



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne BigBox

*Das große Einsteigerset mit Grundspiel
und 11 Erweiterungen*



SPARE DIR DAS REGELESEN FÜR DAS GRUNDSPIEL

Zum Grundspiel gibt es ein interaktives Tutorial, anhand dessen du Carcassonne spielend erlernen kannst. Dieses Tutorial wird dich Schritt-für-Schritt durch dein erstes Spiel führen. Besuche dazu einfach die Website die unten angegeben ist, oder lade dir die Dized-App herunter und starte Carcassonne. Diese Regel benötigst du dann nicht mehr. Viel Spaß beim Spielen!

iOS · ANDROID · DIZED.COM

INHALT

*Mit dieser Big Box heißen wir alle Fans
des Legespiel-Klassikers herzlich willkommen.*

Dies ist das perfekte Einsteiger-Paket in die **Carcassonne**-Welt. Keine Angst vor der langen Spielregel! Beginnt einfach mit einer Partie des Grundspiels und lasst die Bäuerinnen erst mal weg.

Ab dem zweiten Mal könnt ihr dann die **Bäuerinnen** hinzunehmen. In weiteren Partien solltet ihr zunächst die **1. Erweiterung** (Wirtshäuser und Kathedralen) und dann die **2. Erweiterung** (Händler und Baumeister) einbauen. Es ist auch problemlos möglich, nur Teile aus einer Erweiterung zu verwenden (z.B. den großen Meeple aus der 1. Erweiterung und den Baumeister aus der 2. Erweiterung).

Fluss und **Abt** sind kleine Erweiterungen, die ihr ganz nach Belieben im Spiel verwenden könnt. Und wenn ihr schon etwas Erfahrung habt, könnt ihr euch die **Minis** ansehen. Jede Mini-Erweiterung ist für sich nicht kompliziert, aus den Kombinationen können sich aber komplexe Spielsituationen ergeben.

Es ist auch möglich, dass ihr **alle** in dieser Big Box enthaltenen Erweiterungen zusammen spielt.

So ein Spiel dauert 90 bis 120 Minuten und verlangt euch alles ab.

Es gibt übrigens noch viel mehr Erweiterungen aus der **Carcassonne**-Welt!

Nun wünschen wir euch viel Spaß beim Spielen, Ausprobieren und Kombinieren!

DAS GRUNDSPIEL

Die Grundregeln – 3

Die Bäuerinnen – 8

ERWEITERUNGEN

Der Fluss – 9

Der Abt – 9

Wirtshäuser und Kathedralen – 10

Händler und Baumeister – 12

Die Fluggeräte – 15

Die Depeschen – 15

Die Fähren – 17

Die Goldminen – 18

Magier & Hexe – 19

Die Räuber – 20

Die Kornkreise – 21

ANHÄNGE

Plättchenliste – 22

Spielfiguren – 24

Zugübersicht – 24

Impressum – 24



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Die südfranzösische Stadt Carcassonne (– ausgesprochen: »Kar-ka-sonn«) ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und Ritter. Ihr macht euch auf mit euren Gefolgsleuten auf den Straßen und in den Städten, in den Klöstern und auf den Wiesen rund um Carcassonne euer Glück zu machen. Die Entwicklung der Landschaft liegt in euren Händen. Der geschickte Einsatz eurer Gefolgsleute als Reisende, Ritter, Mönche oder Bäuerinnen ebnet euch dabei den Weg zum Siege.

DAS GRUNDSPIEL ca. 35 Min.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei **Carcassonne!** In dieser Anleitung leiten wir dich im Nu durch die einfachen Regeln dieses modernen Klassikers. Bereits nach dieser kurzen Lektüre kannst du das Spiel deinen Mitspieler*innen zeigen und erklären. Dann steht dem Carcassonne-Vergnügen nichts mehr im Wege. Als Erstes musst du das Spiel natürlich aufbauen. Das ist jedoch schnell getan. Während des Aufbaus erzählen wir dir auch noch etwas über das Spielmaterial:

Die **LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Die **72 Landschaftsplättchen** bilden **Straßen, Städte** und **Klöster** ab, die alle auf einer Wiese stehen.



Plättchen mit einer Stadt



Plättchen mit einer Straße



Plättchen mit einem Kloster

Die **Rückseiten** aller Plättchen sind gleich, nur das **Startplättchen** und die **Flussplättchen** haben eine **dunkle Rückseite**, damit man sie auseinanderhalten kann.



Plättchen mit normaler Rückseite



Plättchen mit dunkler Rückseite



Startplättchen

Du beginnst den Aufbau damit, dass du das **Startplättchen** (das mit der dunklen Rückseite) wie abgebildet in die Mitte des Spieltisches legst. Die restlichen Plättchen mischst du und legst sie verdeckt in mehreren Stapeln so auf den Tisch, dass ihr alle leicht darauf zugreifen könnt.



Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

Lege außerdem noch die **8 PUNKTPLÄTTCHEN** mit 50/100 bereit. Du brauchst sie später für die Punktwertungen.



Vorderseite



Rückseite

Dann gibt es da noch die **Wertungstafel**, die du an den Rand des Spieltisches legst.

Als Letztes wollen wir uns noch die **Meeple** (ausgesprochen: **Miepl**; **Ursprung: My-People**, daher in **Plural ebenso Meeple**) anschauen. Diese stellen eure Spielfiguren dar, mit denen ihr das Spiel spielt. Im Spiel findest du **48 Meeple**, je 8 Stück in den Farben **Schwarz**, **Rot**, **Grün**, **Rosa**, **Blau** und **Gelb**. Dann stellst du einen Meeple auf das **Feld 0** der Wertungstafel. Alle Meeple der Farben, die nicht mitspielen, legst du für das erste Spiel wieder in die Schachtel zurück. Dann bist du auch schon fertig mit dem Aufbau.



Meeple

SPIELZIEL

Bevor wir mit den Regeln anfangen: Worum geht es eigentlich in **Carcassonne**? Was ist das Spielziel?

Zug um Zug legen deine Mitspieler*innen und du die Landschaftsplättchen aus. So entstehen lange Straßen, ihr erbaut mächtige Städte, kehrt in Klöstern ein und bewirtschaftet das fruchtbare Land.

Dabei könnt ihr eure Meeple als Reisende, Ritter, Mönche oder später auch Bäuerinnen einsetzen. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende noch Punkte. Wer am meisten Punkte hat und damit das Spiel gewinnt, steht nach einem spannenden Spiel erst mit der Schlusswertung fest! Legen wir los ...

SPIELABLAUF

In Carcassonne spielen wir im Uhrzeigersinn und die jüngste Person beginnt. Dabei führt die Spielerin, die gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus. Dann ist die nächste Spielerin an der Reihe usw.

Als Erstes listen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. So, als würdest du dies alles machen. Genau so kannst du es nach dem **Lesen der Regel** auch deinen Mitspieler*innen erklären.

Die Aktionen erklären wir anhand der auf den Plättchen abgebildeten Straßen, Städte und Klöster.

Was sind denn nun **die Aktionen**?

1. Landschaftsplättchen legen

Du **musst** immer **genau 1** neues, verdecktes **Landschaftsplättchen** ziehen und offen mit einer Seite an ein bereits ausliegendes Plättchen anlegen.



2. Einen Meeple einsetzen

Anschließend **darfst** du genau **1 eigenen Meeple** aus deinem Vorrat auf das **soeben gelegte** Plättchen setzen.



3. Eine Punktwertung auslösen

Als **letztes musst** du **alle** Wertungen ausführen, die durch das Anlegen deines Plättchens entstanden sind.



Die Straßen

1. Landschaftsplättchen legen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Straßen, die von einem Dorf ausgehen. Du legst es an die Landschaft an. Dabei musst du beachten, dass das Plättchen passt.

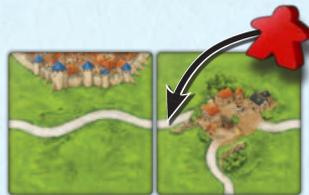


Dieses Plättchen hast du  gelegt. Die Straße passt an die Straße und die Wiese passt an die Wiese, sehr gut!

2. Einen Meeple als Reisende einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du **auf eine Straße dieses Plättchens** einen Meeple **als Reisende** setzen. Das geht aber nur, wenn noch keine Reisende auf dieser Straße steht.

Die Straße ist noch nicht abgeschlossen, daher kommt es vorerst zu keiner Punktwertung (**3. Aktion**) und die nächste Spielerin kommt an die Reihe. Deine Mitspielerin zieht ein Landschaftsplättchen und legt es an. Da auf der Straße, die von rechts in das Dorf mündet, schon ein Meeple steht (deine Reisende), darf deine Mitspielerin dort keinen Meeple einsetzen. Stattdessen setzt sie ihren Meeple als Ritter in die Stadt des soeben gelegten Plättchens.



Auf das eben gelegte Plättchen setzt du  einen Meeple auf die Straße ein. Da auf dieser Straße noch kein Meeple steht, ist das problemlos möglich.



Da die Straße nach rechts schon besetzt ist, entscheidet sich **Blau** , ihren Meeple in die Stadt zu setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wann immer eine Straße **an beiden Enden abgeschlossen** ist, wird die Straße gewertet (z.B. wenn die Straße in einem Dorf, in einer Stadt, in sich selbst oder in einem anderen, optischen Hindernis endet). Schauen wir doch mal, ob es eine Wertung gibt: Ja, es gibt eine Wertung – die Straße ist an beiden Enden abgeschlossen!

Obwohl deine Mitspielerin dieses Plättchen gelegt hat, wurde deine Straße abgeschlossen. Mal sehen, wie viele Punkte du bekommst. **Jedes Plättchen** deiner Straße bringt dir **1 Punkt**. Da deine Straße 3 Plättchen lang ist, erhältst du also 3 Punkte – super!





Jetzt kommt die Wertungstafel ins Spiel. Damit ihr euch eure Punkte nicht immer merken müsst, zieht ihr stattdessen mit einem Meeple auf der Wertungstafel vorwärts. Du ziehst deinen Meeple auf der Wertungstafel also um 3 Schritte vorwärts. Nach jeder Wertung bekommt ihr die Meeple, die auf dem gewerteten Gebiet standen, wieder **in euren Vorrat zurück**.



Du nimmst deinen Meeple, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in deinen Vorrat zurück. Der blaue Ritter bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht bei einer Wertung beteiligt war und auf einem anderen Gebiet steht. Dieses ist nach wie vor offen und ihr habt es daher noch nicht gewertet.

Perfekt, schon hast du die wichtigsten Schritte des Spiels verstanden. War doch gar nicht schwer, oder? Lass uns nun noch die anderen Gebiete anschauen:

Die Städte

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. An eine offene Stadt muss eine Stadt angelegt werden.

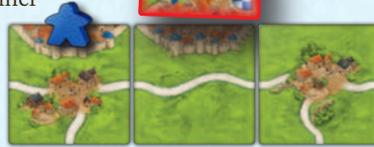


2. Einen Meeple als Ritter einsetzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob bereits ein Meeple in der Stadt steht. Da wir keinen finden können, kannst du einen deiner Meeple als Ritter einsetzen.



Das Plättchen hast du so geschickt angelegt, dass du die offene Stadt um 1 Plättchen erweitert hast. Die Stadt ist noch unbesetzt, also kannst du deinen Meeple dort einsetzen.



3. Eine Punktwertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in deiner nächsten Runde dieses Plättchen gezogen. Passenderweise kannst du es an deine Stadt anlegen.

Damit ist das Gebiet (in diesem Fall die **Stadt**) abgeschlossen.

Wann immer die Stadt vollständig von Mauern umgeben ist und kein Loch mehr aufweist, gilt sie als abgeschlossen. Da du einen Meeple in der Stadt hast, wertest du nun diese Stadt und erhältst dafür Punkte.

Dabei zählt **jedes Plättchen** in einer abgeschlossenen Stadt **2 Punkte**.

Zusätzlich zählt **jedes Wappen** in dieser Stadt **2 weitere Punkte**.



Du erhältst also 8 Punkte! Wie bei jeder anderen Wertung bekommst du nun auch deine gewerteten Meeple in deinen Vorrat zurück.

Die Klöster

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. Ein Kloster befindet sich immer in der Mitte des Plättchens. Willst du das Plättchen also anlegen, musst du nur (wie üblich) auf die Ränder des Plättchens achten.



2. Einen Meeple als Mönch einsetzen

Auch auf ein Kloster darfst du einen Meeple setzen, den wir Mönch (oder Nonne) nennen.

Diesen setzt du aus deinem Vorrat genau auf das Kloster.



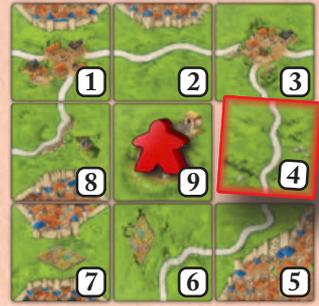
Das Kloster steht immer in der Mitte des Plättchens. Du darfst es hier anlegen, da die Wiese an die Wiese passt.

3. Eine Punktwertung auslösen

Ein Kloster wertest du, sobald es rundum von Plättchen umgeben ist. Dabei zählt **jedes Plättchen** (inklusive des Klosters selbst) **1 Punkt**.



Hurra! Mit diesem Plättchen hast du  das Kloster komplett umbaut, erhältst 9 Punkte und nimmst dir deinen Meeple zurück.



Jetzt weißt du schon die wichtigsten Fakten und kannst Carcassonne spielen. Ein paar kleine Details gibt es noch, daher fassen wir einmal zusammen, was wichtig ist:

Zusammenfassung

1. Landschaftsplättchen legen

- Das Plättchen, das du gezogen hast, musst du **immer** so anlegen, dass es an die Landschaft passt.
- Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass du nicht anlegen kannst, lege das Plättchen in die Spielschachtel zurück und ziehe ein neues.

2. Einen Meeple einsetzen

- Einen Meeple darfst du **immer** nur auf das Plättchen setzen, das du gerade gelegt hast.
- Dabei musst du beachten, dass noch **kein** anderer Meeple in dem Gebiet steht, in dem du den Meeple einsetzen willst.

3. Eine Punktwertung auslösen

- Eine **Straße** ist immer dann abgeschlossen, wenn alle Enden in ein Dorf, in eine Stadt, in ein Kloster, in sich selbst oder andere Besonderheiten münden. **Jedes Straßenplättchen** bringt dabei **1 Punkt**.
- Eine **Stadt** ist immer dann abgeschlossen, wenn sie komplett von einer Stadtmauer umgeben ist und kein Loch aufweist. **Jedes Stadtplättchen** und zusätzlich **jedes Wappen** in dieser Stadt bringen dann **2 Punkte**.
- Ein **Kloster** ist immer dann abgeschlossen, wenn es komplett von 8 Plättchen umgeben ist. Das abgeschlossene **Kloster** bringt dann **9 Punkte** (8 für jedes Plättchen um das Kloster und 1 für das Kloster selbst).
- Eine Punktwertung wird **immer erst am Ende** eines Zuges ausgelöst. Dabei können alle Spielerinnen, die Meeple in abgeschlossenen Gebieten eingesetzt haben, Punkte bekommen.
- Nach jeder Wertung nimmt sich jede Spielerin die Meeple zurück, die bei einer Wertung beteiligt waren.
- Sind **mehrere Spielerinnen** an einer Wertung beteiligt, bekommt die Spielerin, welche die Mehrheit (mehr Meeple als die Spielerin mit den zweitmeisten Meeple) auf der Straße oder in der Stadt hat, die Punkte. Sollten mehrere Spielerinnen **gleich viele** Meeple in einem Gebiet haben, so erhalten alle Beteiligten die volle Punktzahl. **Achtung:** Wie kann es dazu kommen? Ein ausführliches Beispiel folgt sogleich.

Mehrere Meeple in einem Gebiet

Das Plättchen, das du  gezogen hast, könntest du an die Straße anlegen und diese damit abschließen. Da dort aber bereits ein Meeple einer Mitspielerin steht, darfst du keinen eigenen dazustellen. Daher entscheidest du dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Straßen nicht direkt verbunden werden.



In einer der nächsten Runden ziehst du dieses Plättchen und legst es an die offene Straße an. Auf der dadurch verbundenen Straße befinden sich nun 2 Meeple. Da die Straße auch schon abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, bei der die gelbe Spielerin  und du  jeweils 4 Punkte bekommen und ihr beide eure Meeple zurück in euren Vorrat nehmt.



In der Hoffnung, der gelben Spielerin  die Stadt wegschnappen zu können, legst du  das Plättchen wie angezeigt an und setzt einen deiner Meeple als Ritter ein. Das ist erlaubt, da der Stadtteil mit keinem anderen Stadtteil verbunden ist, in dem schon ein Meeple steht. Wenn du in einem späteren Zug das passende Plättchen ziehst, kannst du mit deinen beiden Meeple die Stadt der gelben Spielerin  übernehmen.



So ein glücklicher Zufall! Du  ziehst das passende Plättchen, um alle Stadtteile zu einer großen, abgeschlossenen Stadt zusammenzufügen. Da du nun mehr Meeple in der Stadt hast als die gelbe Spielerin , erhältst du alleine die 10 Punkte für die fertige Stadt. Ihr nehmt beide eure Meeple zurück in den eigenen Vorrat.



SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG

Leider endet auch Carcassonne einmal... Das ist natürlich schade, aber wir wollen ja eine Gewinner*in ermitteln. Das Spiel endet, sobald eine Spieler*in kein Plättchen mehr ziehen und anlegen kann. Dann wird noch eine kleine **Schlusswertung** durchgeführt. Daraufhin steht fest, wer gewonnen hat.

Sobald das Spiel zu Ende ist, gibt es noch Punkte für alle Gebiete, auf denen ein Meeple steht (*alle geschlossenen Gebiete habt ihr bereits gewertet, daher geht es hier ausschließlich um offene Gebiete*).

Du zählst nun für alle Spieler*innen die Punkte.

- Jede **Straße** bringt **nun 1 Punkt** für jedes **Straßenplättchen**, genauso wie während des Spiels.
- Jede **Stadt** bringt **nun 1 Punkt** für jedes **Stadtplättchen** und jedes **Wappen**, also leider nur noch die Hälfte.
- Jedes **Kloster** bringt **1 Punkt und 1 Punkt pro Plättchen in seiner Umgebung**, wie während des Spiels.
- Jede Wiese bringt **3 Punkte pro angrenzender, abgeschlossener Stadt**.

*Dies ist die **Bäuerinnenwertung**, die wir zur Übersicht hier schon aufführen. Ihr könnt diese aber vorerst ignorieren und erst nach einigen Spielen hinzunehmen. Die Bäuerinnen werden auf Seite 8 erklärt.*

SCHLUSSWERTUNG STADT:

Grün  erhält für die große, offene Stadt 8 Punkte (5 Stadtteile, 3 Wappen).

Schwarz  erhält nichts, da Grün  mit 2 Meeple die Mehrheit in der Stadt hat.



SCHLUSSWERTUNG KLOSTER:

Gelb  erhält für das nicht fertige Kloster 4 Punkte (3 umliegende Landschaftsplättchen und das Klosterplättchen selbst).

SCHLUSSWERTUNG STADT:

Blau  erhält für die offene Stadt 3 Punkte (2 Stadtteile, 1 Wappen).

SCHLUSSWERTUNG STRASSE:

Für die offene Straße erhältst du  3 Punkte (3 Straßenabschnitte).

Sobald du die Schlusswertung auf der Wertungstafel erfasst hast, habt ihr eine Gewinner*in eurer ersten Partie Carcassonne. Herzlichen Glückwunsch! (Im Falle eines Gleichstandes gibt es mehrere Gewinner*innen.)

Sobald ihr das Spiel zwei- oder dreimal gespielt habt, empfehlen wir euch, mit den Wiesen und Bäuerinnen zu spielen

Übrigens: Erreichst du das Feld mit der 50/0, nimmst du dir ein Punkteplättchen und legst es mit der 50 nach oben vor dir ab. Überschreitest du das Feld ein weiteres Mal, drehst du es um, sodass es die 100 zeigt. Diese Punkte werden zu den Punkten, auf denen sich dein Zählmeeple befindet, addiert.

Danke für eure Aufmerksamkeit und viel Spaß beim Spielen.



Punkteplättchen

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch diesmal muss das Plättchen natürlich an die Landschaft passen. Jede grüne Landschaft in Carcassonne bezeichnen wir als Wiese.



2. Einen Meeple als Bäuerin einsetzen

Als Bäuerin bezeichnen wir einen Meeple, den du auf die Wiese legst. „Legst“? Ja, im Gegensatz zu den Reisenden, Rittern und Mönchen stellst du den Meeple nicht auf die Plättchen, sondern legst ihn auf eine Wiese.

Dies hilft dir zu erkennen, dass du diesen Meeple nicht mehr zurückbekommst, denn er bringt erst am Ende des Spiels Punkte. Mehr dazu bei der Punktwertung für die Bäuerinnen.

Natürlich musst du auch darauf achten, dass noch keine Bäuerin in dem Gebiet liegt, in das du deine Bäuerin legen willst. Die Wiesen in Carcassonne werden durch Städte, Straßen, den Fluss oder alles andere, das sie klar optisch teilt, voneinander getrennt. Im Beispiel nebenan sehen wir also 3 separate Wiesenflächen.



Die Wiese, an die du  gerade angelegt hast, ist richtig groß. Sie geht von deinem Plättchen entlang der Straße bis zu der Stadt, in der du schon einen Ritter stehen hast.

3. Die Punktwertung

Wie du schon gelesen hast, bringen die Bäuerinnen während des Spiels leider keine Punkte und kommen auch nicht zu dir in den Vorrat zurück. Sei also sparsam mit deinen Bäuerinnen.

Angenommen das Spiel ist zu Ende und wir sind bei der Schlusswertung: Im Gegensatz zu den anderen Gebieten in Carcassonne zählen nicht die Plättchen mit Wiesen als Punkte, sondern die angrenzenden Städte.

Dabei bringt **jede abgeschlossene Stadt** an einer Wiese **3 Punkte**.



An der großen Wiese  der roten  und blauen  Spielerin befinden sich die 3 abgeschlossenen Städte **A**, **B** und **D**. Beide Spielerinnen bekommen für ihre Bäuerinnen am Ende des Spiels 9 Punkte! Die Stadt **C** ist leider nicht vollendet worden, zählt also nicht. Schauen wir uns an, ob noch jemand andere Punkte bekommt. Auch die schwarze  und gelbe  Mitspielerin sind auf einer Wiese  vertreten. Da Schwarz  jedoch eine Bäuerin mehr auf der Wiese liegen hat, erhält sie alleine die Punkte für alle 4 Städte und bekommt 12 Punkte. Auf der kleinen Wiese  am Rand ist die gelbe  Spielerin mit einer Bäuerin vertreten. Für die beiden angrenzenden, abgeschlossenen Städte **A** und **B** erhält sie 6 Punkte.

Das war auch schon das ganze Geheimnis der Bäuerinnen. Fassen wir noch mal kurz zusammen, was wichtig ist:

- Bäuerinnen **legst** du auf ein Plättchen.
- Bäuerinnen bringen erst am **Ende des Spiels** Punkte (in der Schlusswertung).
- Jede **abgeschlossene** Stadt, die an deine Wiesen angrenzt, bringt dir 3 Punkte.
- Wie auch Meeple auf anderen Gebieten können Bäuerinnen in bereits besetzte Wiesen „eingeschleust“ werden.
- Auch hier gelten die bekannten Regeln: Wer am meisten Bäuerinnen auf einer Wiese hat, erhält alle Punkte. Haben mehrere Spielerinnen gleich viele Bäuerinnen auf der Wiese, erhalten alle beteiligten Spielerinnen die Punkte.

DER FLUSS

Der Fluss ist die erste Mini-Erweiterung, die euch in Carcassonne erwartet. Er verschönert euer Spielfeld und ermöglicht einen abwechslungsreichen Start.

Spielmaterial

Der Fluss besteht aus **12 Plättchen mit dunkler Rückseite** und ersetzt das normale Startplättchen. Letzteres brauchst du für ein Spiel mit dem Fluss also nicht – lege es daher in die Schachtel zurück.

Spielvorbereitung

Zuerst suchst du das Plättchen „Quelle“ und „See“ heraus. Die restlichen Fluss-Plättchen mischst du verdeckt und bildest damit einen Stapel. Dann schiebst du den See unter den Stapel und legst die Quelle als Startplättchen aus.

Spielablauf

Das Spiel beginnt wie gewohnt, nur dass du und deine Mitspielerinnen **zuerst alle Plättchen des Fluss-Stapels** zieht und anlegt, bevor ihr die normalen Plättchen nutzt. Dabei dürft ihr nach den **bekanntesten Regeln eure Meeple einsetzen** (nicht auf den Fluss). Natürlich müssen auch hier die Plättchen aneinander passen **UND** ihr müsst ein Flussteil immer an einen offenen Fluss anlegen. Den Fluss müsst ihr also immer erweitern, bis ihr am Schluss den See an das Ende gelegt habt. Außerdem dürfen keine Fluss-Kurven direkt nacheinander in die gleiche Richtung abbiegen, damit der Fluss nicht in sich selbst fließt. Aus demselben Grund dürft ihr eine Fluss-Kurve auch niemals in eine Richtung legen, in der sich bereits ausliegende Flussplättchen befinden. Sobald alle Flussteile ausgelegt sind, spielt ihr mit den normalen Plättchen weiter.



DER ABT

Der Abt ist die zweite Mini-Erweiterung, die wir euch hier vorstellen. Mit dem Abt kommen auch die **Gärten** ins Spiel, die ihr bereits auf einigen Plättchen gesehen habt.

Spielmaterial und Vorbereitung

Die Erweiterung besteht aus 6 Äbten in den jeweiligen Spieler*innenfarben. Du gibst jeder Spieler*in die Abt-Figur ihrer Farbe.



1. Landschaftsplättchen legen

Du legst dein gezogenes Plättchen wie gewohnt an die Landschaft an.

2. Einen Meeple ODER Abt einsetzen

Wenn du ein Plättchen mit **Kloster oder Garten** gelegt hast, darfst du **entweder** einen normalen Meeple **oder** den Abt einsetzen. Den Abt musst du auf ein Kloster oder auf einen Garten stellen. Den Meeple darfst du wie gewohnt einsetzen (**nicht auf den Garten**).

3. Eine Punktwertung auslösen

Ist ein Kloster oder ein Garten von 8 Plättchen umgeben, erhältst du wie im Grundspiel 9 Punkte durch den Abt. Der Garten wird also genauso gewertet wie ein Kloster. Außerdem hat der Abt noch eine Sondereigenschaft: Hast du bei der **2. Aktion keinen** Meeple eingesetzt, darfst du deinen Abt vom Spielfeld zu dir zurück nehmen. Du gehst dann sofort zur **3. Aktion** über und erhältst die Punkte, die das Kloster oder der Garten in diesem Moment wert ist. Im Anschluss wertest du alle anderen Meeple wie gewohnt, so nötig. Der Abt wird am Ende des Spiels wie ein normaler Mönch gewertet.



Du **☛** legst ein Plättchen an, setzt aber **keinen Meeple** ein. Stattdessen nimmst du deinen in einer vorherigen Runde gesetzten Abt zurück und erhältst dafür 6 Punkte.

Anmerkung zu den Erweiterungsregeln

Auf den nächsten Seiten stellen wir dir die anderen Erweiterungen vor, die in dieser BigBox enthalten sind. Dabei sortieren wir die neu hinzukommenden Regeln gemäß den bisherigen 3 Schritten ein:

1. Ein Landschaftsplättchen legen — 2. Einen Meeple einsetzen — 3. Eine Punktwertung auslösen

Falls einer dieser Schritte von der jeweiligen Erweiterung nicht verändert wird, erwähnen wir ihn meistens nicht noch einmal, um die Regeln möglichst einfach zu halten. An manchen Stellen haben wir einen unveränderten Schritt dennoch erwähnt, um mögliche Missverständnisse auszuschließen.

Da in den Erweiterungen die Grundregeln natürlich verändert werden, passen nicht immer alle Regeln exakt zu einem der Schritte, aber es scheint uns sinnvoll, sie dennoch in den normalen Spielrhythmus einzuordnen.



WIRTSHÄUSER UND KATHEDRALEN

ca. 15 Min. länger

Spielmaterial und Vorbereitung

18 Landschaftsplättchen (markiert mit ★) darunter 6x mit Wirtshaus am See, 2x mit Kathedrale. Mische die neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

6 große Meeple 

Gib jeder Spieler*in den großen Meeple in ihrer Farbe.



Wirtshaus



Kathedrale

Wirtshaus- und Kathedralenplättchen

3. Eine Punktwertung auslösen

Wertung einer Straße mit Wirtshaus am See

Schließt du oder eine deiner Mitspielerinnen eine **Straße** ab, an der **ein** oder **mehrere Wirtshäuser** liegen, so erhältst du für deine Reisende auf dieser Straße **2 Punkte pro Straßenabschnitt** (anstelle von 1 Punkt, wie gewohnt).



Wirtshaus

Du ★ erhältst 10 Punkte für die Straße, da sie 5 Plättchen lang ist und 1 Wirtshaus daran liegt.

Für diese Straße erhältst du ★ ebenfalls 10 Punkte, obwohl 2 Wirtshäuser daran liegen.

Achtung: Schließt du eine Straße mit einem oder mehreren Wirtshäusern bis zum **Spielende nicht ab**, bekommst du für diese Straße leider **keine Punkte**.



SCHLUSSWERTUNG STRASSE:

Die Straße ist nicht abgeschlossen, du ★ erhältst keine Punkte für die Straße mit dem Wirtshaus.

Wertung einer Stadt mit Kathedrale

Schließt du oder eine deine Mitspielerinnen eine Stadt ab, in der mindestens eine Kathedrale liegt, so erhältst du für deinen Ritter in der Stadt **3 Punkte pro Plättchen und Wappen** statt 2 Punkte.



Für diese Stadt erhältst du ★ $9 \times 3 = 27$ Punkte (7 Plättchen und 2 Wappen).



SCHLUSSWERTUNG STADT: Da diese Stadt eine Kathedrale enthält und nicht abgeschlossen ist, bekommst du ★ dafür leider KEINE Punkte.

Hier erklären wir dir ein paar Details der neuen Landschaftsplättchen.



Auf diesem Plättchen gibt es 4 getrennte Stadtteile und einen Garten auf der Wiese in der Mitte.



Auch diese Kreuzung ohne Dorf teilt die Straßen. Es befinden sich also 3 Straßen auf diesem Plättchen. Das Wirtshaus zählt für die Straßen, die nach rechts und nach links führen, aber nicht für die Straße nach unten.



Die Wiese ist in dieser Ecke zu Ende.



Das Kloster schließt die Straßen an beiden Enden ab.



Auf die kleinen Straßen zur Stadt darfst du keinen Meeple einsetzen. Die Straßen sind nur da, um die Wiesen zu begrenzen. Die Kreuzung bzw. das Dorf schließt die Straßen auf beiden Seiten ab.

Der große Meeple

2. Einen Meeple einsetzen

Anstelle eines normalen Meeple darfst du nun einen **großen Meeple** nach den bekannten Regeln einsetzen.

3. Eine Punktwertung mit dem großen Meeple auslösen

Findet eine Wertung statt und dein großer Meeple ist in dem gewerteten Gebiet, dann zählt dieser wie 2 normale Meeple (er hat eine Stärke von 2).

Hinweis: Wir erinnern uns, dass bei einer Wertung alle Spielerinnen, die gleich viele Meeple in einem Gebiet haben, alle die volle Punktzahl bekommen. Hast du mehr Meeple in einem Gebiet als eine (oder mehrere) Mitspielerinnen, erhältst du alle Punkte und deine Mitspielerinnen erhalten keine Punkte. Nach einer Wertung kommt dein großer Meeple, wie jeder andere Meeple auch, zu dir in den Vorrat zurück und du kannst ihn ab dem nächsten Zug wieder einsetzen.

Mit diesem Plättchen schließt du **rot** die Stadt ab.



Du **rot** hast einen großen Meeple in der Stadt und Blau **blau** nur einen normalen Meeple. Das bedeutet, dass du **rot** die Mehrheit in dieser Stadt hast und somit die gesamten 8 Punkte erhältst, während Blau **blau** leer ausgeht.

Mit diesem Plättchen schließt Blau **blau** die Stadt ab.



Du **rot** hast einen großen Meeple in der Stadt und Blau **blau** 2 normale Meeple. In diesem Fall habt ihr beide die Mehrheit in der Stadt und erhaltet somit beide die vollen 12 Punkte, die die Stadt wert ist.

Setzt du den großen Meeple als **Bäuerin** ein (siehe Seite 8), so bleibt dieser, wie die anderen Bäuerinnen auch, bis zum Spielende auf dem Spielfeld liegen. Er zählt dann genau so wie 2 normale Bäuerinnen.



Du **rot** hast deinen großen Meeple als Bäuerin auf der Wiese. Blau **blau** hat nur einen normalen Meeple dort. Deshalb bekommst du **rot** die 9 Punkte für die 3 abgeschlossenen Städte.

Spielmaterial

24 Landschaftsplättchen (markiert mit )
davon 9 mit **Wein**, 6 mit **Korn**, 5 mit **Tuch**

20 Warenplättchen
(9x **Wein**, 6x **Korn** und 5x **Tuch**)

6 Baumeister



6 Schweine



Spielvorbereitung

Mische die neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Die Warenplättchen legst du als allgemeinen Vorrat neben dem Spielfeld bereit. Gib jeder Spieler*in das Schwein und den Baumeister in ihrer Farbe.

Neue Landschaftsplättchen

Die neuen Landschaftsplättchen haben ein paar Besonderheiten, die ihr beachten solltet.



Die **Brücke** ist weder **Kreuzung**, noch **Dorf**. Die Straßen verlaufen durchgehend von links nach rechts und von oben nach unten. Die **Wiesen** werden durch die Straßen getrennt: Das Plättchen hat 4 getrennte Wiesen.



Das Kloster trennt die Straße in **3 Straßen**. Die Straßen trennen die **Wiese** in **3 Teile**.



Die eine Straße endet **in der Stadt**, die andere endet am **Häuschen**. Die **Wiesen** werden durch die Straßen getrennt: Das Plättchen hat 3 getrennte Wiesen.



Dieses Plättchen hat **3 getrennte Städte** und außerdem in der Mitte eine **Wiese**, auf die du ebenfalls eine Bäuerin legen darfst.

Die Warenplättchen

3. Eine Punktwertung auslösen

Stadt mit Warensymbolen werten

Schließt du oder eine Mitspielerin eine Stadt mit einem oder mehreren Warensymbolen ab, passiert folgendes:

- 1.) Du wertest die Stadt wie gewohnt.
- 2.) **Du gibst der Spielerin, die die Stadt durch das Legen eines Plättchens abgeschlossen hat, nun Warenplättchen.** (Sie ist sozusagen der Händler in dieser Stadt.) Das kannst auch du selbst sein. **Die Spielerin erhält für jedes Warensymbol 1 entsprechendes Warenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat.**

Es spielt dabei keine Rolle, ob die Spielerin, die die Stadt abgeschlossen hat, einen Ritter in dieser Stadt stehen hat. Auch spielt es keine Rolle, ob überhaupt ein Ritter in dieser Stadt steht. Die Warenplättchen gibt es immer. Alle Spielerinnen sammeln die Warenplättchen bis zum Spielende und legen diese **offen** vor sich aus.



Du  schließt die Stadt ab.
Blau  bekommt **10 PUNKTE** für die Stadt.
Außerdem bekommst du  als Händler **1 Weinplättchen und 2 Kornplättchen.**

Wertung der Warenplättchen am Spielende

Am Spielende wertet ihr die Warenplättchen. Hast du die meisten Plättchen von einer Sorte (Wein, Korn oder Tuch) gesammelt, bekommst du dafür Punkte. Für jede Mehrheit von einer Sorte erhältst du jeweils 10 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten die vollen 10 Punkte.

Red Star: Punkte: 10 0 10

Blue Star: Punkte: 10 10 10

Beispiel aus einem 2-Personen Spiel:
Du bekommst 20 Punkte,
Blau bekommt 30 Punkte.

Baumeister & Schwein

Baumeister und Schwein sind **Sonderfiguren** und haben andere Eigenschaften als normale Meeple.

Der Baumeister

2. Einen Baumeister einsetzen

Anstatt einen Meeple einzusetzen, darfst du deinen **Baumeister** auf das soeben gelegte Plättchen einsetzen, jedoch nur auf eine **Straße** oder in eine **Stadt**. In dem Gebiet, in das du deinen Baumeister einsetzen willst, muss sich jedoch bereits **mindestens ein eigener Meeple** befinden.



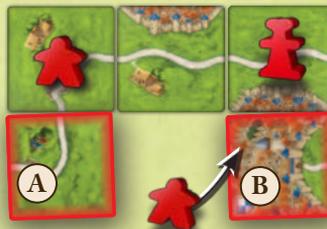
Du DARFST deinen Baumeister auf diese Straße stellen, weil schon eine Reisende von dir auf der Straße steht.

Dein Baumeister kommt immer dann in deinen Vorrat zurück, wenn in dem Gebiet, in dem er steht, keiner deiner Meeple mehr steht. Das ist meistens nach einer Wertung der Fall, kann aber bei manchen Erweiterungen auch auf andere Weise geschehen.

Im weiteren Verlauf des Spieles hat der Baumeister folgende Auswirkung:

1. Landschaftsplättchen legen und einen Doppelzug ausführen

Legst du in einem **späteren Zug** ein Plättchen an eine Straße oder Stadt an, wo dein Baumeister steht, machst du erst deinen normalen Zug zu Ende. Danach darfst du gleich noch einen weiteren normalen Zug machen (in dem du ein Plättchen ziehst und anlegst, einen Meeple setzen darfst und eventuell eine Wertung auslöst).



A Du legst ein Plättchen an und verlängerst damit die Straße mit deinem Baumeister.

B Danach ziehst du ein weiteres Plättchen, legst es an und setzt einen Meeple darauf.

Weitere Besonderheiten zum Baumeister

(Dies sind Sonderregeln. Lies sie also am besten erst, wenn du Fragen hast. Alle Erklärungen gelten ebenso für eine Stadt wie für eine Straße, auch wenn wir es hier nur für Straßen erklären. Du musst im Text gedanklich nur „Straße“ durch „Stadt“ und „Reisende“ durch „Ritter“ ersetzen.)

- **Es gibt keine Kettenreaktion:** Legst du das 2. Plättchen wieder an die Straße mit deinem Baumeister an, darfst du kein 3. Plättchen ziehen.
- Solange die Straße offen ist, darfst du jedes Mal, wenn du wieder an der Reihe bist und an die Straße anlegst, auf die geschilderte Weise einen weiteren Zug machen.
- Auf einer Straße können Baumeister mehrerer Spielerinnen stehen.

Hier noch ein Beispiel, das mehrere Züge umfasst und zeigt, wie du mit deinem Baumeister zwei Züge machen kannst:



Zug ① Du setzt eine Reisende ein.

Zug ② Du stellst deinen Baumeister dazu.



Zug ③a In einer neuen Runde legst du an die Straße mit dem Baumeister an, schließt diese damit ab und setzt einen Ritter in die Stadt. Anschließend wertest du die Straße und nimmst Reisende und Baumeister zurück.

Zug ③b Du legst das 2. Plättchen an und setzt den Baumeister in die Stadt.

3. Eine Punktwertung auslösen

Der Baumeister hat keine Auswirkung auf die gewohnten Wertungsregeln. Er wird bei der Bestimmung der Mehrheiten in einem Gebiet **NICHT** mitgezählt. Jedoch nimmst du deinen Baumeister zusammen mit deinem Meeple nach einer Wertung zurück in deinen Vorrat.

Das Schwein

2. Ein Schwein einsetzen

Anstatt einen Meeple einzusetzen, darfst du das **Schwein** auf eine Wiese des gerade gelegten Plättchens stellen. Allerdings darfst du das Schwein nur auf eine Wiese stellen, auf der bereits mindestens eine eigene Bäuerin liegt.

Du darfst dein Schwein auch dann einsetzen, wenn schon ein Schwein einer Mitspielerin auf dieser Wiese steht. Falls dein Schwein durch Entfernen von Bäuerinnen (was durch manche Erweiterungen möglich ist) auf einer Wiese steht, auf der keine deiner Bäuerinnen mehr liegt, nimmst du es in deinen Vorrat zurück.



Weil schon eine Bäuerin von dir  auf der Wiese liegt, darfst du dein Schwein dazu stellen.

3. Wertung der Wiese mit Schwein am Spielende

Das Schwein bleibt bis zum Spielende auf der Wiese.

Dein Schwein kann für deine Bäuerin den Wert der Städte auf der Wiese erhöhen. Dafür musst du mit deinen Bäuerinnen auf der Wiese, wo dein Schwein steht, die Mehrheit haben. Das Schwein selbst zählst du bei der Berechnung der Mehrheit nicht mit.

Hast du die Mehrheit, erhältst du für jede abgeschlossene Stadt auf deiner Wiese **4 Punkte** (anstelle von 3 Punkten). Allerdings nur, wenn es sich um **dein** Schwein handelt. Ein fremdes Schwein zählt nicht für deine Wertung.



Du  hast die Mehrheit auf der Wiese. Da dein Schwein auf der Wiese steht, erhältst du für jede abgeschlossene Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte. Du erhältst für 2 Städte also 8 Punkte. Blau  hat keine Mehrheit und erhält 0 Punkte.

Hinweis: Du erhältst auch dann mehr Punkte mit dem Schwein, wenn du die Mehrheit der Bäuerinnen auf deiner Schweinewiese zusammen mit einer oder mehreren Mitspielerinnen besitzt.



Zusammen mit Blau  und Grün  hast du  die Mehrheit auf der Wiese. Da dein rotes und das blaue Schwein auf der Wiese stehen, erhalten du und Blau  für jede abgeschlossene Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte. Ihr beiden erhaltet also 8 Punkte für 2 Städte. Grün  bekommt ohne Schwein 3 Punkte für jede abgeschlossene Stadt, also 6 Punkte insgesamt.

*Als findige Tüftler*innen wollen die Spieler*innen den Menschheitstraum vom Fliegen verwirklichen und probieren ihre neu entwickelten Flügel aus. Fluglänge und Landung sind jedoch noch etwas unberechenbar.*

Spielmaterial

- 8 Landschaftsplättchen mit Fluggeräten (markiert mit )
- 1 Spezialwürfel (Werte: je 2x 1, 2 und 3)

Spielvorbereitung

Mische die neuen Fluggerätplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen und lege den Würfel bereit.

2. Einen Meeple einsetzen

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit einem Fluggerät, legst du es nach den üblichen Regeln an. Du darfst dann einen Meeple auf die Straße setzen oder auf die Wiese legen.

ODER du stellst den Meeple auf das Fluggerät und versuchst ihn damit ins Spiel zu bringen: Das Fluggerät zeigt nach dem Anlegen eine bestimmte Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal), in welche der Meeple fliegt. Nun würfelst du mit dem Würfel. Das Würfelergebnis gibt die Flugweite deines Meeple an (1 bis 3 Plättchen weit in gerader Linie). Der Meeple muss, wenn möglich, auf das ausgewürfelte Plättchen gestellt werden. Dabei kannst du wählen, auf welches Gebiet du ihn stellst. Dabei musst du folgendes beachten:

Den Meeple darfst du...

- ... nur auf ein **nicht abgeschlossenes** Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster) einsetzen.
- ... auch dann einsetzen, wenn das Gebiet schon von einem oder mehreren Meeplen (von dir oder deinen Mitspielerinnen) **besetzt** ist. So können z. B. auch zwei Meeple auf einem Kloster oder auf demselben Stadtplättchen stehen.
- ... **nicht auf eine Wiese legen**, auch wenn auf dieser Wiese bisher noch keine Bäuerin liegt.
- ... **nicht auf einen Platz stellen**, auf dem **kein Landschaftsplättchen** liegt.



Du  legst das Plättchen mit dem Fluggerät an, legst damit die Flugrichtung fest und stellst einen Meeple auf das Fluggerät. Du würfelst eine 3. Du darfst den Meeple nicht einsetzen, weil auf dem Landeplatz kein Plättchen liegt.

Mit einer 2 hättest du den Meeple entweder auf das Kloster (obwohl dort Blau  steht) oder die Stadt (obwohl dort Gelb  steht) einsetzen können, allerdings nicht auf die Straße, da diese schon abgeschlossen ist.

Wenn du deinen Meeple nicht einsetzen kannst (weil es dort nur abgeschlossene Gebiete und Wiesen gibt oder kein Plättchen auf dem Platz liegt) nimmst du den Meeple wieder in deinen Vorrat zurück. Du darfst in diesem Zug keinen Meeple und auch keine andere Figur mehr ins Spiel bringen.



Du  legst das Plättchen mit dem Fluggerät an und würfelst eine 2. Du musst deinen Meeple nun auf die Stadt (zu Blau ) stellen, da er nicht auf die Wiese darf und die Straße bereits abgeschlossen ist.

Die Königin belohnt diejenigen Untertanen, welche ihren Ruhm zielgerichtet ausweiten. Sie schickt ihnen Depeschen mit Vergünstigungen, die weiteren Reichtum und Vorteile bringen.

Spielmaterial

- 8 Depeschenplättchen
- 6 Meeplefrauen



Spielvorbereitung

Mische die Depeschenplättchen und lege sie mit der Rückseite nach oben (als verdeckten Stapel) neben die Wertungstafel. Alle Spieler*innen stellen ihre Meeplefrau neben ihren Zählmeeple auf das Feld 0 der Wertungstafel. Jeder Spieler*in stehen nun 2 **Zählfiguren** auf der Wertungstafel zur Verfügung.

3. Eine Punktwertung auslösen

Immer wenn du Punkte bekommst, kannst du wählen, welche deiner beiden Zählfiguren du auf der Wertungstafel vorwärts ziehst. Wenn in deinem Zug eine deiner Zählfiguren auf einem dunklen Feld (0, 5, 10, 15, ...) landet, bekommst du eine Depesche. Du nimmst also das oberste Depeschen-Plättchen vom Stapel und drehst es um.

Nun hast du zwei Möglichkeiten:

ENTWEDER: du führst die **Aktion** der Depesche aus

ODER: du nimmst dir **2 Punkte** (rechts unten im Siegel vermerkt).

Nachdem du eine der beiden Möglichkeiten ausgeführt hast, legst du die Depesche verdeckt unter den Depeschen-Stapel.

Die Depeschen im Einzelnen



1 „Kleinste“ Stadt werten: Du bekommst Punkte für die Stadt, für die du bei Spielende die wenigsten Punkte bekommen würdest. Du **ignorierst** dabei die **Mehrheitsregel**. Dein Ritter bleibt in der Stadt stehen.



2 „Kleinste“ Straße werten: Entspricht Depesche 1 und gilt für Straßen.



3 „Kleinstes“ Kloster werten: Entspricht Depesche 1 und gilt für Klöster.



4 Einen weiteren Zug durchführen: Wie beim Baumeister führst du einen kompletten weiteren Zug durch.



5 Je Wappen 2 Punkte: Du erhältst für alle Wappen in allen Städten, in denen du mindestens 1 Ritter hast, 2 Punkte (du musst dort nicht die Mehrheit haben).



6 Je eigener Ritter 2 Punkte: Du bekommst für jeden eigenen Ritter 2 Punkte. Die Ritter bleiben im Spiel.



7 Je eigener Bäuerin 2 Punkte: Du bekommst für jede eigene Bäuerin 2 Punkte. Die Bäuerinnen bleiben im Spiel.



8 Ein Meeple werten und zurück nehmen: Du wählst ein Gebiet in dem du mindestens einen Meeple hast. Hast du dort die Mehrheit, bekommst du Punkte wie bei Spielende. Danach nimmst du einen deiner Meeple aus diesem Gebiet in deinen Vorrat zurück. Hast du dort nicht die Mehrheit, nimmst du nur deinen Meeple zurück.

Weitere Regeln

- Jede Punktzahl, die du bekommst, musst du ganz mit **einer** deiner Zählfiguren ziehen.
- In jeder Wertungsrunde bekommst du, wenn du am Zug bist, nur **eine** Depesche, auch wenn z.B. durch mehrere abgeschlossene Gebiete beide Wertungsfiguren auf dunklen Feldern landen.
- Du kannst allerdings durch Punkte aus einer Depesche im gleichen Zug eine weitere Depesche erhalten und einsetzen. Durch diese ebenfalls wieder eine weitere, usw.

Wichtig: Du kannst nur dann Depeschen erhalten, **wenn du selbst am Zug bist**. Landet eine deiner Zählfiguren im Zug einer anderen Spielerin durch eine Wertung auf einem dunklen Feld, bekommst du keine Depesche.

Wie beim normalen Zählmeeple gilt auch hier: Erreicht oder überschreitet die Meeplefrau das Feld 0, nimmst du dir ein Punkteplättchen.

Schlusswertung

In der Schlusswertung gibt es keine Depeschen mehr. Für die Schlusswertung lasst ihr einfach eine eurer beiden Zählmeeple stehen und zieht die restlichen Punkte nur mit einem Meeple. Am Ende zählt ihr beide erreichte Punktzahlen mit den Punkteplättchen vor euch zusammen.

Erweiterung Wirthäuser & Kathedralen:

Depesche 1: Eine Stadt mit Kathedrale ist 0 Punkte wert, wenn jetzt Spielende wäre.

Depesche 2: Eine Straße mit Wirtshaus am See ist 0 Punkte wert, wenn jetzt Spielende wäre.

Depeschen 6, 7: Der große Meeple ist nur 1 Ritter und nur 1 Bäuerin.

Erweiterung Händler & Baumeister:

Weiterer Zug durch Baumeister: In jedem Zug kannst du Depeschen erhalten, wenn du eine deiner Zählfiguren auf ein dunkles Feld ziehst.

Manche Straßen rund um Carcassonne führen zu Seen, auf denen Fähren betrieben werden. Die Fähren verbinden die Straßen mal auf die eine und mal auf die andere Weise. Neue Herausforderungen für Reisende.

Spielmaterial

8 Landschaftsplättchen mit See (markiert mit )
8 Fähren aus Holz 

Spielvorbereitung

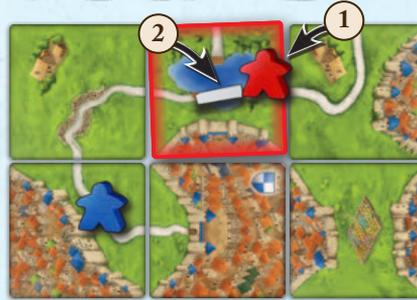
Mische die Seeplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Lege die Fähren neben dem Spielfeld bereit.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit See, legst du es nach den üblichen Regeln an.

2. Einen Meeple und eine Fähre einsetzen

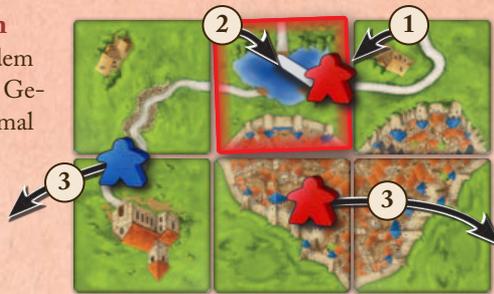
Du darfst nun einen **Meeple einsetzen**. Falls du die Straße zum Einsetzen wählst, musst du den Meeple auf eines der 3 oder 4 Straßenenden stellen. **Danach** nimmst du eine **Fähre** aus dem Vorrat und legst sie so auf den See, dass sie von einem Steg des Sees zu einem anderen führt. Die Fähre verbindet nun über die beiden Stege die Straßenenden zu einer durchgehenden Straße. An einem Steg ohne Fähre endet die Straße.



- ① Du  legst das Seeplättchen und setzt einen Meeple ein.
- ② Dann legst du  die Fähre so, dass sich deine offene Straße mit der von Blau  verbindet.

3. Eine Punktwertung auslösen

Hast du mit dem Seeplättchen nach dem Legen der Fähre Straßen oder andere Gebiete abgeschlossen, werden diese normal gewertet.



- ① Du  legst das Seeplättchen an und setzt einen Meeple
- ② Dann legst du  eine Fähre. Damit schließt du die Straße von Blau  und deine Stadt ab.
- ③ Blau  erhält 3 Punkte, du  erhältst 8 Punkte. Ihr nehmt beide eure Meeple zurück.

Die Fähren sind nicht fest an ihrem Platz. Du kannst ihre Richtung im Laufe des Spieles noch ändern:

1. Eine Straße mit einer Fähre verlängern

Straße mit Fähren verlängern und Fähren umlegen

Verlängerst du mit einem Landschaftsplättchen eine offene Straße, die zu einer Fähre führt, darfst du (gegebenenfalls nach Einsetzen eines Meeple) diese Fähre nun umlegen. Auch dabei musst du 2 Straßenenden dieses Plättchens verbinden. Du darfst die Fähre auch so umlegen, dass sie keine Verbindung mehr zur gerade verlängerten Straße hat. Ausgehend vom gelegten Plättchen, darfst du nur jeweils die **erste Fähre** im Straßenverlauf umlegen.

Sonderfall: Falls du mit dem gelegten Landschaftsplättchen mehrere Straßen verlängerst, die zu einer Fähre führen, darfst du jeweils die erste Fähre in jeder dieser Richtungen umlegen.

Weitere Regeln: Du darfst eine Fähre nur **einmal** pro Zug umlegen. Legst du ein Seeplättchen an eine Straße mit Fähre an, setzt du zuerst deinen Meeple, bringst dann eine neue Fähre ins Spiel und darfst anschließend auch eine (oder evtl. mehrere) Fähre(n) umlegen, die an der gerade verlängerten Straße liegen.



Du  legst das Plättchen an. Du darfst die erste Fähre im Straßenverlauf (siehe gestrichelter Pfeil) umlegen und drehst sie von Position ① auf Position ②. Du  und Gelb  stehen nun nicht mehr auf derselben Straße.

Die Abfolge der Aktionen im Zusammenhang mit einem Seeplättchen ist folgendermaßen:

1. (See-)Plättchen anlegen — 2. Meeple einsetzen — 3. Fähre auslegen — 4. Fähre umlegen — 5. Werten

Erweiterung Wirthäuser & Kathedralen: Der See dieser Erweiterung hat nichts mit einem See an einem Wirtshaus zu tun. Eine Straße, die nur an einem See mit Fähre liegt, zählt also nur 1 Punkt pro Landschaftsplättchen.

Erweiterung Händler & Baumeister: Verlängerst du nur durch Umlegen einer Fähre eine Straße, auf der dein Baumeister steht, darfst du deswegen **keinen** Doppelzug ausführen.

*GOLD!! Die Aufregung ist groß und viele kommen,
um das Edelmetall für sich zu sichern. Doch abgerechnet wird am Schluss.*

Spielmaterial

8 Landschaftsplättchen mit Goldsymbol (markiert mit)



1 Wertungsplättchen



16 Goldbarren
aus Holz

Spielvorbereitung

Mische die Plättchen mit Goldsymbol unter die anderen Landschaftsplättchen und lege die Goldbarren griffbereit.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit **Goldsymbol**, legst du es nach den üblichen Regeln an. Dann musst du auf **dieses und auf ein benachbartes Plättchen** (auch diagonal) jeweils **1 Goldbarren** legen. Du legst also immer 2 Goldbarren mit jedem gelegten Plättchen mit Goldsymbol aus. Du darfst 1 Goldbarren auch auf ein Plättchen legen, auf dem aus einem vorigen Zug schon 1 oder mehrere Goldbarren liegen. Dabei ordnest du einen Goldbarren nie in einem bestimmten Gebiet zu, es gilt immer für alle Gebiete auf einem Plättchen (siehe **3. Eine Wertung auslösen**).



Du legst das Plättchen mit dem Goldsymbol an. Dann legst du 1 Goldbarren auf dieses Plättchen und 1 auf das benachbarte Plättchen oben links.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst nun nach den üblichen Regeln einen Meeple auf das Plättchen einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Schließt du ein Gebiet ab, auf dessen Plättchen 1 oder mehrere Goldbarren liegen, werden diese Goldbarren vergeben. Wer die Mehrheit in dem abgeschlossenen Gebiet hat, nimmt sich alle Goldbarren von den zugehörigen Plättchen. Bei einer abgeschlossenen Straße oder Stadt gehören alle Plättchen dazu, auf denen sich dazugehörige Straßen- bzw. Stadtteile befinden. Bei einem Kloster gehört das Klosterplättchen selbst und alle 8 benachbarten Plättchen dazu.

Gleichstand: Haben mehrere Spielerinnen die Mehrheit in einem abgeschlossenen Gebiet mit Goldbarren oder werden mehrere Gebiete mit Goldbarren gleichzeitig abgeschlossen, auf die verschiedene Spielerinnen Anrecht haben, läuft die Verteilung wie folgt: Ausgehend von der Spielerin am Zug nehmen sich alle beteiligten Spielerinnen in der Spielreihenfolge je 1 Goldbarren, auf den sie Anrecht haben. Das geht so lange, bis alle betroffenen Goldbarren genommen wurden. Die Goldbarren sammelt jede Spielerin offen vor sich.



Du schließt deine Stadt ab und nimmst dir die 3 Goldbarren von den Plättchen, aus denen deine Stadt besteht.



Du bist am Zug und schließt die Straße ab. Du und Blau haben Anrecht auf die Goldbarren der Straßenplättchen. Da du am Zug bist, nimmst du zuerst 1 Goldbarren, dann Blau 1 und schließlich du den letzten.

Die Abfolge der Aktionen im Zusammenhang mit einem Goldplättchen ist folgendermaßen:

1. Goldplättchen anlegen — **2. Goldbarren auslegen** — **3. Meeple einsetzen** — **4. Abgeschlossene Gebiete werten** — **5. Goldbarren vergeben**

Schlusswertung

Vor der Schlusswertung legst du alle Goldbarren, die noch auf Landschaftsplättchen liegen, zurück in die Schachtel. Bäuerinnen erhalten keine Goldbarren.

Nach der Schlusswertung wertet jede Spielerin ihre gesammelten Goldbarren. Je mehr Goldbarren du gesammelt hast, desto mehr ist jeder einzelne Goldbarren für dich wert. Die Punkte werden entsprechend nebenstehender Tabelle vergeben, die auch auf dem Wertungsplättchen zum Auslegen abgebildet ist.

1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

BEISPIEL:

Du hast im Spiel 102 Punkte und 7 Goldbarren gesammelt. Die Goldbarren sind $7 \times 3 = 21$ Punkte wert. Der Endstand für dich beträgt 123 Punkte.

Zauberkundige besuchen das Land von Carcassonne. Während die Macht des Magiers Straßen und Städte zum Erblühen bringt, stehen die Einwohner den Fähigkeiten der Hexe eher misstrauisch gegenüber.

Spielmaterial

8 Landschaftsplättchen mit Magiersymbol (markiert mit )  1 lila Magierfigur  1 orange Hexenfigur

Spielvorbereitung

Mische die Magier- & Hexenplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Stelle beide magische Figuren bereit.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit einem Magiersymbol, legst du es nach üblichen Regeln an. Nun musst du die **Magier- oder die Hexenfigur ins Spiel bringen** bzw. **versetzen** und zwar bevor du **2. Einen Meeple einsetzen** ausführst. Du setzt eine der beiden Figuren auf eine offene Straße oder auf eine offene Stadt deiner Wahl (du musst die Figur **nicht** auf das gerade gelegte Plättchen stellen). Dabei darfst du die Magier- und die Hexenfigur **nicht auf dieselbe** Straße oder Stadt stellen.

Wichtig: Kannst du weder Magier noch Hexe ein- oder umsetzen (weil es weder eine offene Stadt, noch eine offene Straße gibt), musst du den Magier oder die Hexe vom Spielfeld entfernen.

Sonderfall: Vereinst du Magier und Hexe durch das Legen eines Plättchens auf einer Straße oder in einer Stadt, musst du danach sofort eine der beiden Figuren **versetzen**.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst nun nach den üblichen Regeln einen Meeple oder eine andere eigene Spielfigur auf das Plättchen setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Schließt du eine Straße oder eine Stadt mit Magier oder Hexe ab, beeinflussen sie die Wertung wie folgt:

- Der Magier bringt **1 Extra-Punkt für jedes Plättchen** des gewerteten Gebietes.
- Die Hexe **halbiert die Punkte** (aufgerundet) für das abgeschlossene Gebiet.

War eine magische Figur an der Wertung beteiligt, entfernst du sie vom Spielfeld. Du kannst sie in einem späteren Zug durch ein Landschaftsplättchen mit Magiersymbol wieder ins Spiel bringen.



Du  wertest die Stadt: Der normale Wert beträgt 20 Punkte (8 Plättchen + 2 Wappen) $\times 2 = 20$.

Durch den Magier  gibt es 8 Extra-Punkte (die Stadt besteht aus 8 Plättchen). Du  und Blau  bekommen 28 Punkte.

Zwei Straßen sind abgeschlossen.
Die Straße von Blau  besteht aus 5 Plättchen. Blau  bekommt jedoch nur 3 Punkte (5 Plättchen : 2 = 2,5, aufgerundet 3) wegen der Hexe .
Deine  Straße besteht aus 3 Plättchen. Du bekommst 6 Punkte wegen des Magiers .



Schlusswertung

Bei der Schlusswertung beeinflussen Magier und Hexe die Wertung von Straßen und Städten genauso wie während des Spieles.

Erweiterung Wirthäuser & Kathedralen:

Wertest du eine Straße mit Wirtshaus am See oder eine Stadt mit Kathedrale mit einer Hexe, berechnest du zuerst den Punktwert unter Berücksichtigung von Wirtshaus am See bzw. Kathedrale und halbiert ihn dann.

Eine nicht abgeschlossene Straße mit Wirtshaus am See und eine nicht abgeschlossene Stadt mit Kathedrale, die normalerweise 0 Punkte bringen, zählen mit Magier am Schluss also 1 Punkt pro Landschaftsplättchen (die Wap-pen in der Stadt zählen dabei 0 Punkte).

*Räuber sind unterwegs und fordern ihren Tribut. Wenn Punkte kassiert werden, halten die »edlen Gesell*innen« ihre Hand auf.*

Spielmaterial

8 Landschaftsplättchen mit Räubersymbol (markiert mit       6 Räuberfiguren

Spielvorbereitung

Mische die Räuberplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Jede Spieler*in nimmt sich den Räuber ihrer Farbe in ihren Vorrat.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit einem Räubersymbol, legst du es nach den üblichen Regeln an. Nun darfst du deinen Räuber auf die Wertungstafel stellen. Du stellst den Räuber auf ein Feld der Wertungstafel, auf dem mindestens ein Zählmeepel (oder eine Meepelfrau) einer **anderen** Spielerin steht. Die nächste Spielerin nach dir in Spielreihenfolge, die ihren Räuber noch vor sich stehen hat, darf nun ebenfalls ihren Räuber einsetzen. Falls du deinen Räuber schon eingesetzt hast, darfst du ihn auch versetzen.

Beispiel: Du , Blau , Gelb  und Grün  spielen in dieser Reihenfolge. Du  ziehst ein Räuberplättchen und setzt deinen Räuber  auf die Wertungstafel zum blauen Zählmeepel. Da die Räuber von Blau  und Gelb  schon auf der Wertungstafel stehen, darf Grün nun seinen Räuber  ebenfalls einsetzen.



2. Einen Meepel einsetzen

Du darfst nun nach den üblichen Regeln einen Meepel oder eine andere eigene Spielfigur auf das Plättchen setzen.

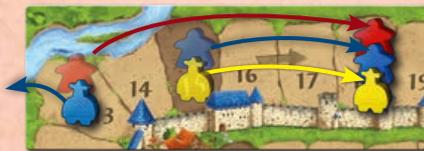
3. Eine Punktwertung auslösen

Punkte „räubern“

Wenn ein Zählmeepel einer anderen Spielerin **beginnend** vom Zählfeld, auf dem dein Räuber steht, vorwärts gezogen wird, bekommst du als Besitzer des Räubers die Hälfte der Punktzahl (aufgerundet). Die andere Spielerin bekommt die ganze Punktzahl, die ihr zusteht. Die geräuberten Punkte ziehst du mit deinem Zählmeepel auf der Wertungstafel nach vorne und nimmst deinen Räuber wieder in deinen Vorrat zurück.

Weitere Regeln

- Steht dein Räuber neben einem Zählmeepel, der durch „Räuberpunkte“ vorwärts gezogen wird, bekommst du **nicht** die halbe Punktzahl, stattdessen zieht dein Räuber mit dem fremden Zählmeepel auf der Wertungstafel mit nach vorne, damit er ihn später „berauben“ kann. („Räuber bestehlen keine anderen Räuber.“)
- Dein Räuber muss (abgesehen von „Räuberpunkten“) immer die Punkte nehmen, die als nächstes vergeben werden. Du darfst nicht warten, um bei einer späteren Wertung eventuell mehr Punkte zu bekommen.
- Stehen mehrere Zählmeepel auf einem Feld bei deinem Räuber und ziehen in einem Zug mehrere dieser Zählmeepel Punkte nach vorne, kannst du dir aussuchen, von welcher Punktzahl du die Hälfte bekommst.
- Stehen mehrere Räuber auf dem Feld eines Zählmeepel, der Punkte erhält, bekommen alle Räuber die Hälfte der Punktzahl.
- Ein eigener Zählmeepel darf nicht „beraubt“ werden.
- Finden im gleichen Zug mehrere Wertungen einer Spielerin statt, darf diese Spielerin entscheiden, welche Wertung sie zuerst auslöst. Diese ist dann auch für den Räuber relevant.



Du  erhältst 5 Punkte. Der blaue Räuber  »raubt« 3 Punkte. Deshalb zieht der blaue Zählmeepel 3 Felder vor. Der blaue Räuber  wird von der

Wertungstafel entfernt. Da der gelbe Räuber  jetzt nur „Räuberpunkte“ bekäme, zieht er mit Blau weiter. Der gelbe Räuber  „beraubt“ später dich oder Blau, je nachdem wer als nächste Punkte bekommt.



Blau  erhält 4 Punkte. Du  und Grün  bekommt für eure Räuber 2 Punkte. Die Räuber werden von der Wertungstafel entfernt.

Schlusswertung

Steht dein Räuber am Spielende noch auf der Wertungstafel, bekommst du 3 Punkte für ihn und nimmst ihn dann in deinen Vorrat zurück.

Erweiterung Die Depeschen: Landet dein Zählmeepel in deinem Zug durch geraubte Punkte deines Räubers auf einem dunklen Feld, ziehst du ein Depeschenplättchen.

In Weizenfeldern tauchen mysteriöse Zeichen auf, die das Leben der Gefolgsleute im Land auf seltsame Weise beeinflussen.

Spielmaterial

6 Landschaftsplättchen mit Kornkreisen (markiert mit )

Spielvorbereitung

Mische die Kornkreissplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

Spielzug

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit Kornkreis, machst du damit einen normalen Zug. Die Kornkreisaktion machst du erst danach, aber bevor die nächste Spielerin am Zug ist.

Anmerkung: Die Kornkreise trennen Straßen und Wiesen voneinander. Du darfst einen Meeple nicht direkt auf einen Kornkreis einsetzen.

4. Kornkreisaktion ausführen

Nach deinem Zug bestimmst du, dass alle Spielerinnen, beginnend mit der Spielerin links von dir, entweder ...

A ... einen Meeple aus ihrem Vorrat zu einem eigenen, bereits auf einem Plättchen gesetzten Meeple **hinzusetzen dürfen**.

oder B ... einen eigenen Meeple von einem Plättchen **entfernen** und ihn in ihren Vorrat nehmen **müssen**.

Dabei ist zu beachten:

- Du **musst** entweder **A** oder **B** wählen.
- Welche Art von Meeple betroffen ist, bestimmt das Kornkreissplättchen:



Kornkreis „Mistgabel“
Dies gilt für die Bäuerin (auf einer Wiese).



Kornkreis „Keule“
Dies gilt für die Reisende (auf einer Straße).



Kornkreis „Schild“
Dies gilt für die Ritter (in einer Stadt).

- Führst du **A** durch, darfst du den Meeple nur in ein Gebiet setzen, auf dem sich bereits mindestens einer deiner Meeple dieser Art befindet (Bäuerin zu Bäuerin, Reisende zu Reisende, Ritter zu Ritter).
- Kann eine Spielerin die gewählte Aktion nicht ausführen, weil sie keinen Meeple der angegebenen Art hat, führt sie die Aktion nicht aus und die nächste Spielerin in der Spielreihenfolge führt die Aktion aus.
- Du als Spielerin am Zug führst die Aktion als Letzte aus. Danach ist die nächste Spielerin mit einem normalen Zug an der Reihe.

Beispiel für A



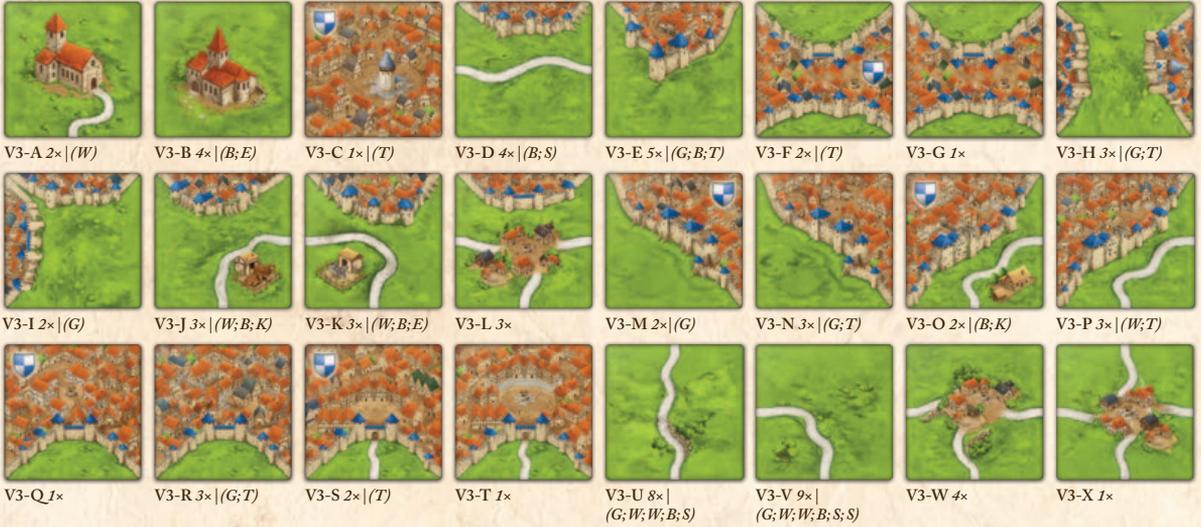
- 1 Du  legst das Kornkreissplättchen „Schild“ an und setzt einen Meeple als Ritter darauf. Du wählst **A**. Jede Spielerin darf einen Meeple aus seinem Vorrat zu einem vorhandenen eigenen Ritter setzen. Sie muss aber nicht.
- 2 Grün  setzt einen weiteren Ritter zum vorhandenen dazu.
- 3 Blau  hat keinen Ritter und kann deswegen keinen einsetzen.
- 4 Du  setzt einen weiteren Ritter zu dem gerade gesetzten Ritter. Auf die obere Stadt auf dem Plättchen, darfst du nicht einsetzen, da dort kein Ritter steht. (Du hättest ihn auch zu dem eigenen Ritter links oben setzen können.)

Beispiel für B



- 1 Grün  legt das Kornkreissplättchen „Mistgabel“ an und setzt einen Meeple darauf. Die Stadt wird gewertet, Grün bekommt 4 Punkte. Dann wählt sie **B**, jede Spielerin muss eine eigene Bäuerin entfernen.
- 2 Blau  entfernt seine Bäuerin.
- 3 Du  entfernst deine Bäuerin.
- 4 Grün  hat keine Bäuerin und kann deshalb keine entfernen.

Carcassonne Grundspiel (72 Landschaftsplättchen + 8 Punkteplättchen)

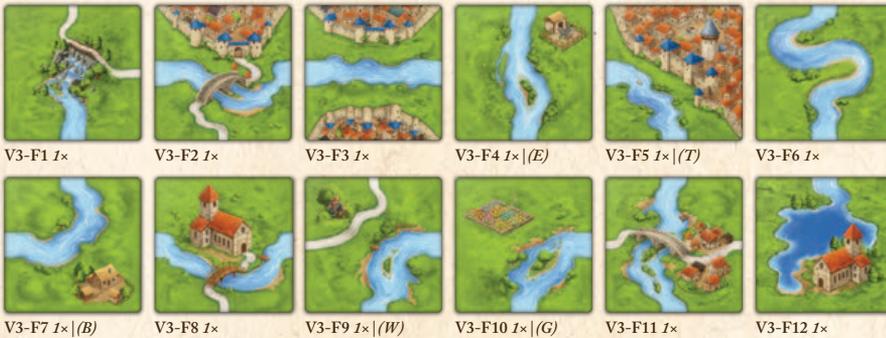


V3-D ist auch das Motiv des Startplättchens (dunkle Rückseite).
 Viele Plättchen haben eine kleine Illustration. Welche jeweils auf den Plättchen sind, zeigen euch die Buchstaben in Klammer. Sie stehen für:



V3-50/100 8x Vorder- und Rückseite

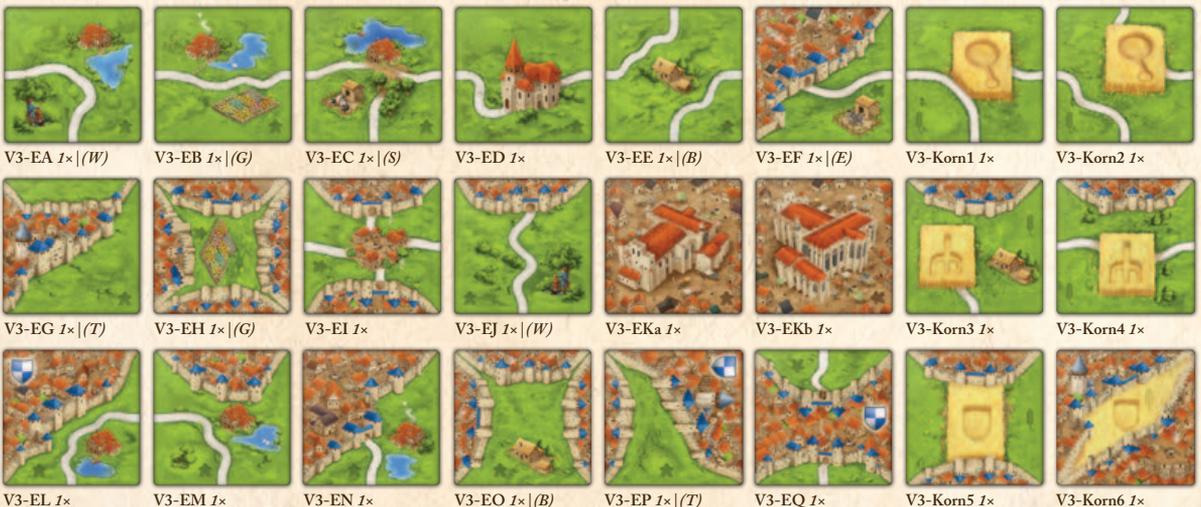
Der Fluss (12 Flussplättchen)



1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

V3-GoldW 1x

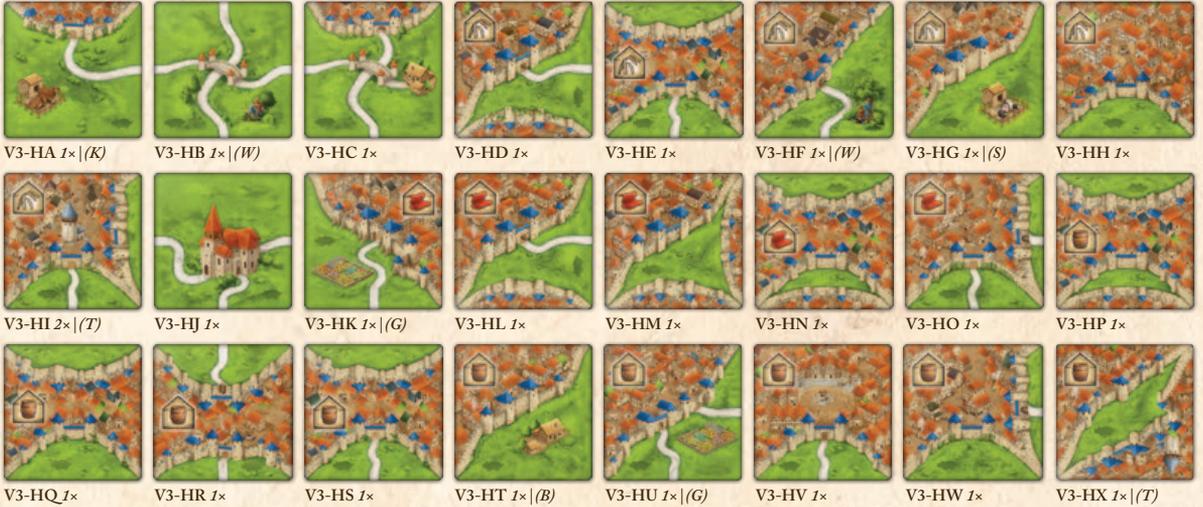
Wirtshäuser & Kathedralen (18 Landschaftsplättchen)



Die Kornkreise (6 Landschaftsplättchen)



Händler & Baumeister (24 Landschaftsplättchen + 20 Warenplättchen)



V3-HA 1x|(K) V3-HB 1x|(W) V3-HC 1x V3-HD 1x V3-HE 1x V3-HF 1x|(W) V3-HG 1x|(S) V3-HH 1x
 V3-HI 2x|(T) V3-HJ 1x V3-HK 1x|(G) V3-HL 1x V3-HM 1x V3-HN 1x V3-HO 1x V3-HP 1x
 V3-HQ 1x V3-HR 1x V3-HS 1x V3-HT 1x|(B) V3-HU 1x|(G) V3-HV 1x V3-HW 1x V3-HX 1x|(T)



V3-HWein 9x



V3-HKorn 6x



V3-HTuch 5x



Die Fluggeräte (8 Landschaftsplättchen)



Die Depeschen (8 Depeschenplättchen)



Rückseite



V3-FlugA 1x V3-FlugB 1x V3-FlugC 1x|(S) V3-FlugD 1x V3-DepA 1x V3-DepB 1x V3-DepC 1x V3-DepD 1x
 V3-FlugE 1x V3-FlugF 1x|(W) V3-FlugG 1x|(B) V3-FlugH 1x|(G) V3-DepE 1x V3-DepF 1x V3-DepG 1x V3-DepH 1x

Die Fähren (8 Landschaftsplättchen)



Die Goldminen (8 Landschaftsplättchen)

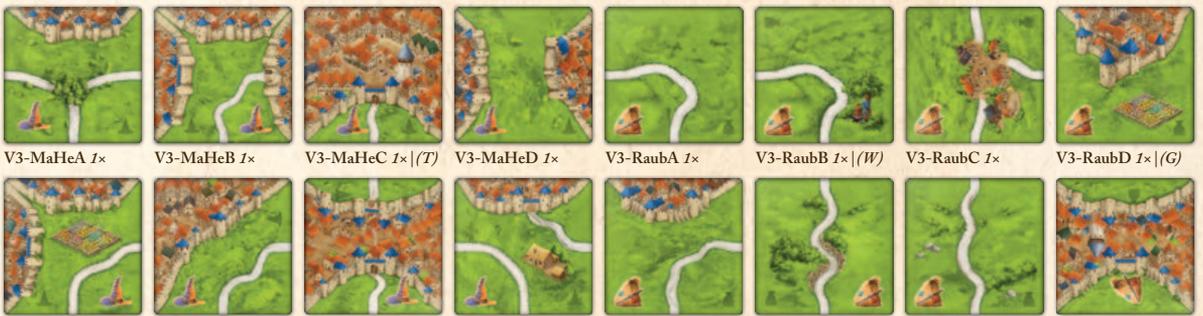


V3-FährA 1x V3-FährB 1x V3-FährC 1x V3-FährD 1x V3-GoldA 1x|(K) V3-GoldB 1x|(T) V3-GoldC 1x V3-GoldD 1x
 V3-FährE 1x V3-FährF 1x V3-FährG 1x V3-FährH 1x V3-GoldE 1x V3-GoldF 1x|(W) V3-GoldG 1x V3-GoldH 1x

Magier & Hexe (8 Landschaftsplättchen)



Die Räuber (8 Landschaftsplättchen)



V3-MaHeA 1x V3-MaHeB 1x V3-MaHeC 1x|(T) V3-MaHeD 1x V3-RaubA 1x V3-RaubB 1x|(W) V3-RaubC 1x V3-RaubD 1x|(G)
 V3-MaHeE 1x|(G) V3-MaHeF 1x V3-MaHeG 1x V3-MaHeH 1x|(B) V3-RaubE 1x V3-RaubF 1x V3-RaubG 1x V3-RaubH 1x|(T)

SPIELFIGUREN



Meeple: Jede dieser Figuren ist ein Meeple.



Sonderfiguren sind keine Meeple.



Neutrale Figuren/ Material gehören keiner Spieler*in.

ZUGABFOLGE

1. Landschaftplättchen anlegen

Goldbarren auslegen (Die Goldminen)

Magier oder Hexe ein- oder versetzen (Magier & Hexe)

Räuber auf die Wertungstafel setzen (Die Räuber)

2. Meeple oder andere Figuren einsetzen

Meeple (Grundspiel) ODER Abt (der Abt) ODER großen Meeple einsetzen (Wirtshäuser & Kathedralen)

Meeple ODER großen Meeple durch Fluggerät ins Spiel bringen (Die Fluggeräte)

Baumeister einsetzen ODER Schwein einsetzen (Händler & Baumeister)

den Abt zurücknehmen (Der Abt)

DANACH Fähren legen (Die Fähren) DANACH Fähren umlegen (Die Fähren)

3. Eine Wertung auslösen

normalen Zählmeeple (Grundspiel) ODER Meeplefrau (Die Depeschen) auf Wertungstafel ziehen

4. Nach der Wertung

Goldbarren vergeben (Die Goldminen)

Depesche ausführen (Die Depeschen)

Räuber zurücknehmen (Die Räuber)

Kornkreisaktion ausführen (Die Kornkreise)



© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de
www.carcassonne-forum.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Illustration des Spielmaterials: Anne Pätzke & Marcel Gröber
Layout: Franz-Georg Stämmele

Ein besonderer Dank für die Erstellung dieser Regeln geht an Marion Haake, Maik Neumann, Dieter Hausdorf und den Mitgliedern von www.carcassonne-forum.de

Alles über Carcassonne findest du auf unserer Homepage www.carcassonne.de. Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, du kannst an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage: www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und unsere weiteren Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an.
www.cundco.de