

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Die Wetteinsätze

Mit dieser Mini-Erweiterung schließt du Wetten ab, aus wie vielen Plättchen eine Straße oder eine Stadt bei Abschluss bestehen wird. Beeinflusse diese Gebiete zu deinen Gunsten und erhalte die Zusatzpunkte.



Spielmaterial



10 Wettplatz-Plättchen



36 Wettchips

Spielablauf



Wettplatz

Ziehst du ein Plättchen mit Wettplatz, führst du zunächst nach den üblichen Regeln alle drei Schritte **1. Landschaftsplättchen legen**, **2. Einen Meeple einsetzen** und gegebenenfalls **3. Eine Punktwertung auslösen** aus.

Danach dürfen alle einen eigenen Wettchip aus ihrem Vorrat auswählen und ihn verdeckt auf den Wettplatz des Plättchens legen. Diese Chips aller Spielerinnen stapelt ihr dort aufeinander. Ihr dürft euch **eure** vor euch liegenden Chips jederzeit ansehen. Sind **alle** Straßen und Städte eines Wettplatz-Plättchens direkt nach dem Anlegen abgeschlossen, legt ihr **keine** Wettchips.

Achtung: Bereits auf dem Spielfeld befindliche Wettchips bleiben verdeckt liegen, bis es zur Auswertung kommt. Ihr dürft euch Chips auf dem Spielfeld **nicht** ansehen!

3. Eine Punktwertung auslösen

Die Wette wird ausgewertet

Sobald du eine Straße oder Stadt wertest, bei der Teile davon auf einem oder mehreren Wettplatz-Plättchen mit Wettchips liegen, müssen **danach** die Wettchips darauf von euch ausgewertet werden. Dazu deckst du diese auf.

- Trifft eine der Zahlen auf deinem Wettchip genau die **Anzahl der Plättchen**, die an dieser Straßen- oder Stadtwertung beteiligt sind, so erhältst du Punkte (siehe „Die Wettchips“ im nächsten Absatz).
- Stimmt deine Zahl nicht mit der Anzahl der Plättchen überein, erhältst du keine Punkte.

Nachdem ihr die Wettchips für alle Spielerinnen ausgewertet habt, nehmt ihr eure Wettchips in euren Vorrat zurück und dürft sie ab sofort bei neuen Wettplatz-Plättchen wieder einsetzen.

Die Wettchips

Auf den meisten Wettchips sind 2 Zahlen. Dort gibt es also 2 Möglichkeiten, die richtige Anzahl zu treffen. Liegt ihr richtig, erhaltet ihr genau so viel Punkte wie die richtige Zahl.



Beim Wettchip, auf dem nur die Zahl 4 steht, muss die gewertete Straße oder Stadt aus **genau 4 Plättchen** bestehen. Dafür erhältst du dann aber auch die **doppelte Punktzahl** (8 Punkte).



Das Plus hinter beiden Zahlen bedeutet, dass hier auch mehr als 7 oder 8 Plättchen beteiligt sein dürfen, um die Wette zu gewinnen. Dann erhältst du aber dennoch 7 bzw. 8 Punkte, nicht mehr.

Sonderfälle

- Sind mehrere Wettplatz-Plättchen innerhalb einer oder mehrerer Wertungen betroffen, wertet ihr alle nacheinander aus.
- Werden im selben Zug mehrere Gebiete gleichzeitig ausgewertet, bei denen dieselben Wettchips beteiligt sind, entscheidet die Spielerin, die die Wertung ausgelöst hat, für welches Gebiet die Wettchips gewertet werden. Dies muss sie entscheiden bevor sie die Chips aufdeckt.



Du schließt mit deinem Plättchen die Stadt ab und wertest diese im Anschluss. Dafür erhältst du normale 10 Punkte. Auf einem Plättchen der Stadt liegen noch Wettchips. Diese deckst du nun auf und wertest die Wette aus.



Blau und Grün haben richtig gewettet. Blau erhält 4 und Grün sogar 8 Punkte. Du liegst mit deinen Zahlen daneben und erhältst hierfür keine Punkte. Jetzt nehmt ihr die Wettchips wieder in euren Vorrat zurück.



Spielende und Schlusswertung

Ist auf dem **letzten aufgedeckten Plättchen** ein Wettplatz, werden **keine Wettchips** mehr gelegt. Alle verbliebenen Wettchips auf dem Spielfeld wertet ihr zu Beginn der Schlusswertung aus. Es gilt die bis dahin erreichte Anzahl an Plättchen. Ihr entscheidet selbst, welche Straße / Stadt ihr für euch werten wollt, bevor ihr aufdeckt. Danach führt ihr die normale Schlusswertung durch.



© 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15 / 80809 München
 info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de
 Autor: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück Team
 Illustration des Spielmaterials: Marcel Gröber



Vertrieb: Carcassonne & Co GmbH
 Birnauer Str. 15, 80809 München
 Ein Produkt unseres Online-Shops:
 www.cundco.de

