



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

1.

Wirtshäuser und Kathedralen



Diese Erweiterung ist nur zusammen mit CARCASSONNE spielbar und kann komplett oder teilweise ins Spiel integriert werden. Ebenso kann diese Erweiterung mit anderen CARCASSONNE-Erweiterungen nach eigener Wahl kombiniert werden.

SPIELMATERIAL

- 8 Meeple und 1 Abt in Rosa

Mit diesen Figures könnt ihr jetzt auch zu sechst spielen.



- 18 Landschaftsplättchen (markiert mit , um die Plättchen bequem ein- und aussortieren zu können) darunter 6x mit Wirtshaus am See, 2x mit Kathedrale



- 6 große Meeple



- 6 Punkteplättchen 50/100

Vorderseite Rückseite

DIE NEUEN LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN

Du mischst die neuen Landschaftsplättchen zusammen mit denen des Grundspiels und legst sie dann wie gewohnt verdeckt in mehreren Stapeln aus.

1. Landschaftsplättchen legen

Die neuen Landschaftsplättchen legst du genau so an wie die bisherigen Plättchen. Ihre Funktion sehen wir erst in Punkt 3.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst wie bisher gewohnt deine Meeple einsetzen. Die Funktion der Plättchen folgt erst im nächsten Punkt.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wertung einer Straße mit Wirtshaus am See

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

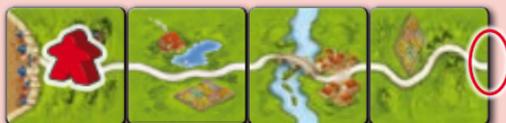


Du erhältst 10 Punkte für die Straße, da sie 5 Plättchen lang ist und 1 Wirtshaus daran liegt.



Hier erhältst du ebenfalls 10 Punkte für die Straße, obwohl 2 Wirtshäuser an deiner Straße liegen.

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



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

Wertung einer Stadt mit Kathedrale

Schließt du oder einer deiner Mitspieler eine Stadt ab, in der eine (oder beide) Kathedralen liegen, so erhältst du für diese Stadt **3 Punkte pro Plättchen und Wappen** statt 2 Punkte.



Du erhältst für diese Stadt nun stolze 27 Punkte.
 $9 \times 3 = 27$ Punkte
(7 Plättchen und 2 Wappen).

ACHTUNG: Schließt du eine Stadt mit einer oder beiden Kathedralen bis zum Spielende **nicht** ab, so bekommst du für diese Stadt leider gar **keine Punkte**. €



Schlussabrechnung Stadt: Da diese Stadt eine Kathedrale enthält, bekommst du dafür leider gar keine Punkte.



Hier erklären wir Dir ein paar Details der neuen Landschaftsplättchen.



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



Auch eine Kreuzung ohne Dorf in der Mitte 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.



Das Kloster schließt die Straßen an beiden Enden ab.



Die Wiese ist in dieser Ecke zu Ende.

Auf die kleinen Straßen zur Stadt darfst du keinen Wegelagerer einsetzen. Die Straßen sind nur da, um die Wiesen zu begrenzen.



Die Kreuzung, bzw. das Dorf schließt die Straße auf beiden Seiten ab.

DER GROSSE MEEPLE

Jeder Spieler nimmt sich vor dem Spiel den großen Meeple seiner Farbe in seinen Vorrat.



1. Landschaftsplättchen legen

Hierbei spielt der große Meeple keine Rolle und du legst wie gewohnt ein Plättchen. Seine Funktion folgt erst in den Punkten 2 und 3.

2. Einen Meeple einsetzen

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

3. Eine Punktwertung auslösen

Findet eine Wertung statt und du hast deinen großen Meeple 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 Spieler, die gleich viele Meeple in einem Gebiet haben, alle Punkte bekommen.

Hast du mehr Meeple in einem Gebiet als ein (oder mehrere) Mitspieler, erhältst du alle und dein Mitspieler 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 wird die Stadt abgeschlossen.

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



Setzt du den großen Meeple als **Bauer** ein (siehe Beiblatt der Basis-Regel „Neue Edition“), so bleibt dieser wie die anderen Bauern auch, bis zum Spielende auf dem Spielfeld liegen. Er zählt dann genau so wie 2 normale Bauern.

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



DIE PUNKTEPLÄTTCHEN

Die Punkteplättchen spielen nur bei der Punktwertung eine Rolle.

3. Eine Punktwertung auslösen

Mit den neuen Punkteplättchen kannst du die vielen Punkte besser anzeigen, die du mit der Erweiterung nun machen wirst. Hast du auf der Wertungstafel eine Umrundung geschafft (= 50 Punkte), so nimmst du dir ein Punkteplättchen. Du legst es mit der Seite, die 50 Punkte zeigt, vor dir aus. Dann kannst du weitere Punkte abzählen. Am Ende des Spiels zählst du einfach die 50 Punkte zu deinem Punktestand hinzu. Schaffst du sogar eine zweite Umrundung, so kannst du dein Plättchen auf die Seite mit den 100 Punkten umdrehen.

Du hast 48 Punkte und bekommst 4 Punkte dazu. Du ziehst deinen Meeple auf der Wertungstafel vor und legst das Punkteplättchen mit der 50 vor dir ab.



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.



© 2002, 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



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