße nach Leipzig verbunden sind.

Wertest du eine Straße, die so mit Leipzig verbunden ist und auf der du die Mehrheit besitzt, darfst du wählen:

- Du wertest die Straße und erhältst die Punkte dafür.

ODER

- Du schickst einen Meeple von der Straße nach Leipzig und verzichtest auf die Punkte.

Du schließt die Straße mit deinem Meeple ab. Da die Straße mit Leipzig verbunden ist (in diesem Fall über ein Dorf), darfst du deinen Meeple nach Leipzig schicken.



Du entscheidest dich, ihn in das Gerber-Viertel zu legen.

Dabei ist zu beachten:

- Hast du mehrere Meeple auf einer Straße, darfst du nur einen davon nach Leipzig schicken. Für den anderen Meeple darfst du aber die Punkte für die Straße nehmen. Schickst du dabei den Meeple ins Wagner-Viertel bekommst du gleich die Extra-Punkte (siehe unten).
- Besitzen mehrere Spieler die Mehrheit auf einer Straße, darf sich jeder unabhängig vom anderen entscheiden, ob er seinen Meeple nach Leipzig schickt oder die Punkte erhalten möchte.
- Bei einer Straßenwertung, zählt die Straße auf den Doppelplättchen nur als ein Straßenabschnitt.

Du legst deinen Meeple auf ein Stadtviertel von Leipzig deiner Wahl (es muss nicht unbedingt das Viertel sein, zu dem die Straße führt).

Er bleibt dort bis zum Spielende. Du darfst nur 1 Meeple in jedem Stadtviertel haben. In jedem Stadtviertel dürfen aber Meeple verschiedener Spieler liegen. Die Meeple werden dort einfach aufeinander gestapelt. (Das „Stapelrecht“ einmal anders ausgelegt 😊)

Danksagung | Die Erweiterung „Die Märkte zu Leipzig“ entstand anlässlich der Leipziger Messe „modell-hobby-spiel“ 2017 und wird dort zum ersten Mal dem Publikum präsentiert. Wir bedanken uns bei der Messeleitung für die Unterstützung und die Überlassung des Messe-Logos.

3. Wertungen mit Meeplen auf den Märkten zu Leipzig

Besitzt du einen Meeple in einem Stadtviertel von Leipzig, bringt er dir Bonuspunkte bei bestimmten Wertungen.

WERTUNGEN WÄHREND DES SPIELS



Wagner-Viertel: Bei jeder Straßenwertung, bei der du die Mehrheit besitzt, bekommst du **1 Punkt zusätzlich** für jedes **Straßenplättchen**.



Münzer-Viertel: Bei jeder Stadtwertung, bei der du mit einem Ritter in der Stadt vertreten bist (auch wenn du dort nicht die Mehrheit besitzt), bekommst du **3 Punkte** für jedes **Wappen**.



Buchbinder-Viertel: Bei jeder Wertung eines abgeschlossenen **Klosters** (auch das von einem Mitspieler) bekommst du **4 Punkte zusätzlich**.

Die Bonuspunkte bei diesen drei Wertungen gibt es nur für abgeschlossene Straßen, Städte und Klöster im Spiel. Bei der Schlusswertung am Spielende bringen sie keine Punkte mehr.

WERTUNG AM SPIELENDE



Gerber-Viertel: Bei jeder Wiesenwertung am Spielende, in der du die Bauernmehrheit besitzt, bekommst du zusätzlich zu der normalen Punkten für Städte **2 Punkte** für jeden **Stall** (Kuh, Esel und Schwein) und jeden **Bauernhof**, der in der Wiese liegt.



Kuhstall



Schweinestall



Eselstall



Bauernhof

Merke: Die Stadt Leipzig zählt bei der Wiesenwertung auch als abgeschlossene Stadt.

Carcassonne AMAZONAS Mini-Erweiterung

Lege die 2 neuen Amazonas-Doppelpättchen zu den bisherigen 4 Stück. Wenn du ein Amazonasplättchen »!«-ziehst, hast du jetzt noch mehr Auswahl.





Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

The Markets of Leipzig"



During the Middle Ages the town of **Leipzig** (lat. Lipsia) was the crossing point of the trading roads **Via regia** and **Via Imperii**, which caused the emergence of numerous markets in this region. In the year of 1507 Leipzig became a staple town. Thus, all merchants passing through the town had to place their goods on the staple place and offer them for sale.

The Leipzig trade fair, which provides its logo as the symbol for this expansion, has its origins in the Middle Ages..

COMPONENTS

- 4 Double Land tiles marked with 

SETUP

Place the Land tiles in a way that the four quarters lie next to each other and form the town of Leipzig (lat. Lipsia). Rightly, the signpost for *Francofurtum* points to the west, the one for *Stettinum* to the north, *Vratislavia* to the east and *Roma* to the south. For the game, however, it is insignificant in which order the tiles are placed.

This setup replaces the start tile.

If possible give an extra meeple to each player as meeples might run low easily in this variant.

Because this expansion was developed for the CARCASSONNE - basic game the rules stay the same. You can play „The Markets of Leipzig“ along with other expansions as well, however, there will be no official rules for these combinations.



GAMEPLAY

The rules for **1. placing a Land tile** and **2. placing a meeple** stay the same.

All about CARCASSONNE you can find on our homepage: www.carcassonne.de



© 2016
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



This is a product of our online shop. We offer you many items all about Carcassonne and our other games as well as a spare parts service:
www.cundco.de



3. Scoring a feature and send a meeple to Leipzig

Each of Leipzig's quarters has one road which starts at its gate. All roads which are connected to these roads offer the possibility of sending one of your meeples to Leipzig. This counts as well for roads which are not directly connected to Leipzig but are connected through a village.

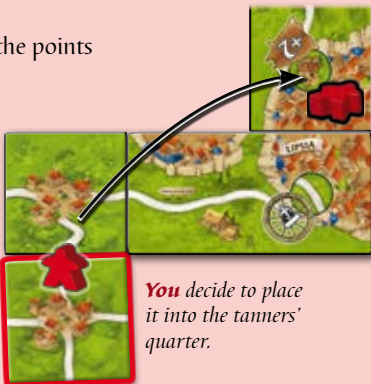
If you score a road which leads to Leipzig and you have the majority you can choose:

- You score the road and you get the points

OR

- You send one meeple from the road to Leipzig and you spare the points

***You** complete the road with your **meeples**. The road is connected to Leipzig (in this case through a crossing point). Therefore, you can send one of your meeples to Leipzig.*



***You** decide to place it into the tanners' quarter.*

Take note:

- If you have more than one meeple on the road you are allowed to send only ONE of them to Leipzig. For the other(s) you may, however, score the points for the road. If you send a meeple into the wainwrights quarter you will get the bonus points (see below) immediately.
- If more than one player has the majority, each one can decide on his own whether he wants to send the meeple to Leipzig or if he takes the points.
- The road on the double Land tiles counts merely as one road in a road scoring.

You place the meeple on one of Leipzig's quarters of your choice (it does not have to be the one where the road ends). The meeple stays there until the game ends. You may only have one meeple in each quarter. In each quarter meeples of more than one player are allowed. The meeples are simply stacked.

Credits | The expansion "The Markets of Leipzig" was created on occasion of Leipzig's fair "model-hobby-spiel" 2017 and will there be presented to the public for the first time. We thank the fair management for their support and for allowing us to use the trade fair logo.

3. Scoring the meeples of the markets of Leipzig

When you have a meeple in a quarter of Leipzig it will score you bonus points in specific scoring phases.

SCORING DURING THE GAME



Wainwrights quarter: For each **road** which is scored with your majority you get **1 bonus point** for each tile.



Coiners quarter: For each scoring of a city in which you have a knight (even if you do not have the majority) you get **3 points** for each **coat of arms**.



Bookbinders quarter: For each scoring of a completed **monastery** (as well for monasteries of other players) you get **4 bonus points**.

The bonus points for these 3 scorings count only for completed roads, cities and monasteries. In the final scoring at the end of the game you get no points in these cases.

FINAL SCORING



Tanners' quarter: For each scoring of fields at the end of the game - in addition to the usual points for cities - you get **2 points** for each **shed** and each **farm** in the field if you have the majority of farmers there.



Cowshed



Pigsty



Donkey shed



Farmhouse

Note: The town of Leipzig counts as a completed city when scoring the fields.

Carcassonne AMAZONAS Mini expansion



Place the 2 new Amazon double tiles next to the already existing 4 tiles. If you get a »!« tile you have even more possibilities.