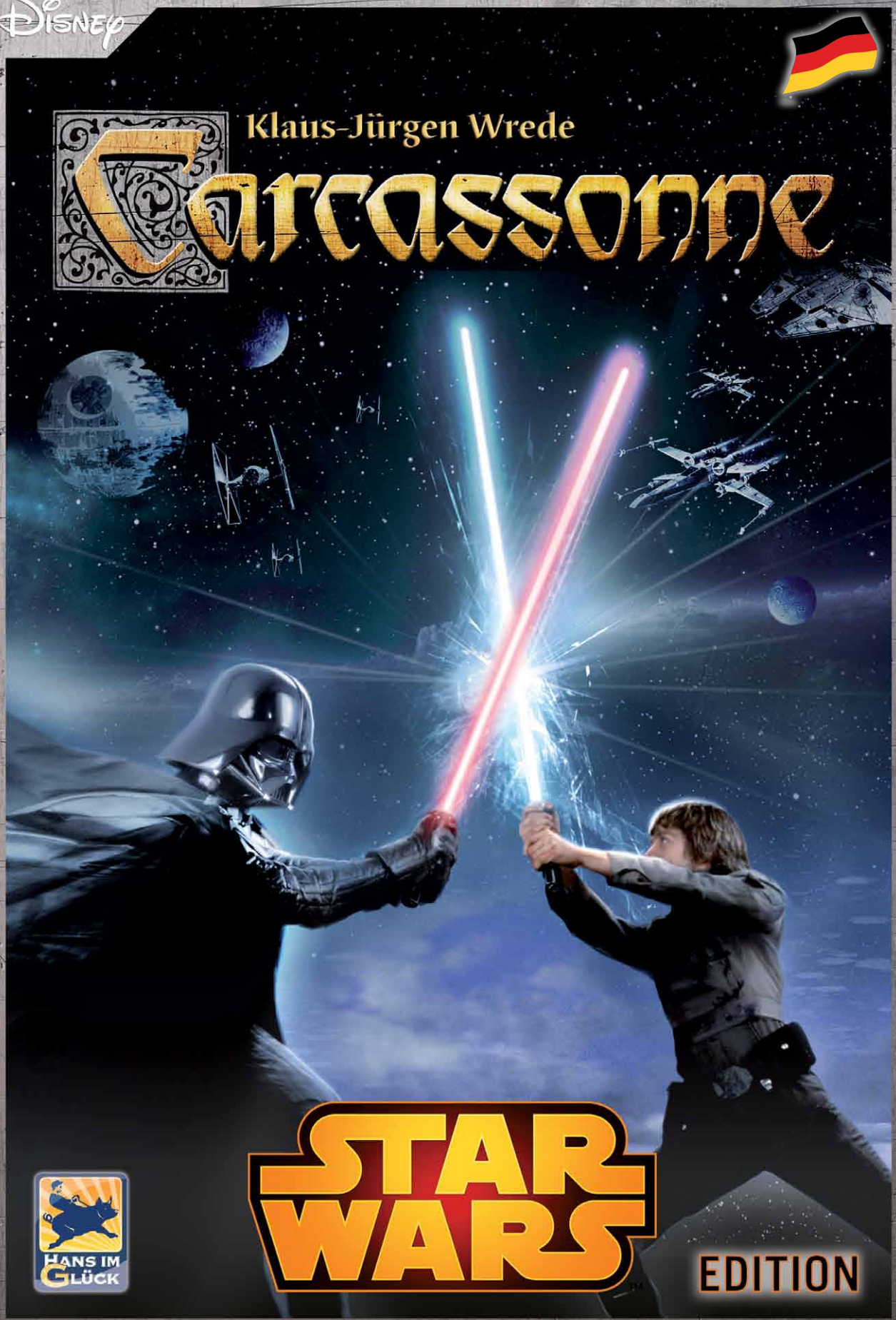
Disney

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



STAR WARS

EDITION

HANS IM GLÜCK

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne STAR WARS EDITION

Das pfiffige Legespiel in einer weit entfernten Galaxis für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Erlebt die aufregenden Abenteuer des *Star Wars*™ Universums in der spannenden Welt von Carcassonne*! Aufregende Duelle um die Vorherrschaft in einer weit entfernten Galaxis erwarten euch. Meistert die entscheidenden Kämpfe und platziert eure Truppen gewinnbringend auf dem Weg zum Sieg. Möge die Macht mit euch sein!

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei ***Star Wars* Carcassonne**! In dieser Anleitung leiten wir dich im Nu durch die einfachen Regeln des Spiels. Bereits nach dieser kurzen Lektüre kannst du das Spiel deinen Mitspielern zeigen und erklären. Dann steht dem *Star Wars*-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 **PLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Die **76 Plättchen** zeigen Handelsrouten, Asteroidenfelder und Planeten.

Plättchen mit einem Asteroidenfeld

Plättchen mit einer Handelsroute

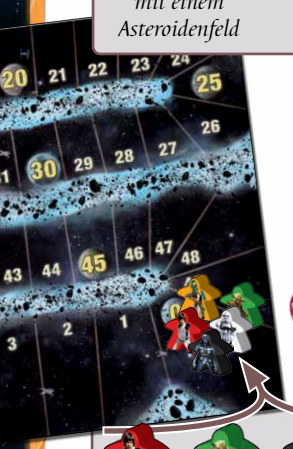
Plättchen mit einem Planeten

Um die anderen Elemente, wie die Symbole, brauchst du dich jetzt noch nicht zu kümmern. Diese erklären wir später.

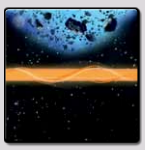
Die **Rückseiten** aller Plättchen sind gleich, nur das **Startplättchen** ist orange, damit man es jederzeit auseinanderhalten kann.

Plättchen mit normaler Rückseite

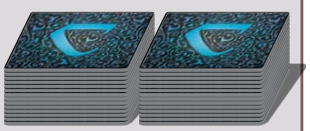
Startplättchen mit orangefarbener Rückseite



Du beginnst den Aufbau damit, dass du das Startplättchen (das mit der orangefarbener Rückseite) in die Mitte der Spielfläche legst. Die restlichen Plättchen mischst du und legst sie verdeckt in mehrere Stapel so auf den Tisch, dass jeder Mitspieler leicht darauf zugreifen kann.



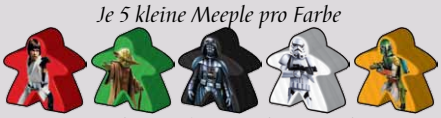
Startplättchen



Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

Dann gibt es da noch die Wertungstafel sowie 3 rote und 3 grüne Würfel, die du an den Rand der Spielfläche legst.

Je 5 kleine Meeple pro Farbe



Jeweils 1 großer Meeple pro Farbe

1 Charakterkarte pro Farbe (mit Fraktionssymbol)

Klebe vor dem ersten Spiel jeweils auf die Vorder- und Rückseite jedes Meeples die passenden Aufkleber.

Als Letztes wollen wir uns noch die **FIGUREN (Meeple, ausgesprochen: Miepl)** anschauen, dann bist du auch schon fertig mit dem Aufbau. Im Spiel findest du **30 Meeple**, je 6 Stück in den Farben **Rot**, **Grün**, **Schwarz,** Weiß und Orange.
Zuerst gibst du jedem Mitspieler 5 Meeple (4 kleine und 1 großen Meeple) sowie die dazugehörige **CHARAKTERKARTE** in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat der Spieler (du nimmst dir natürlich auch eine Farbe). Dann stellst du den 6. (kleinen) Meeple auf das Feld 0 der Wertungstafel.
Alle nicht genutzten Meeple und Charakterkarten legst du wieder in die Schachtel zurück.

SPIELZIEL

Worum geht es in ***Star Wars* Carcassonne**, was ist das Spielziel? Zug um Zug legen deine Mitspieler und du die Plättchen aneinander. So errichtet ihr Handelsrouten, erforscht Asteroidenfelder und erobert Planeten. Dabei könnt ihr eure Meeple als Händler, Forscher oder Eroberer einsetzen. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende Punkte. Wer die meisten Punkte hat und damit der Gewinner ist, das steht erst nach der Schlusswertung fest. Legen wir los!

SPIELABLAUF

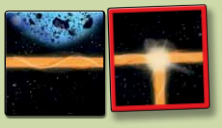
In ***Star Wars* Carcassonne** spielen wir im Uhrzeigersinn und der jüngste Spieler beginnt. Dabei führt der Spieler, der gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw. Als Erstes listen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. Dies machen wir anhand der auf den Plättchen abgebildeten Handelsrouten, Asteroidenfelder und Planeten. Was sind nun die Aktionen?

1. **Plättchen anlegen:** Du **musst 1** Plättchen ziehen und an ein bereits ausliegendes Plättchen anlegen.
2. **Einen Meeple setzen:** Du **darfst** einen eigenen Meeple auf das gelegte Plättchen setzen.
3. **Es wird gekämpft:** Wenn nun verschiedenfarbige Meeple in einem Gebiet stehen wird gekämpft.
4. **Eine Punktewertung auslösen:** Du **musst** alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen entstanden sind.

Die Handelsrouten

1. Plättchen anlegen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Handelsrouten, die von einem Kreuzungspunkt ausgehen. Du legst es an das Startplättchen an. Dabei musst du beachten, dass mindestens eine Seite des gezogenen Plättchens, an eine Seite eines ausliegenden Plättchens passt.



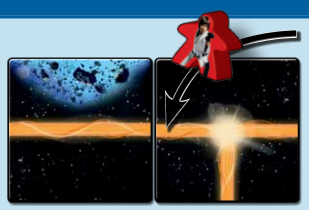
Dieses Plättchen hast du gelegt. Die Handelsroute passt an die bereits ausliegende Handelsroute, sehr gut!

2. Einen Meeple als Händler einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du auf eine Handelsroute dieses Plättchens einen Meeple als Händler einsetzen. Das geht aber nur, wenn noch kein Händler auf dieser Handelsroute steht.

Die Handelsroute ist noch nicht abgeschlossen, daher kommt es vorerst zu keiner **Punktewertung (Aktion 4)** und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Dein Mitspieler zieht ein Plättchen und legt es an. Da auf der Handelsroute rechts vom Kreuzungspunkt schon ein Meeple steht (**dein Händler**), darf dein Mitspieler dort keinen Meeple einsetzen. Stattdessen setzt er seinen Meeple als Forscher in das Asteroidenfeld des soeben gelegten Plättchens.



Auf das gerade angelegte Plättchen hast du nun einen Meeple als Händler eingesetzt. Da auf dieser Handelsroute noch kein anderer Meeple steht, war das problemlos möglich.

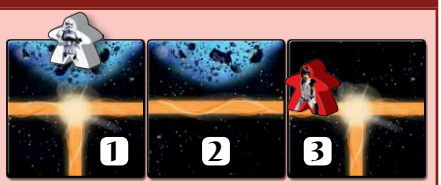
Da die Handelsroute nach rechts schon besetzt ist, entscheidet sich Wejr, seinen Meeple als Forscher in das Asteroidenfeld zu setzen.

3. Es wird gekämpft

Diese Aktion führst Du immer dann durch, wenn Meeple von mehreren Spielern auf einem Gebiet (z. B. einer Handelsroute) stehen. Dies erklären wir später in einem extra Abschnitt (siehe Seite 5).

4. Eine Punktewertung auslösen

Immer wenn eine Handelsroute an beiden Enden abgeschlossen ist, wird die Handelsroute gewertet. Dabei muss die Handelsroute entweder an einem Kreuzungspunkt, einem Asteroidenfeld, einem Planeten oder in sich selbst enden. **Jedes Plättchen** deiner Handelsroute bringt dir **1 Punkt**. Zusätzlich gibt es noch 3 verschiedene Fraktionssymbole (Rebellenallianz, Imperium und Kopfgeldjäger, genaue Erklärung folgt auf Seite 5). Immer wenn du Punkte bekommst und Fraktionssymbole in deinem Gebiet sind, bekommst Du **für jedes Symbol 2 Punkte** dazu (egal zu welcher Fraktion du gehörst).



Obwohl dein Mitspieler dieses Plättchen gelegt hat, wurde deine Handelsroute abgeschlossen. Da deine Handelsroute 3 Plättchen lang ist, erhältst du also 3 Punkte.

Jetzt kommt die Wertungstafel ins Spiel. Damit ihr euch eure Punkte nicht immer merken müsst, zieht ihr stattdessen mit euren Meeplen auf der Wertungstafel vorwärts. Du ziehst deinen Meeple auf der Wertungstafel also um 3 Schritte vorwärts.

Nach jeder Wertung bekommt ihr die Meeple, die an einer Wertung beteiligt waren, wieder **in euren Vorrat zurück**.

Du nimmst den Händler, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, zurück in deinen Vorrat. Der weiße Meeple bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht an einer Wertung beteiligt war.

Wenn du später im Spiel die Wertungstafel einmal umrundet hast, legst du deinen Meeple hin, um anzuzeigen, dass du bereits 50 Punkte gesammelt hast.

Perfekt, schon hast du die wichtigsten Regeln des Spiels verstanden. Lass uns nun noch die anderen Gebiete anschauen:

Die Asteroidenfelder

1. Plättchen anlegen

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

2. Einen Meeple als Forscher einsetzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob sich bereits ein Meeple in dem Asteroidenfeld befindet. Da wir keinen finden können, kannst du einen Meeple als Forscher einsetzen.

Das Plättchen hast du so geschickt angelegt, dass du das offene Asteroidenfeld um 1 Plättchen erweitert hast. Das Asteroidenfeld ist noch unbesetzt, also kannst du deinen Meeple dort hineinsetzen.

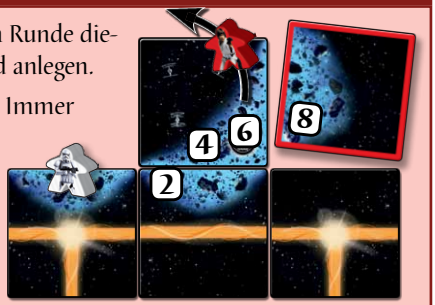
3. Es wird gekämpft

Immer wenn Meeple von mehreren Spielern auf einem Asteroidenfeld stehen, wird gekämpft (siehe Seite 5).

4. Eine Punktewertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in der nächsten Runde dieses Plättchen (rot umrandet) gezogen. Du kannst es an dein Asteroidenfeld anlegen.

Damit ist das Gebiet (in diesem Fall das **Asteroidenfeld**) abgeschlossen. Immer wenn ein Asteroidenfeld ausschließlich vom Weltall umgeben ist und keine Lücke mehr aufweist, gilt es als abgeschlossen. Da du einen Meeple im Asteroidenfeld hast, wertest du nun dieses Asteroidenfeld und erhältst dafür Punkte.



Da hier ein Fraktionssymbol (des Imperiums) zu sehen ist, erhältst Du 2 Pukte mehr. Insgesamt also 8. Wie bei jeder anderen Wertung bekommst du nun deinen gewerteten Meeple zurück.

Jedes Plättchen mit Asteroidenfeld in einem abgeschlossenen Asteroidenfeld zählt 2 Punkte. Zusätzlich zählt jedes Fraktionssymbol in einem abgeschlossenen Asteroidenfeld 2 weitere Punkte.
Es ist egal, um welches Fraktionssymbol es sich dabei handelt.

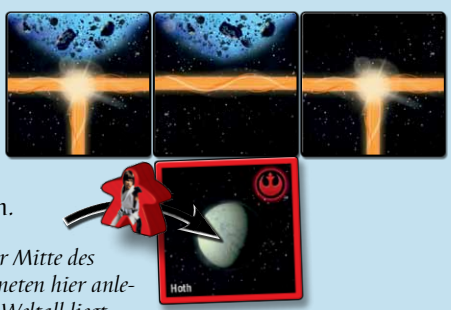
Die Planeten

1. Plättchen anlegen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. Ein Planet befindet sich immer in der Mitte des Plättchens. Auf manchen Planetenplättchen befinden sich aber auch Handelsrouten oder Asteroidenfelder. Willst du das Plättchen also anlegen, musst du (wie üblich) auf die Ränder des Plättchens achten.

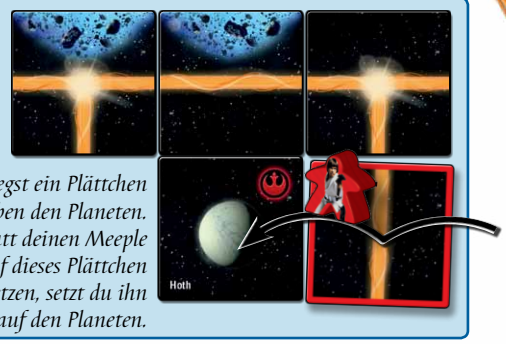
2. Einen Meeple als Eroberer einsetzen

Auch auf Planeten darfst du einen Meeple einsetzen, den wir Eroberer nennen. Diesen setzt du aus deinem Vorrat genau in die Mitte des Planeten.



Der Planet befindet sich in der Mitte des Plättchens. Du darfst den Planeten hier anlegen, weil dadurch Weltall an Weltall liegt.

Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, einen Eroberer auf einen Planeten einzusetzen: Wenn du ein Plättchen auf eines der 8 freien Felder, die sich um einen Planeten befinden, legst. Das heißt: Legst du ein Plättchen neben einen Planeten (an eine seiner Seiten oder auch diagonal daneben), darfst du einen deiner Meeple entweder (wie üblich) auf die angelegte Karte oder **direkt auf den Planeten** einsetzen. Im Unterschied zu der Handelsroute oder dem Asteroidenfeld, darfst du auch direkt auf einen Planeten setzen, der schon besetzt ist. Dies ist eine Ausnahme in **Carcassonne *Star Wars*** und wird später noch genauer erklärt (Seite 7).



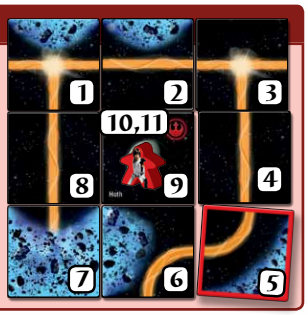
Du legst ein Plättchen neben den Planeten. Anstatt deinen Meeple auf dieses Plättchen zu setzen, setzt du ihn direkt auf den Planeten.

3. Es wird gekämpft

Immer wenn Meeple von mehreren Spielern auf einem Planeten stehen, wird gekämpft (siehe Seite 5).

4. Eine Punktewertung auslösen

Einen Planeten wertest du, sobald er rundum von Plättchen umgeben ist. Dabei zählt jedes Plättchen (inklusive des Planeten selbst) 1 Punkt. Zusätzlich zählt das Fraktionssymbol auf dem Planeten 2 weitere Punkte. Es ist egal, um welches Fraktionssymbol es sich dabei handelt. Die Fraktionssymbole auf den 8 Plättchen, die sich rund um den Planeten befinden, werden nicht gezählt, da sie bei den anderen Gebieten (Handelsrouten oder Asteroidenfelder) gezählt werden.



Mit diesem Plättchen hast du den Planeten komplett umbaut, erhältst 11 Punkte und nimmst deinen Meeple zurück.

Mehrere Meeple in einem Gebiet

Es ist zwar nicht erlaubt, Meeple auf Handelsrouten und Asteroidenfelder einzusetzen, die schon mit anderen Meeple besetzt sind. Es kann aber durch ein „Zusammenwachsen" der Gebiete oder durch das Einsetzen direkt auf einen besetzten Planeten vorkommen, dass mehrere Meeple auf einem Gebiet stehen. Bei ***Star Wars* Carcassonne** dürfen sich in einem Gebiet aber immer nur Meeple einer Farbe befinden. Sobald Gebiete mit verschiedenfarbigen Meeple verbunden werden, **kommt es zum Kampf**, der mit Würfeln ausgefochten wird.

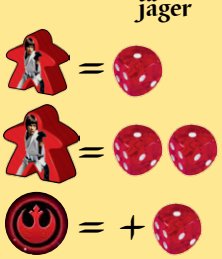
3. Es wird gekämpft

FRAKTIONEN: Du hast mit deinen Meeple eine Charakterkarte erhalten, auf der dein Fraktionssymbol abgebildet ist. Es gibt diese drei verschiedene Fraktionen. Diese Symbole sind auch auf Plättchen abgebildet.

Rebellenallianz | **Imperium** | **Kopfgeldjäger**

WANN WIRD GEKÄMPFT? Sobald mehrere Meeple unterschiedlicher Spieler auf einem Gebiet (Handelsroute, Asteroidenfeld oder Planeten) stehen, kommt es sofort zum Kampf. Der Kampf wird immer vor der Punktewertung, als 3. Aktion ausgetragen. Auch dann, wenn der Spieler, der ein Gebiet verbunden hat, gar nicht am Kampf beteiligt ist.

WIE VIELE WÜRFEL BEKOMMT JEDER? Für **jeden** deiner am Kampf beteiligten kleinen **Meeple** erhältst du **1 Würfel**. Kämpfst du mit deinem **großen Meeple**, erhältst du für diesen **2 Würfel**. Wenn zu dem umkämpften Gebiet ein oder mehrere **Symbole deiner Fraktion** gehören, erhältst du **1** weiteren **Würfel**. Egal wie viele deiner Meeple oder deiner Symbole bei einem Kampf beteiligt sind, du kannst **maximal 3 Würfel** für den Kampf bekommen.



DER KAMPF: Alle am Kampf beteiligten Spieler würfeln. Um zu ermitteln, wer den Kampf gewinnt, wird von jedem Spieler nur **der Würfel mit der höchsten Zahl** betrachtet. Die anderen Würfel sind unerheblich. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, gewinnt.

UNENTSCHIEDEN: Bei jedem Unentschieden um die höchste Zahl erhalten alle **am Unentschieden beteiligten Spieler** jeweils **1 Punkt**. Andere Spieler mit niedrigeren Ergebnissen scheiden aus. Die Spieler, die das Unentschieden erzielt haben, würfeln danach erneut so lange, bis es zu einer Entscheidung kommt.

VERLOREN: Verliert ein Spieler den Kampf (auch wenn andere noch weiterkämpfen), nimmt er seine(n) Meeple zurück in seinen Vorrat. **Er erhält für jeden von ihm verwendeten Würfel 1 Punkt.** Der Gewinner lässt seine Meeple stehen (bzw. er wertet das Gebiet, falls es abgeschlossen wurde).

Die Fraktionssymbole sind von den auf den Plättchen gezeigten Planeten unabhängig und beziehen sich auf diesen separaten Aspekt der Spielmechanik.

Betrachten wir nun, wie es in den einzelnen Gebieten zu Kämpfen kommen kann und wie diese ausgetragen werden.

Der Kampf um Handelsrouten

1) *Das Plättchen, das du gezogen hast, könnte die Handelsroute verlängern. Da dort aber bereits ein Händler eines Mitspielers steht, darfst du keinen eigenen Meeple darauf setzen. Daher entscheidest du dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Handelsroute nicht verbunden werden.*

2) *In einer der nächsten Runden legst du dieses Plättchen an die offene Handelsroute. Auf die Handelroute selbst darfst du keinen Meeple mehr einsetzen, wohl aber auf das Asteroidenfeld, oder den Planeten. Nach dem Legen, kommt es auf der nun verbundenen Handelsroute zum Kampf.*

*Der **Weiße** Spieler und du nehmen jeweils einen Würfel. (Das Rebellenallianz-Symbol neben dem Planeten bringt keinen Extra-Würfel für dich, weil es nur für den Planeten zählt.) Als Zugehöriger der Fraktion der Rebellenallianz, nimmst Du die roten Würfel, das Imperium nimmt die grünen Würfel.*

Rot

*gegen **Weiß***

***Weiß** hat verloren und nimmt seinen Meeple wieder in seinen Vorrat zurück. Er erhält 1 Punkt, da er mit 1 Würfel gekämpft hat.*
Da die Handelsroute nun auch abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, für die du 4 Punkte erhältst.

1

2

Der Kampf um Asteroidenfelder

1) *In der Hoffnung, **Schwarz** und **Weiß** das Asteroidenfeld wegschnappen zu können, legst du das Asteroidenfeldplättchen an und setzt einen deiner Meeple als Forscher ein. Das ist erlaubt, da das Asteroidenfeld mit keinem anderen Asteroidenfeld verbunden ist, in dem schon ein Forscher steht. Wenn du in einem späteren Zug das passende Plättchen ziehst, kannst du mit deinem Forscher die Asteroidenfelder von **Schwarz** und **Weiß** angreifen.*

2) *Du hast Glück und ziehst in einem späteren Zug das passende Plättchen, um alle Plättchen zu einem großen, abgeschlossenen Asteroidenfeld zusammenzufügen.*
Es kommt zum Kampf.

*Da du 1 Meeple hast und auf einem der Asteroidenfelder das Symbol deiner Fraktion abgebildet ist, darfst du insgesamt 2 Würfel verwenden. **Weiß** darf für 1 Meeple 1 Würfel verwenden. **Schwarz** hat einen großen Meeple und darf daher 2 Würfel verwenden. Das Fraktionssymbol an der Handelroute gehört nicht zum Asteroidenfeld, daher erhalten Schwarz und Weiß keine zusätzliche Würfel.*

1. Wurf:

Rot

*gegen **Schwarz***

*gegen **Weiß***

Weiß** würfelt mit seiner 3 niedriger als du und **Schwarz.
***Weiß** verliert und entfernt seinen Meeple.*
*Da **Weiß** 1 Würfel verwendet hat, erhält er 1 Punkt.*
*Zwischen dir und **Schwarz** gibt es ein Unentschieden, da ihr beide eine 4 gewürfelt habt. Ihr erhaltet beide 1 Punkt und würfelt noch einmal.*

2. Wurf:

Rot

*gegen **Schwarz***

*Mit einer 6 hat **Schwarz** die höchste Zahl gewürfelt und gewinnt den Kampf. Du hast verloren und entfernst deinen Meeple. Da du 2 Würfel verwendet hast, erhältst du 2 Punkte. Das Asteroidenfeld ist nun abgeschlossen. **Schwarz** erhält dafür 12 Punkte (5 Plättchen bringen je 2 Punkte, das Fraktionssymbol bringt nochmals 2 Punkte). Nach der Wertung nimmt **Schwarz** seinen Meeple zurück.*

1

2

Der Kampf um Planeten

Der Kampf um die Vorherrschaft auf Planeten spielt bei ***Star Wars* Carcassonne** eine besondere Rolle, daher kann man einen Planeten auch direkt angreifen. Wie schon erwähnt, darfst du einen Eroberer auch auf einen Planeten einsetzen, wenn du auf eines der 8 um einen Planeten befindlichen freien Felder ein Plättchen anlegst. Dies ist selbst dann erlaubt, wenn auf diesem Planeten schon ein Meeple von einem anderen Spieler steht. Dann entscheidest du dich also, ob du die eigentliche Funktion des Plättchens nutzen willst (als Handelsroute, Asteroidenfeld oder Planet) oder ob du den besetzten Planeten angreifst.

Auch hier bekommst du nach den gleichen Regeln Würfel: 1 Würfel für einen kleinen Meeple, 2 für einen großen Meeple und 1 Würfel für ein **eigenes** Fraktionssymbol auf dem Planeten. Falls auf den 8 Plättchen, die um den Planeten angelegt sind, Fraktionssymbole abgebildet sind, so hat dies für den Kampf um den Planeten keine Bedeutung. Diese Symbole zählen nicht zum Planeten dazu. Auch hier kann jeder Spieler maximal 3 Würfel im Kampf verwenden.

1) *Du legst das Plättchen mit der Handelsroute innerhalb der 8 Felder um den Planeten an. Anstatt den Meeple auf der Handelsroute als Händler einzusetzen, greifst du den großen Meeple von* ***Weiß*** *auf dem Planeten an.*
Du erhältst 1 zusätzlichen Würfel für dein Fraktionssymbol auf dem Planeten. Du darfst also mit 2 Würfeln angreifen.
Weiß *erhält ebenfalls 2 Würfel, da er mit seinem großen Meeple kämpft.*
Keines der Fraktionssymbole auf den Plättchen mit den Handelsrouten bringt euch einen weiteren Würfel. Es zählt nur das Symbol auf dem Planeten.

1. Wurf

Rot *gegen* ***Weiß***

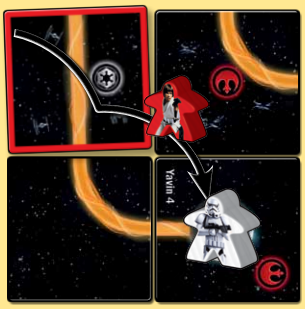
Im ersten Wurf habt ihr beide eine ***5*** *als höchste Zahl. Es steht also unentschieden. Dafür erhaltet ihr beide jeweils 1 Punkt. Danach würfelt ihr erneut.*

2. Wurf

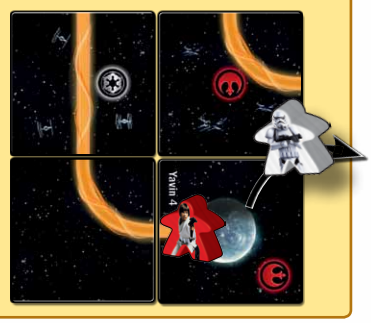
Rot *gegen* ***Weiß***

2) *Mit deiner* ***5*** *hast du die* ***4*** *des weißen Spielers übertroffen.* ***Weiß*** *nimmt seinen Meeple zurück. Da er 2 Würfel im Kampf hatte, erhält er 2 Punkte. Du setzt den Meeple auf den nun von dir eroberten Planeten und der nächste Spieler ist an der Reihe.*

1



2



Das war's auch schon. Jetzt kennst du schon die wichtigsten Regeln und kannst ***Star Wars* Carcassonne** spielen. Wir fassen nochmal zusammen, was wichtig war und erwähnen ein paar kleine Details, die man noch wissen sollte:

Zusammenfassung

1. Plättchen anlegen

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

2. Einen Meeple einsetzen

- Einen Meeple kannst du immer nur auf das Plättchen einsetzen, das du gerade angelegt hast.
- Dabei musst du beachten, dass noch kein anderer Meeple in diesem Gebiet steht.
- Wenn du aber das Plättchen neben einen Planeten legst, dann darfst du auch den angrenzenden Planeten angreifen und deinen Meeple auf den Planeten setzen (auch wenn schon ein anderer Meeple dort steht).

3. Es wird gekämpft

- Beim Kampf mit 3 oder mehr verschiedenfarbigen Meeple würfeln alle Spieler gleichzeitig. Falls die Würfel nicht ausreichen, merkt ihr euch die Ergebnisse und würfelt nacheinander. Bei einem Unentschieden von 2 oder mehr Spielern, die das höchste Ergebnis gewürfelt haben, scheiden die Spieler aus dem Kampf aus, die ein niedrigeres Ergebnis erzielt haben.
- Im Spiel kann es vorkommen, dass Spieler gleicher Fraktion miteinander kämpfen.

4. Eine Punktewertung auslösen

- Eine **Handelsroute** ist immer dann abgeschlossen, wenn beide Enden in einen Kreuzungspunkt, in ein Asteroidenfeld, in einen Planeten oder in sich selbst münden. Jedes Handelsroutenplättchen bringt dabei 1 Punkt.
- Ein **Asteroidenfeld** ist immer dann abgeschlossen, wenn es nicht mehr möglich ist, ein weiteres Plättchen regelkonform anzulegen, und es keine Lücken aufweist. Jedes Asteroidenfeldplättchen bringt dann 2 Punkte.
- Zusätzlich gibt es pro **Fraktionssymbol** 2 Punkte (egal von welcher Fraktion es ist).
- Ein **Planet** ist immer dann abgeschlossen, wenn er komplett von 8 Plättchen umgeben ist. Jeder Planet bringt dann 11 Punkte (9 Punkte für die Plättchen und 2 Punkte für das Fraktionssymbol des Planeten).
- Eine Punktewertung wird immer erst am Ende eines Zuges ausgelöst. Dabei können alle Spieler, die Meeple in abgeschlossenen Gebieten eingesetzt haben, Punkte bekommen.
- Nach jeder Wertung nimmt sich jeder Spieler seine Meeple zurück, für die er Punkte bekommen hat.

SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Leider endet auch ***Star Wars* Carcassonne** einmal. Das ist natürlich schade, aber wir wollen ja einen Gewinner ermitteln. Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Plättchen mehr ziehen und anlegen kann. Dann wird noch eine **Schlusswertung** durchgeführt und der Gewinner ermittelt.

Sobald das Spiel zu Ende ist, gibt es noch Punkte für alle Gebiete, auf denen Meeple stehen:

- Jede **Handelsroute bringt nun 1 Punkt** für jedes Handelsroutenplättchen, genauso wie während des Spiels.
- Jedes **Asteroidenfeld bringt nun 1 Punkt** für jedes Plättchen. Also leider nur noch die Hälfte.
- Jeder **Planet** zählt **1 Punkt und** zusätzlich **1 Punkt pro Plättchen in seiner Umgebung.**
- In jedem Gebiet (Handelsrouten, Asteroidenfelder und Planeten) bringt jedes **Fraktionssymbol 2 Punkte**.

*Schlusswertung Asteroidenfelder: **Grün** erhält für das große Asteroidenfeld 5 Punkte (3 Plättchen + 1 Fraktionssymbol). **Schwarz** erhält 1 Punkt (1 Plättchen).*

*Schlusswertung Planet: **Orange** erhält für den nicht abgeschlossenen Planeten 6 Punkte (4 Punkte für umliegende Plättchen und das Planetenplättchen + 2 Punkte für das Fraktionssymbol).*

*Schlusswertung Asteroidenfeld: **Weiß** erhält für das offene Asteroidenfeld 2 Punkte (2 Plättchen).*

*Schlusswertung Handelsroute: Für die offene Handelsroute erhält **Rot** 3 Punkte (3 Plättchen).*

Sobald ihr die Schlusswertung auf der Wertungstafel erfasst habt, steht der Spieler mit den meisten Punkten als Gewinner eurer ersten Partie ***Star Wars* Carcassonne** fest. Herzlichen Glückwunsch!

DIE TEAM-VARIANTE – Möge die Macht mit Euch sein

Falls ihr ***Star Wars* Carcassonne** mit 4 Spielern spielt, so könnt ihr das Spiel auch im Team spielen. In diesem Fall spielen die jeweils diagonal gegenüber sitzenden Spieler als Team, so dass die Spieler der verschiedenen Fraktionen abwechselnd an der Reihe sind. Verteilt die Figuren wie folgt:

- Die Spieler des **Rebellenallianz-Teams** erhalten die Meeple der Farben **Rot** und **Grün**.
- Die Spieler des **Imperium-Teams** erhalten die Meeple der Farben **Schwarz** und **Weiß**.

Da die Spieler eines Teams gemeinsam Punkte sammeln, stellt ihr für jedes Team nur jeweils einen Meeple auf die Wertungstafel. Den überzähligen Meeple der anderen Farbe legt ihr in die Schachtel zurück.

Die Spieler eines Teams dürfen sich niemals bekämpfen. Es kommt nur dann zum Kampf, wenn Meeple unterschiedlicher Fraktionen in einem Gebiet stehen. Beim Kampf würfelt nur ein Spieler je Team. Er darf für jeden Meeple seiner Fraktion jeweils 1 Würfel verwenden. Wie üblich, erhält er zusätzliche Würfel für einen große Meeple und für das eigene Fraktionssymbol. Es darf aber weiterhin nur mit maximal 3 Würfel pro Team gekämpft werden. Ansonsten ist der Spielablauf identisch zum normalen Spiel.

© 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Ersatzteile, Mini-Erweiterungen und vieles mehr unter:
www.cundco.de
Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Regel-Layout: Christof Tisch

www.starwars.com
© & ™ **Lucasfilm Ltd**