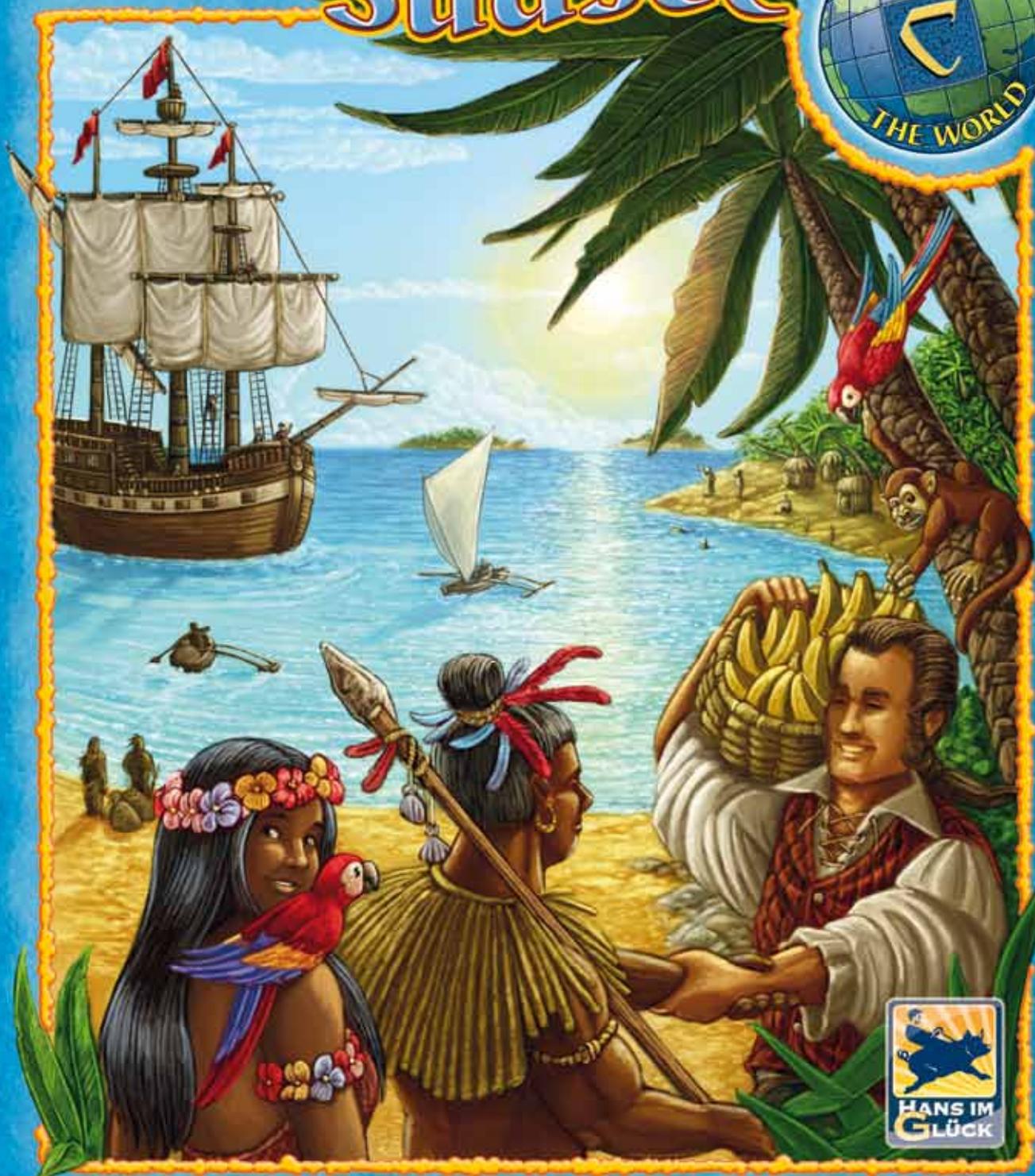


Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Südsee





Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne Südsee

Ein pffiffiges Legespiel in traumhafter Inselwelt für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Südsee – klarblaues Wasser umfließt zahlreiche Inseln, die mit einem Netzwerk aus Stegen verbunden sind. Hier tummeln sich geschäftige Insulaner um die Gaben der Natur zu sammeln. Fische werden aus dem Meer gefangen, auf den Inseln werden Bananen gepflückt und auf den Stegen präsentieren Muschelsammler ihre Funde. Von Zeit zu Zeit besuchen Handelsschiffe die Inseln auf der Suche nach bestimmten Waren. Dafür belohnen sie die Insulaner mit großem Reichtum.

## SPIELMATERIAL

- **73 Landschaftskarten** (darunter 1 Startkarte mit anderer Rückseite): Sie zeigen Stege mit Muscheln, Inseln mit Bananen, Meeresteile mit Fischen, sowie Märkte.

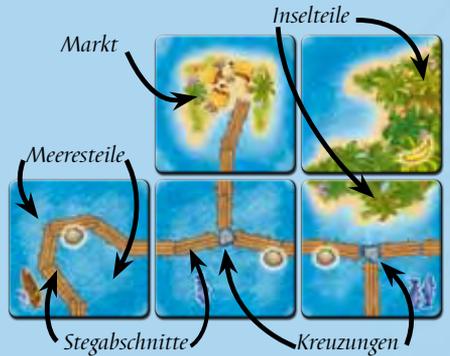
- **24 Schiffsplättchen** Sie zeigen welche Waren geliefert werden müssen, um die Schiffe und deren Punkte zu bekommen.



Rückseite Startkarte



Rückseite normale Karte



Die Symbole auf den Karten stehen für:



Bananen



Muscheln



Fische



Fischerboote

- **1 Spielregel**
- **60 Waren aus Holz** (10 große und 10 kleine jeder Art) Jeder kleine Warenstein steht für 1 Ware, jeder große Warenstein steht für 3 Waren dieser Art.



Bananen klein, groß

Muscheln klein, groß

Fische klein, groß

- **19 Fischerboot-Plättchen**



- **20 Insulaner aus Holz** (je 4 in 5 Farben): Jeder Insulaner kann als Bananenpflücker, Muschelsammler, Fischer oder Händler eingesetzt werden.



## SPIELZIEL

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Stegverbindungen, Inseln, Meeresflächen und Märkte, auf welche die Spieler ihre Insulaner setzen können, um Waren einzusammeln. Nach jedem Zug kann der Spieler ein Schiff mit Waren beliefern um so Punkte zu machen. Sind alle Landschaftskarten ausgelegt oder alle Schiffe beliefert, werden die Punkte auf den belieferten Schiffen zusammengezählt, wer dann die meisten Punkte gesammelt hat, ist König der Südsee.

## SPIELVORBEREITUNG



Vorderseite Startkarte

- Die **Startkarte** wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen **Landschaftskarten** werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann.
- Die **Schiffsplättchen** werden separat gemischt und verdeckt in zwei Stapeln umgedreht bereitgelegt. Nun werden 4 davon aufgedeckt und für alle Spieler erreichbar ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält alle **4 Insulaner** einer Farbe seiner Wahl. Er stellt sie vor sich ab.
- Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.



## SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt folgende Aktionen in der **angegebenen Reihenfolge** aus:

- ★ **1.** Der Spieler **muss** 1 neue **Landschaftskarte** ziehen und **anlegen**.
- ★ **2a.** Der Spieler **darf** 1 eigenen **Insulaner** aus seinem Vorrat auf die **soeben gelegte Karte** setzen **ODER**
- ★ **2b.** Er **darf** 1 eigenen **Insulaner** vom Spielfeld **zurück in seinen Vorrat** nehmen.  
(Er kann auch auf die beiden Möglichkeiten 2a und 2b verzichten.)
- ★ **3.** Sind durch das Anlegen der Karte **fertige Stege, Inseln, Meeresgebiete** oder **Märkte** entstanden, bzw. wird in einem **Meeresgebiet gefischt**, wird dort **gewertet** und **Waren an die Spieler vergeben**.
- ★ **4.** Der Spieler darf nun 1 der ausliegenden **Schiffe beliefern** und somit Punkte machen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Diese Regeln sind wie im **Carcassonne** Grundspiel.  
Erfahrene Spieler können auf Seite 4 weiterlesen

### ★ 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 angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Stegabschnitte, Inselteile und Meeresteile müssen fortgesetzt werden.



Stegabschnitt und Meeresteile werden fortgesetzt.



Ein Inselteil wird fortgesetzt.



Auf der einen Seite werden Inselteile, auf der anderen Seite Meeresteile 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.

### ★ 2a. Insulaner setzen

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

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

#### Muschelsammler



auf einen Stegabschnitt

oder

#### Bananenpflücker



auf ein Inselteil

oder

#### Händler



auf einen Markt

oder

#### Fischer



auf ein Meeresteil

hier oder dort

**Fischer werden hingelegt!**

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

**Blau** darf keinen Muschelsammler einsetzen, der Steg ist schon besetzt. Er darf einen Händler einsetzen oder einen Fischer auf das Meeresteil legen.



**Blau** darf keinen Bananenpflücker auf die Insel setzen, die Insel ist schon besetzt. Er darf einen Muschelsammler auf den Steg stellen oder einen Fischer auf das Wasser legen.



Hat ein Spieler im Verlauf des Spiels keinen Insulaner mehr im Vorrat, muss er weiterhin Karten anlegen, darf jedoch keinen Insulaner setzen. Aber keine Angst: Es gibt verschiedene Wege, Insulaner wieder zu bekommen.

## ★ 2b. Insulaner zurücknehmen

Setzt der Spieler in seinem Zug **keinen** Insulaner, so **darf** er stattdessen einen seiner bereits gesetzten Insulaner zurück in seinen Vorrat nehmen.

Der Spieler darf auch darauf verzichten und weder einen Insulaner einsetzen, noch einen zurücknehmen.

## ★ 3. Fertige Stege, Inseln, Meeresgebiete und Märkte werden gewertet

Durch eine Wertung bekommen die Spieler keine Punkte, sondern Waren. Jedes Gebiet bringt eine bestimmte Sorte von Waren ein.

Für einen fertigen Steg, eine fertige Insel oder ein fertiges Meeresgebiet, erhält der Spieler, der dort einen Insulaner hat, Waren. Er erhält jeweils 1 Muschel, 1 Banane oder 1 Fisch für jedes entsprechende Symbol, das in diesem fertigen Gebiet abgebildet ist.



### EIN FERTIGER STEG bringt MUSCHELN



Ein Steg ist fertig, wenn die Stegabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung (erkennbar am Kreuzungs-Stein) oder ein Inselteil oder einen Markt begrenzt sind oder wenn der Steg einen geschlossenen Kreis ergibt. Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Stegabschnitte liegen.



Rot erhält 2 Muscheln.



Rot erhält 4 Muscheln.

### EINE FERTIGE INSEL bringt BANANEN



Eine Insel ist fertig, wenn die Insel vollständig von Meer umgeben ist und die Inselfläche keine Lücke aufweist. Eine Insel kann beliebig viele Inselteile enthalten.



Rot erhält 2 Bananen



Rot erhält 4 Bananen.

### EIN FERTIGES MEERESGEBIET bringt FISCHE

Mehrere zusammenhängende Meeresteile werden als Meeresgebiet bezeichnet.

Ein Meeresgebiet wird in **zwei verschiedenen Fällen** gewertet:

1. Wenn das Meeresgebiet **vollständig abgeschlossen** ist. (Meeresgebiete werden durch Stege und Inseln begrenzt.)

ODER

2. Wenn eine Landschaftskarte mit aufgedrucktem **Fischerboot** an das Meeresgebiet **angelegt** wird.

**Achtung!**

Es wird **keine Wertung** ausgelöst, wenn:

- kein Fisch in diesem Meeresgebiet abgebildet ist.
- ein Fisch zu einem Fischerboot gelegt wird.
- ein Fischerboot durch das **Verbinden** zweier Meeresgebiete angeschlossen wird.



*Beispiel für Abgeschlossenes Meeresgebiet:*  
Rot erhält für das abgeschlossene Meeresgebiet 5 Fische.



*Beispiel für Anlegen eines Fischerbootes:* Rot legt in seinem Zug die Karte mit dem Fischerboot an und erhält dafür 5 Fische.



Nach einer Wertung durch ein Fischerboot wird **eine Gruppe** von Fischsymbolen in dem gewerteten Meeresgebiet mit einem Fischerboot-Plättchen abgedeckt. Wenn möglich wird eine Zweiergruppe abgedeckt. Gibt es nur einzelne Fische im Meeresgebiet, wird ein einzelner Fisch abgedeckt. Die abgedeckten Symbole bringen keine Fische mehr ein, falls dieses Gebiet später nochmals gewertet wird.

Nach der Wertung wird eine Zweiergruppe von Fischsymbolen mit einem Fischerboot-Plättchen abgedeckt.



### EIN FERTIGER MARKT bringt EIN SCHIFF



Ein Markt ist fertig, wenn er von 8 Landschaftskarten umgeben ist.

**Der Spieler, dessen Händler auf dem fertigen Markt steht, nimmt sich sofort jenes der 4 offen liegenden Schiffsplättchen mit der höchsten Punktzahl.** Gibt es mehrere mit der höchsten Punktzahl, so wählt der Spieler eines davon aus. Die offenen Schiffe werden sofort wieder auf 4 ergänzt.

Werden **mehrere Märkte gleichzeitig** fertig, bekommen alle Spieler, die einen Insulaner auf einem der fertigen Märkte haben, ein Schiff. Als erstes wählt der Spieler, der am Zug ist oder der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ein Schiff. Anschließend wird ein neues Schiff aufgedeckt. Dann folgt der nächste beteiligte Spieler im Uhrzeigersinn. Dies passiert nun so lange, bis alle fertigen Märkte gewertet sind.

Für den fertigen Markt darf sich **Rot** eines der 6er-Schiffe nehmen. Er entscheidet sich für das Schiff ganz rechts.



### MEHRERE GEFOLGSLEUTE auf einem fertigen Steg, einer fertigen Insel oder einem Meeresgebiet

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können auch mehrere Muschelsammler auf einem Steg, mehrere Bananenpflücker auf einer Insel stehen oder mehrere Fischer in einem Meeresgebiet liegen.

**Zug 1: Blau** setzt einen Fischer auf das Meer.

**Zug 2: Rot** legt die Karte oben rechts an und setzt seinen Fischer auf das Meer. Er darf das, weil die beiden Meeresteile zu diesem Zeitpunkt noch nicht verbunden sind.

**Zug 3:** Nun werden die beiden Meeresteile verbunden. So ist es möglich, dass mehrere Fischer auf einem Meeresgebiet liegen.

Zug 1



Zug 2



Über die Ecken sind die Meere nicht verbunden!

Zug 3



In der gleichen Weise können **mehrere Muschelsammler auf einem Steg** oder **mehrere Bananenpflücker auf einer Insel** stehen.

Bei der Wertung erhält nur der Spieler mit den meisten Insulanern in diesem Gebiet die Waren. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die entsprechende Anzahl Waren.

Die neue Karte verbindet die vorher getrennten Inselteile zu einer fertigen Insel.



Blau und Rot erhalten beide 4 Bananen, da von jedem je 1 Bananensammler auf der Insel steht (Gleichstand).

## RÜCKKEHR DER INSULANER zu ihren Besitzern

Nachdem ein Steg, eine Insel, eine Meeresgebiet oder ein Markt gewertet wurde, kehren alle dort eingesetzten Insulaner zu ihren Besitzern zurück. Die Spieler können sie **ab dem nächsten Zug** wieder in einer Rolle ihrer Wahl neu einsetzen.

Es ist möglich, im selben Zug einen Insulaner zu setzen, sofort zu werten und den Insulaner wieder zurück zu bekommen.

Dabei muss man immer in dieser Reihenfolge vorgehen:

1. Mit der neuen Karte einen Steg, eine Insel, ein Meeresgebiet einen Markt fertigstellen, oder ein Fischerboot anlegen.
2. Einen Muschelsammler, Bananenpflücker, Fischer oder Händler setzen.  
(Die Gebiete müssen wie immer unbesetzt sein.)
3. Den fertigen Steg, die Insel, das Meeresgebiet bzw. den Markt werten.
4. Den Muschelsammler, Bananenpflücker, Fischer bzw. Händler zurücknehmen.



**Rot** legt die Karte und seinen Fischer. Mit dem Fischerboot löst er die Wertung aus. Er nimmt sich 3 Fische.



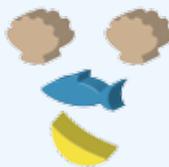
**Rot** deckt die Gruppe mit 2 Fischen mit einem Bootsplättchen ab und nimmt seinen Insulaner wieder zurück.

## 4. Ein Schiff beliefern und dadurch Punkte sammeln

Am Ende seines Zuges darf der Spieler mit seinen Waren **genau 1 Schiff** beliefern. Er hat die Auswahl unter den 4 offenliegenden Schiffen. Auf den Segeln der Schiffe ist zu sehen, welche Waren an das Schiff geliefert werden müssen. Der Spieler gibt die entsprechenden Waren in den Vorrat zurück, nimmt das Schiff und legt es verdeckt vor sich ab. Dann wird wieder ein neues Schiff vom Stapel aufgedeckt, so dass immer 4 Schiffe offen liegen. Die Zahl rechts unten steht für die Anzahl der Punkte, die das Schiff am Ende des Spiels wert ist.



Dieses Schiff muss mit 2 Muscheln, 1 Fisch und 1 Banane beliefert werden. Es ist 5 Punkte wert.



Auf einigen Schiffen sind keine speziellen Waren angegeben, sondern flexiblere Lieferanforderungen:

steht für 1 Ware nach Wahl des Spielers



Dieses Schiff muss mit **6 Waren** beliefert werden: Der Spieler gibt dafür beispielsweise 3 Fische und 3 Bananen ab und legt das Schiff verdeckt vor sich ab. Es ist 5 Punkte wert.



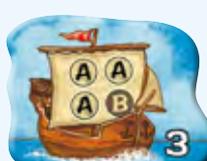
**A** und **B** stehen für jeweils gleiche Waren



Dieses Schiff muss mit **4 Waren einer Sorte** beliefert werden: Der Spieler gibt dafür beispielsweise 4 Muscheln ab und legt es verdeckt vor sich ab. Es ist 3 Punkte wert.



Dieses Schiff muss mit **5 Waren** beliefert werden: Der Spieler gibt dafür beispielsweise 5 Fische ab und legt das Schiff verdeckt vor sich ab. Es ist 4 Punkte wert.



Dieses Schiff muss mit **3 Waren einer Sorte** und **1 Ware einer anderen Sorte** beliefert werden: Der Spieler gibt dafür beispielsweise 3 Muscheln und 1 Banane ab und legt es verdeckt vor sich ab. Es ist 3 Punkte wert.



Nun ist der Zug des Spielers zu Ende, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

## SPIELLENDE UND GEWINNER

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem entweder die letzte Landschaftskarte angelegt wurde **oder** das letzte Schiff beliefert wurde.

### WERTUNG DER OFFENEN GEBIETE

Nun werden noch Waren vergeben für die Insulaner, die noch auf dem Spielplan sind. Alle Inseln, Stege und Meeresgebiete, auf denen jetzt noch Insulaner stehen, werden so gewertet, wie wenn sie fertig wären. Entsprechend bekommen die Spieler nochmal Fische, Bananen und Muscheln.

**Achtung: Für Insulaner auf unfertigen Märkten gibt es weder Schiffe noch Waren.**

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p><b>Insel links</b><br/> <b>Rot</b> hat 2 Bananenpflücker auf der Insel,<br/> <b>Blau</b> nur 1.<br/> <b>Rot</b> hat mehr Bananenpflücker als <b>Blau</b>. Daher bekommt <b>Rot</b> die 4 Bananen von der Insel.</p> |  | <p><b>Steg</b><br/> <b>Grün</b> ist alleine auf dem Steg und erhält 3 Muscheln.</p>                                   |
|  |  | <p><b>Markt</b><br/> <b>Schwarz</b> bekommt für seinen Markt nichts mehr.</p>   |
|  |  | <p><b>Meeresgebiet</b><br/> <b>Gelb</b> und <b>Blau</b> haben je 1 Fischer im Gebiet. Beide bekommen je 4 Fische.</p> |
|  |  | <p><b>Insel</b><br/> <b>Gelb</b> ist alleine auf der Insel und erhält 2 Bananen.</p>                                  |

### GESAMTPUNKTZAHL UND GEWINNER

Nun zählen die Spieler ihre Punkte:

- Zum einen zählen die Punkte auf den belieferten Schiffen.
- Zum anderen zählen je 3 Waren 1 Punkt. Die Art der Waren spielt dabei keine Rolle.

**Wer nun die höchste Gesamtpunktzahl hat, wird König der Südsee und gewinnt das Spiel.**

**Rot** hat 6 Schiffe beliefert mit den Werten:

$$2 + 3 + 4 + 4 + 5 + 6 = 24 \text{ Punkte}$$

**Rot** hat nach der Wertung der offenen Gebiete außerdem noch 10 Waren, die insgesamt **3 Punkte** bringen.

Endstand für **Rot**: **27 Punkte**.



### KLARSTELLUNG



Die Inseln **A** und **B** sind getrennt, obwohl sie mit einer Spitze aneinanderstoßen.

Die Meeresgebiete **1**, **2** und **3** sind ebenfalls getrennt.



Die Insel auf dieser Karte geht von links nach rechts durch und trennt die Meeresteile oben und unten voneinander ab.



© 2013  
**Hans im Glück**  
 Verlags-GmbH  
 Birnauer Str. 15  
 80809 München  
 info@hans-im-glueck.de  
 www.hans-im-glueck.de

Wir danken Udo Schmitz und den vielen anderen Testern für ihre Anregungen.  
**Illustrationen Cover:** Dennis Lohhausen  
**Illustrationen Material:** Harald Lieske  
**Grafikdesign:** Christof Tisch



Ersatzteile, Erweiterungen, Spiele und weitere Artikel rund um Carcassonne und unseren weiteren Spielen findet ihr auf:  
[www.cundco.de](http://www.cundco.de)

# ÜBERSICHT DER LANDSCHAFTSKARTEN (72 Karten + 1 Startkarte) UND SCHIFFSPLÄTTCHEN (24 Schiffe)



\* Diese Aufteilung ist auch auf der Startkarte.

Landschaftskarten und Schiffsplättchen gibt es mit unterschiedlichen Warenverteilungen.  
Eine ausführliche Liste der Karten und der Schiffsplättchen finden Sie auf [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de).

## WERTUNGSÜBERSICHT

### Wertung im Spiel und am Schluss

**Steg** 1 Muschel pro (Muschelsammler) Muschelsymbol

**Insel** 1 Banane pro (Bananenpflücker) Bananensymbol

**Meeresgebiet** 1 Fisch pro (Fischer) Fischsymbol  
Nach Fischerboot-Wertung Fische abdecken

### Wertung nur im Spiel für fertigen Markt

**Markt** wertvollstes von (Händler) 4 ausliegenden Schiffen

## SPIELZUG

1. Landschaftskarte legen.



2a. Insulaner auf gelegte Karte setzen



ODER

2b. Insulaner zurücknehmen (oder nichts von beidem)



3. Evtl. werten und Waren vergeben.



4. Evtl. 1 Schiff beliefern



## SPIELENDE

- Alle Landschaftskarten gelegt ODER
- Alle Schiffe beliefert

### Punkte

- Schiffspunkte +
- 1 Punkt für je 3 Waren