



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Maps

Mit **Carcassonne Maps** bieten wir euch eine neue Möglichkeit **CARCASSONNE** zu spielen. Auf den Maps könnt ihr mit euren **Carcassonne**-Plättchen verschiedene Länder nach-legen. Dabei schlagen wir euch einige Varianten vor, wie ihr die Maps nutzen könnt. Ihr könnt aber auch gerne eigene Varianten ausprobieren.

SPIELMATERIAL

- **1 Carcassonne Map.** Außerdem benötigt ihr:
- **Landschaftsplättchen** | Wir empfehlen die Plättchen des Grundspiels und der 1. und 2. Erweiterung. Natürlich könnt ihr die Plättchen auch anders zusammenstellen. Bei jeder Map schreiben wir unsere Empfehlung dazu, mit wie vielen Plättchen ihr am besten spielt. Dabei empfehlen wir euch die Zusatzregeln der Erweiterungsplättchen **wegzulassen** (z. B. bei der 2. Erweiterung ohne Warenplättchen, Baumeister, Schwein, etc. spielen).
- **Meeple** | Jeder Spieler sollte mit 9, statt mit 7 Meeplen spielen (+ 1 Meeple auf der Wertungstafel).*

SPIELÜBERSICHT

Auf jeder Map sind mehrere mögliche **Startfelder** zu sehen. Auf ihnen befindet sich jeweils eine „Kleinstadt“ und sie sind durch eine rötliche Umrandung gekennzeichnet. Wir empfehlen mit mindestens 2 Startfeldern zu spielen. Nehmt das Startlandschaftsplättchen (mit der dunklen Rückseite) und 1 bis 2 weitere zufällig ausgewählte Plättchen und legt sie auf 2 bis 3 der Startfelder. An diese Plättchen dürft ihr zu Beginn anlegen.

Spielt ihr nur nach den Grundregeln und ohne die **Map-Chips**-Erweiterungsregeln, ignoriert ihr einfach die auf den einzelnen Maps z. T. aufgedruckten Zusätze, wie z. B. Weinflaschen bei der Frankreich Map, farbige Streifen, bei der Ibérica-Map, Inseln auf der Benelux-Map, etc. Die normalen Spielregeln bleiben bestehen. Ein paar neue Regeln kommen hinzu.

(**Hinweis:** Zur Vereinfachung reden wir im Folgenden von Groß- und Kleinstädten, auch wenn diese Einteilung nicht immer der Wirklichkeit entspricht.)



Einige Startfelder von verschiedenen Maps

GRUNDREGELN

1. Landschaftsplättchen anlegen

Du darfst ein Plättchen nur auf ein vorgedrucktes **Ablagefeld** legen. Dabei musst du das Plättchen (wie üblich) an ein schon ausliegendes Plättchen anlegen.

Großstädte

Auf die Felder mit bereits aufgedruckten **Großstadt-Plättchen** (z. B. Berlin, London, Paris, Amsterdam oder Barcelona) darfst du **keine** Plättchen legen. Sobald du mit einem gelegten Plättchen ein solches „Großstadt-Plättchen“ an einer Seite erreichst, ist es angeschlossen. Ab sofort darf jeder Spieler an alle offenen Seiten dieses Großstadt-Plättchens anlegen.



Du legst ein passendes Plättchen an das Startplättchen (in Rostock) an.



Du hast Berlin im Westen mit einem passenden Plättchen angeschlossen. In weiteren Zügen dürft ihr jetzt auch Plättchen auf die angrenzenden Felder anlegen.

Kleinstädte

Felder mit Kleinstädten (Felder mit Häuschen wie z. B. Bremen, Bordeaux, Oxford, Straßbourg, Utrecht, Salamanca) gelten als normale Felder. Du darfst nach den normalen Regeln ein Plättchen darauf legen. Auf manchen Maps haben sie auch noch bestimmte Regeln. *Varianten dazu findest du außerdem auf Seite 3.*



Auf dieses Feld kannst du nach normalen Regeln ein Plättchen legen.

Grenzfelder mit anschließender Stadt oder Straße

Dort wo Straßen und Städte am Rand der Karte aufgedruckt sind, musst du ein passendes Plättchen anlegen.



Hier wurde die Stadt an der Grenze mit einem passenden Plättchen angeschlossen.



Hier wurde die Straße an der Grenze mit einem passenden Plättchen angeschlossen.

*In unserem Webshop www.cundco.de/zubehoer/ findest du ein Map-Meeple-Set mit je 2 zusätzlichen Meepeln pro Farbe.

Grenzfelder ohne Anschluss

Der Rand der Karte gilt als „neutral“, das heißt, du darfst dort (wenn keine aufgedruckte Straße oder Stadt vorhanden ist) beliebige Plattchenseiten (Stadt, Wiese oder Straße) anlegen.



Bei diesen Grenzfeldern ist es egal welche Plattchenseite nach außen zeigt.

Fährverbindungen

Wenn du eine Seite einer Fährverbindung mit Straße angeschlossen hast, darf jeder Spieler diese Verbindung an der anderen Seite mit einer Straße weiterführen.



Die Fähre wurde im Osten angeschlossen, nun darf jeder auf das Feld unten ein passendes Plattchen anlegen.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plattchen angelegt hast, darfst du einen Meeple nach den üblichen Regeln darauf einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Ein **Wappen** zählt bei der Wertung **2 zusätzliche Punkte**, egal ob es auf / an einer Straße oder in einer Stadt ist.

1 | Großstädte

Schließt du eine Großstadt ab, ermittelst du die Punktezahl nach den üblichen Regeln. Aufgedruckte Großstadt-Plättchen zählst du dabei wie normale Stadtteile mit. Durch die aufgedruckten Wappen bekommt der Besitzer der Stadt zusätzliche Punkte.



1 | Berlin ist abgeschlossen. Als Besitzer erhältst **du** 20 Punkte (6 Plattchen + 4 Wappen, die jeweils 2 Punkte bringen).

2a | Grenzfelder mit anschließender Straße oder Stadt

Straßen, die aus dem Spielfeld führen, schließen eine Straße dort ab. Gehört eine aufgedruckte Straße oder Stadt bei einer Wertung dazu, zählst du sie wie ein normales Plattchen. Der Besitzer erhält durch Wappen zusätzliche Punkte.



2 | Deine Straße ist abgeschlossen (oben endet sie in Dänemark). **Du** erhältst 8 Punkte. (4 Punkte für 4 Straßen und 4 Punkte für die beiden Wappen).



2 | Deine Stadt ist abgeschlossen. **Du** erhältst 10 Punkte. (3 Plattchen + 2 Wappen, die je 2 Punkte bringen).

2b | Grenzfelder ohne Anschluss

Eine Stadt, Straße oder Wiese, die am Rand liegt (an Wolken oder am Meer), gilt dort als abgeschlossen. Du wertest sie nach normalen Regeln.



2 | Deine (halbe) Stadt wird durch die Grenze abgeschlossen. **Du** erhältst 2 Punkte.

3 | Fährverbindungen

Eine Fährverbindung zählt für eine Straße 1 Punkt plus die Wappen, die an dieser Verbindung liegen. Diese Punkte wertest du natürlich erst, wenn die Straße mit Fährverbindung abgeschlossen ist.



3 | Die Straße mit Fähre ist abgeschlossen. **Du** erhältst 7 Punkte. (3 Punkte für 3 Straßen und 4 Punkte für 2 Wappen).

4 | Kloster auf Grenzfeldern

Ein Kloster am Rand der Karte benötigt keine 8 angrenzenden Plattchen, damit du es werten kannst. Nur die angrenzenden Ablagefelder (auch diagonal) müssen mit Plattchen belegt sein. Bei einer solchen Klosterwertung bringen nur diese Plattchen Punkte (aufgedruckte Großstadtplättchen zählen auch mit).



4 | **Du** wertest dein Kloster an der Grenze. Es bringt 6 Punkte (je 1 Punkt für das Kloster und die angrenzenden Plattchen).

Schlusswertung

Wie im Grundspiel zählen Stadtplättchen und Wappen in nicht abgeschlossenen Städten nur 1 Punkt. Bei offenen Straßen, die in Nachbarländer enden, zählen Wappen ebenfalls nur 1 Punkt.



Die offene Straße bringt **dir** 4 Punkte (3 Punkte für die Straße und 1 Punkt für das Wappen).

VARIANTEN

Kleinstädte

Ihr könnt für die Felder mit Kleinstädten auch folgende Regel-Varianten ausprobieren:

- a) Wenn du eine Kleinstadt mit einem Plättchen überdeckst, darfst du sofort einen **weiteren Zug** machen.
Du darfst auf diese Weise nur **1** Extra-Zug machen, wenn du dran bist.
- b) Wenn du eine Kleinstadt mit einem Plättchen überdeckst, erhältst du sofort **2 Minuspunkte**.
- c) Bei der Wertung einer **Straße** zählt jede noch sichtbare Kleinstadt, die horizontal oder vertikal neben der Straße liegt, **2 Punkte** extra.



© 2019

Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de



Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, weitere Spiele, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet Ihr auf:
www.cundco.de

**Karten- und
Regellayout:**
Christof Tisch



Klaus-Jürgen Wrede

Carassonne Maps France

Mit dieser Mini-Erweiterung werdet ihr Wein herstellen und verkaufen, um damit Punkte zu machen.

SPIELMATERIAL

- **30 Map-Chips** (je 10 in lila, hellblau, orange). Die Map-Chips könnt ihr hier in unserem Webshop unter „Mini-Erweiterungen“ erhalten.
- Wir empfehlen euch mit **110–120 Plättchen** zu spielen (z. B. Grundspiel + 1. + 2. Erweiterung)

SPIELVORBEREITUNG

Verwendet 2 der 3 möglichen **Startplätze** (Nancy, Le Mans und Limoges).

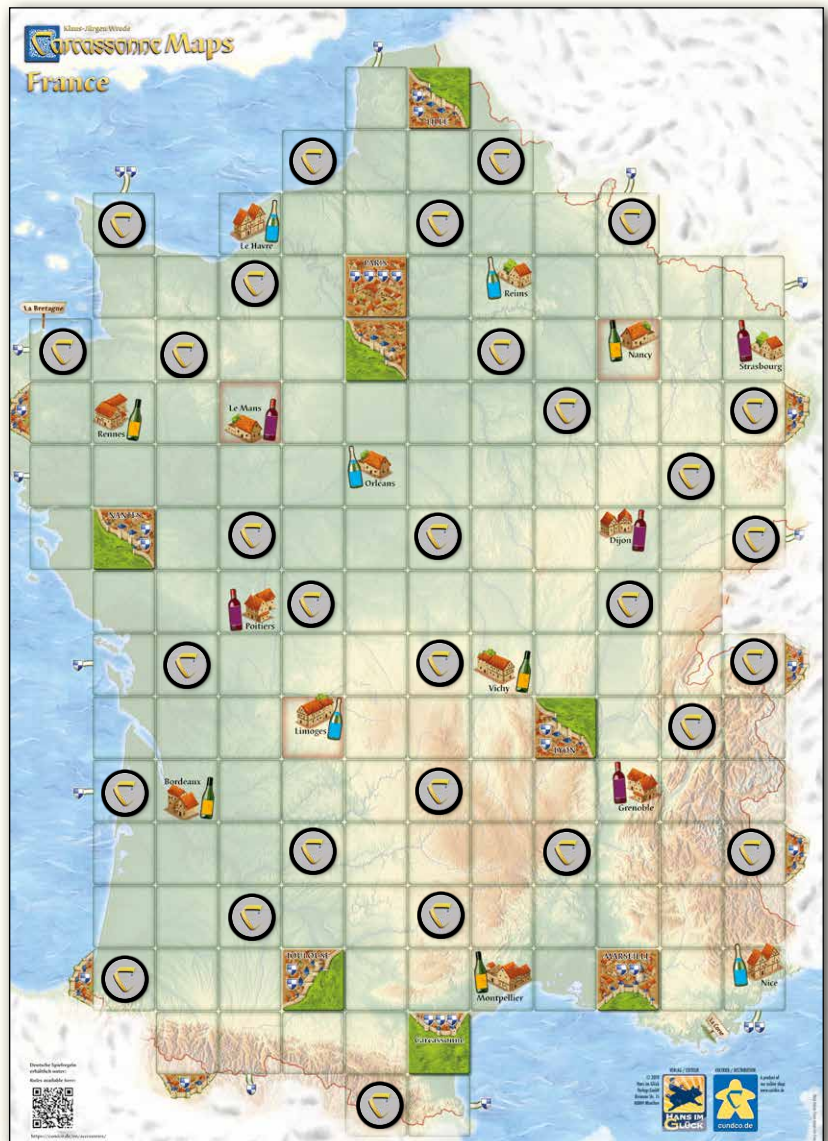


Mischt alle **30 Chips** verdeckt. Dann legt ihr sie möglichst gleichmäßig verteilt auf die Map. Beachtet dabei folgende Regeln:

- Legt die Chips verdeckt aus.
- Je 1 Chip pro Feld
- Keinen Chip auf das Feld einer Groß- oder Kleinstadt
- Keine zwei Chips direkt senkrecht oder waagrecht nebeneinander
- Keinen Chip direkt senkrecht oder waagrecht neben ein genutztes Startfeld oder an eine offene Stadtseite einer Großstadt legen.



Hier ein Beispiel wie du die Chips verteilen kannst. (Die Chips sind proportional größer dargestellt.)



SPIELVERLAUF

1. Landschaftsplättchen anlegen

Chips einsammeln

Wenn Du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip legst, nimmst du den Chip, drehst ihn um und erhältst sofort entsprechend 1 oder 2 Punkte. Dann legst du ihn offen vor dir ab.



Du legst ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip und nimmst ihn. Du erhältst 2 Punkte dafür.

Wein herstellen

Es gibt 3 Rebsorten: lila, hellblau, orange. Liegen in Summe 2 Punkte einer Rebsorte vor dir, hast du einen Wein hergestellt.



Mit diesen Chips hast du einen orangen Wein (1+1=2) und einen blauen Wein (2) hergestellt.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du einen Meeple nach den üblichen Regeln darauf einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wein verkaufen

Du darfst pro Zug genau 1 Wein verkaufen. Dazu musst du Chips im Wert von genau 2 Punkten einer Rebsorte (gleiche Farbe) abgeben. Du hast **zwei Möglichkeiten** einen Wein zu verkaufen:

1) Du verkaufst den Wein ins Ausland (5 Punkte)

Wenn du ein Plättchen an eine Straße oder eine Stadt mit Wappen am Rand der Map anlegst (du stellst damit sozusagen eine „Verbindung ins Ausland“ her), darfst du einen Wein verkaufen. Du musst mit diesem Anschluss-Plättchen dabei keine Wertung auslösen. Dafür erhältst du **5 Punkte**.



Mit dem gelegten Landschaftsplättchen verbindest du die Stadt ins Ausland und verkaufst den lila Wein für 5 Punkte.

2) Du verkaufst den passenden Wein an eine Kleinstadt (9 Punkte)

Wenn du mit einem Plättchen eine Kleinstadt überdeckst, darfst du einen Wein der dort abgebildeten Rebsorte verkaufen. Dafür erhältst du **9 Punkte**.



Du legst ein Plättchen auf das Feld von Nancy (orangener Wein) und verkaufst deinen dort passenden Wein für 9 Punkte.

Die Chips des verkauften Weines kommen aus dem Spiel.



© 2019
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, weitere Spiele, unseren Ersatzteilservice und vieles mehr findet Ihr auf:
www.cundco.de

Karten- und Regellayout:
Christof Tisch



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Maps Benelux

Mit dieser Mini-Erweiterung bereist ihr Nordseeinseln, um dort Zugang zu offenliegenden Plättchen zu erhalten, die ihr anstelle des verdeckt gezogenen Plättchens legen dürft.

SPIELMATERIAL

- **30 Map-Chips** (je 10 in lila, hellblau, orange). Die Map-Chips könnt ihr hier in unserem Webshop unter „Mini-Erweiterungen“ erhalten.
- Wir empfehlen euch mit **110–120 Plättchen** zu spielen (z. B. Grundspiel + 1. + 2. Erweiterung)

SPIELVORBEREITUNG

Verwendet 2 der 3 möglichen **Startplätze** (Meppel, Eindhoven und Charleroi).



Mischt alle 30 **Chips** verdeckt. Dann legt ihr **20** davon möglichst gleichmäßig verteilt auf die Map. Beachtet dabei folgende Regeln:

- Legt die Chips verdeckt aus.
- Je 1 Chip pro Feld
- Keinen Chip auf das Feld einer Groß- oder Kleinstadt
- Keine zwei Chips direkt senkrecht oder waagrecht nebeneinander
- Keinen Chip direkt senkrecht oder waagrecht neben ein genutztes Startfeld oder an eine offene Stadt-Seite einer Großstadt legen.

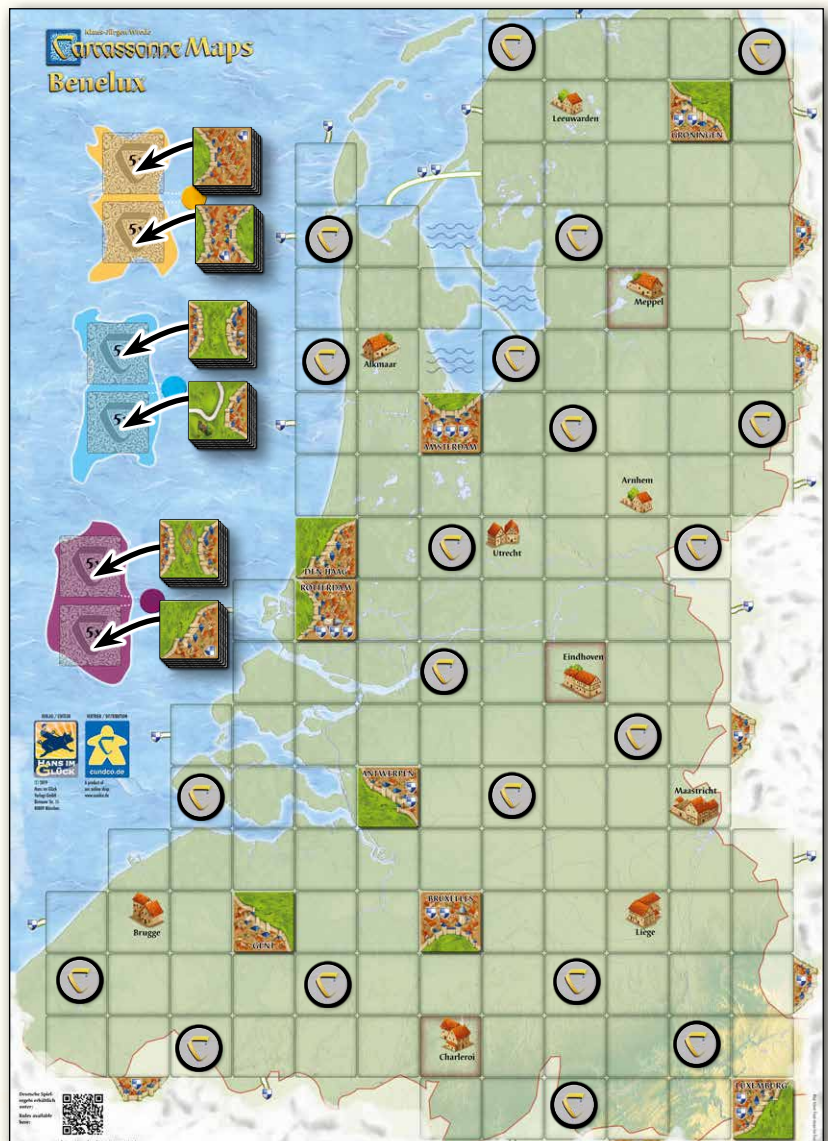
Die **10 restlichen Chips** legt ihr ungesehen beiseite. Sie kommen aus dem Spiel.

Hier ein Beispiel wie du die Chips verteilen kannst. (Die Chips sind proportional größer dargestellt.)

Jetzt mischt ihr alle **Plättchen** und bildet **6 Stapel à 5 Plättchen**. Legt je einen Stapel auf ein freies Inselfeld (also zwei pro Insel) auf der Map. Deckt jeweils das obersten Plättchen jedes Insel-Stapels auf.

(Siehe Grafik rechts.)

Mit den restlichen Plättchen bildet ihr wie gewohnt verdeckte Stapel.



SPIELVERLAUF

1. Landschaftsplättchen anlegen

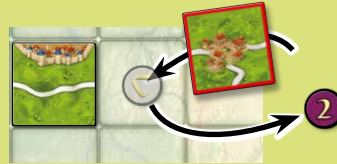
Wellen

Auf der Map sind drei Felder mit Wellenlinien zu sehen. Auf diese Felder darfst du kein Landschaftsplättchen legen.



Chips einsammeln

Wenn Du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip legst, nimmst du den Chip, drehst ihn um und erhältst sofort entsprechend 1 oder 2 Punkte. Dann legst du ihn offen vor dir ab.



Du legst ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip und nimmst ihn. Du erhältst 2 Punkte dafür.

Offenes Insel-Plättchen nehmen

Bist du wieder am Zug und hast du mindestens einen Chip vor dir liegen, entscheidest du, ...

a) ... ob du anstatt eines verdeckten Plättchens ein **offenes Inselplättchen** von einer Insel nimmst, von der du einen gleichfarbigen Chip hast. Sind noch beide Stapel auf dieser Insel, kannst du wählen welches Plättchen du nimmst. Ist nur noch ein Stapel da, nimmst du dieses Plättchen. Danach legst du den genutzten Chip beiseite (er geht aus dem Spiel) und legst dieses Landschaftsplättchen an. Am Ende deines Zuges deckst du das oberste Plättchen deines genutzten Insel-Stapels auf.

oder

b) ... ob du wie gewohnt ein **verdecktes Plättchen** nimmst.

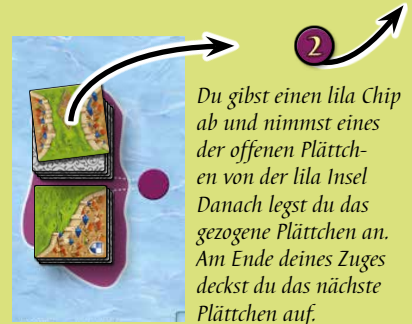
Achtung! Hast du ein Plättchen aufgedeckt, darfst du dich nicht mehr umentscheiden!

Du darfst aufgedeckte Chips zunächst sammeln und in späteren Zügen nutzen.

Spielende

Das Spiel endet wie gewohnt, nach dem Zug, in dem das letzte verdeckte Plättchen gelegt wurde.

Unbenutzte Insel-Plättchen und ungenutzte Chips bleiben liegen.



Du gibst einen lila Chip ab und nimmst eines der offenen Plättchen von der lila Insel. Danach legst du das gezogene Plättchen an. Am Ende deines Zuges deckst du das nächste Plättchen auf.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du einen Meeple nach den üblichen Regeln darauf einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Du wertest alles Abgeschlossene nach den üblichen Regeln.



© 2019

Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de



Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, weitere Spiele, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet Ihr auf:
www.cundco.de

Karten- und Regellayout:
Christof Tisch



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Maps Great Britain

Mit dieser Mini-Erweiterung könnt ihr einen Meeple auf die Isle of Man stellen und bekommt dafür einen weiteren Spielzug. Ihr könnt eure Meeple von dort erst zurückholen, wenn ihr ein passendes Schiff findet, ihr euch eine Überfahrt leisten könnt, und auch die Wetterverhältnisse mitspielen.

SPIELMATERIAL

- **30 Map-Chips** (je 10 in lila, hellblau, orange). Die Map-Chips könnt ihr hier in unserem Webshop unter „Mini-Erweiterungen“ erhalten.
- Wir empfehlen euch mit **90–100 Plättchen** zu spielen.

SPIELVORBEREITUNG

Verwendet **alle 3 Startplätze** (Kilkenny, Carlisle und Bristol).

1 1 1 Auf der Map sind 3 x 10 Felder mit einem farbigen Chip-Symbol markiert. Sortiert alle 30 Chips nach Farben getrennt und mischt sie dann verdeckt. Die jeweils 10 Chips einer Farbe, legt ihr verdeckt auf die Felder, die in derselben Farbe markiert sind. Die **10 blauen** Chips sind also in Norden (Schottland), die **10 orangen** im Westen (Irland) und die **10 lilafarbenen** im Süden (England und Wales) zu finden. Legt die Chips so auf die Felder, dass ihr die farbigen Markierungen noch sehen könnt und somit jederzeit die Farbe der verdeckten Chips wisst.

Du legst die Chips so auf die Felder, dass du die Farbe weißt, aber nicht, welche Zahl sich darunter verbirgt.



SPIELVERLAUF

1. Landschaftsplättchen anlegen

Chips einsammeln

Wenn Du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip legst, nimmst du den Chip, drehst ihn um und erhältst sofort entsprechend 1 oder 2 Punkte. Dann legst du ihn **offen** vor dir ab.



Du legst ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip und nimmst ihn. Du erhältst 2 Punkte dafür.

Einen Doppelzug erhalten

Hast du deinen (normalen) Zug beendet, hast du die Möglichkeit, dir noch **einen** weiteren Zug zu „erkaufen“. Du stellst einen deiner Meeple aus deinem Vorrat auf die Isle of Man und führst dafür sofort einen weiteren Zug aus. Du ziehst dann ein weiteres Plättchen, legst es an, usw. Du kannst auf diese Weise nur **einen** weiteren Zug pro Runde machen. Die Meeple, die auf der Insel stehen, darfst du vorerst nicht mehr benutzen.



Du stellst einen deiner Meeple auf die Isle of Man und führst gleich noch einen Zug aus.

Deine Meeple von der Isle of Man zurückholen

Um nun deine Meeple von der Isle of Man zurück in deinen Vorrat holen zu können, benötigst du Geld, gutes Wetter und ein Schiff. Das heißt, dass du immer ein Set aus genau **3 Chips** benötigst, die du dafür abgibst. Diese 3 Chips müssen entweder ...

1) alle **die gleiche Zahl** tragen (die Farben spielen dann keine Rolle). **oder**



Beispiel für Set 1

2) alle **drei Farben** zeigen (die Zahlen spielen dann keine Rolle).



Beispiel für Set 2

Wichtig! Wenn du einen Chip aufdeckst und dieser ein solches **3er-Set vervollständigt**, **musst** du dieses Set **sofort abgeben** (Chips aus dem Spiel) und dafür **alle deine Meeple** von der Isle of Man zurück in deinen Vorrat holen. Du darfst kein gültiges Set für später aufsparen.

Spielende

Übrige Chips zählen am Spielende nichts mehr.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du einen Meeple nach den üblichen Regeln darauf einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Du wertest alles Abgeschlossene nach den üblichen Regeln.



© 2019

Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de



Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, weitere Spiele, unseren Ersatzteilservice und vieles mehr findet Ihr auf:

www.cundco.de

**Karten- und
Regellayout:**
Christof Tisch



Klaus-Jürgen Wrede

Carassonne Maps Península Ibérica

Mit dieser Mini-Erweiterung könnt ihr Geocaching auf der Iberischen Halbinsel betreiben. Ihr legt einen Geocache nach Koordinaten aus, und bekommt Punkte, wenn ihr ihn erfolgreich findet.

SPIELMATERIAL

- **30 Map-Chips** (je 10 in lila, hellblau, orange). Die Map-Chips könnt ihr hier in unserem Webshop unter „Mini-Erweiterungen“ erhalten.
- Wir empfehlen euch mit **110–120 Plättchen** zu spielen (z. B. Grundspiel + 1. + 2. Erweiterung)

SPIELVORBEREITUNG

Verwendet 3 der 4 möglichen **Startplätze** (León, Pamplona, Évora und Murcia).



Mischt alle **30 Chips** verdeckt. Dann legt ihr sie möglichst gleichmäßig verteilt auf die Map. Beachtet dabei folgende Regeln:

- Legt jeden Chip verdeckt auf ein Feld
- Je 1 Chip pro Feld
- Keinen Chip auf ein Feld einer Groß- oder Kleinstadt
- Keine zwei Chips direkt senkrecht oder waagrecht nebeneinander
- Keinen Chip direkt senkrecht oder waagrecht neben einem Großstadt- oder belegten Startfeld.
- Keinen Chip auf ein Inselfeld der Balearen

Hier ein Beispiel wie du die Chips verteilen kannst. (Die Chips sind proportional größer dargestellt.)



SPIELVERLAUF

1. Landschaftsplättchen anlegen

Inselfelder mit Wappen

Die Inselfelder kannst du nur belegen, wenn sie die Fährverbindungen vom Festland aus angeschlossen wurden (siehe Basis-Regel). Wenn du ein Feld belegst, auf dem Wappen abgebildet sind, bekommst du für jedes Wappen sofort 2 Punkte.



Die Insel ist vom Festland aus angebunden. Du legst ein Plättchen auf die Insel und bekommst sofort 4 Punkte (für die beiden Wappen)-

Chips einsammeln

Wenn Du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip legst, nimmst du den Chip, drehst ihn um und erhältst sofort entsprechend 1 oder 2 Punkte. Dann legst du den Chip **offen** auf die Map zurück und beachtest folgendes beim „Platzieren des Geocaches“:



Du legst ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip und nimmst ihn. Du erhältst 2 Punkte dafür.

Einen Geocache platzieren

Die Farbe des Chips gibt den Bereich, die Reihen vor, in die du den Chip offen legen musst:

oranger Chip = oberste Reihen (1 bis 4)

blauer Chip = mittlere Reihen (5 bis 8)

lila Chip = untere Reihen (9 bis 12)



Du kannst die zulässigen Reihen einfach an den seitlichen Farbbalken erkennen.

Dort suchst du dir in einer der Reihen ein **freies Feld ohne Plättchen** (gelegt oder aufgedruckt) aus und legst den Chip nun **offen** darauf.

Geocache einsammeln

Legst du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Leckerli (offener Chip), nimmst du ihn aus dem Spiel und erhältst die **doppelten** Punkte der dort abgebildeten Zahl (2 oder 4 Punkte).



Du legst ein Plättchen auf ein Feld mit einem Geocache, nimmst den Chip aus dem Spiel und erhältst 4 Punkte.

Spielende

Nicht eingesammelte verdeckte und offene Chips bleiben liegen und geben keine Punkte mehr.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du einen Meeple nach den üblichen Regeln darauf einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Du wertest alles Abgeschlossene nach den üblichen Regeln.



© 2019

Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de



Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, weitere Spiele, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet Ihr auf:

www.cundco.de

Karten- und Regellayout:

Christof Tisch



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Maps Deutschland


Mit dieser Mini-Erweiterung könnt ihr eure Meeple aufwerten, damit ihr bei den Wertungen die Mehrheiten auf eure Seite habt.

SPIELMATERIAL

- **30 Map-Chips** (je 10 in lila, hellblau, orange). Die Map-Chips könnt ihr hier in unserem Webshop unter „Mini-Erweiterungen“ erhalten.
- Wir empfehlen euch mit **110–120 Plättchen** zu spielen (z. B. Grundspiel + 1. + 2. Erweiterung)

SPIELVORBEREITUNG

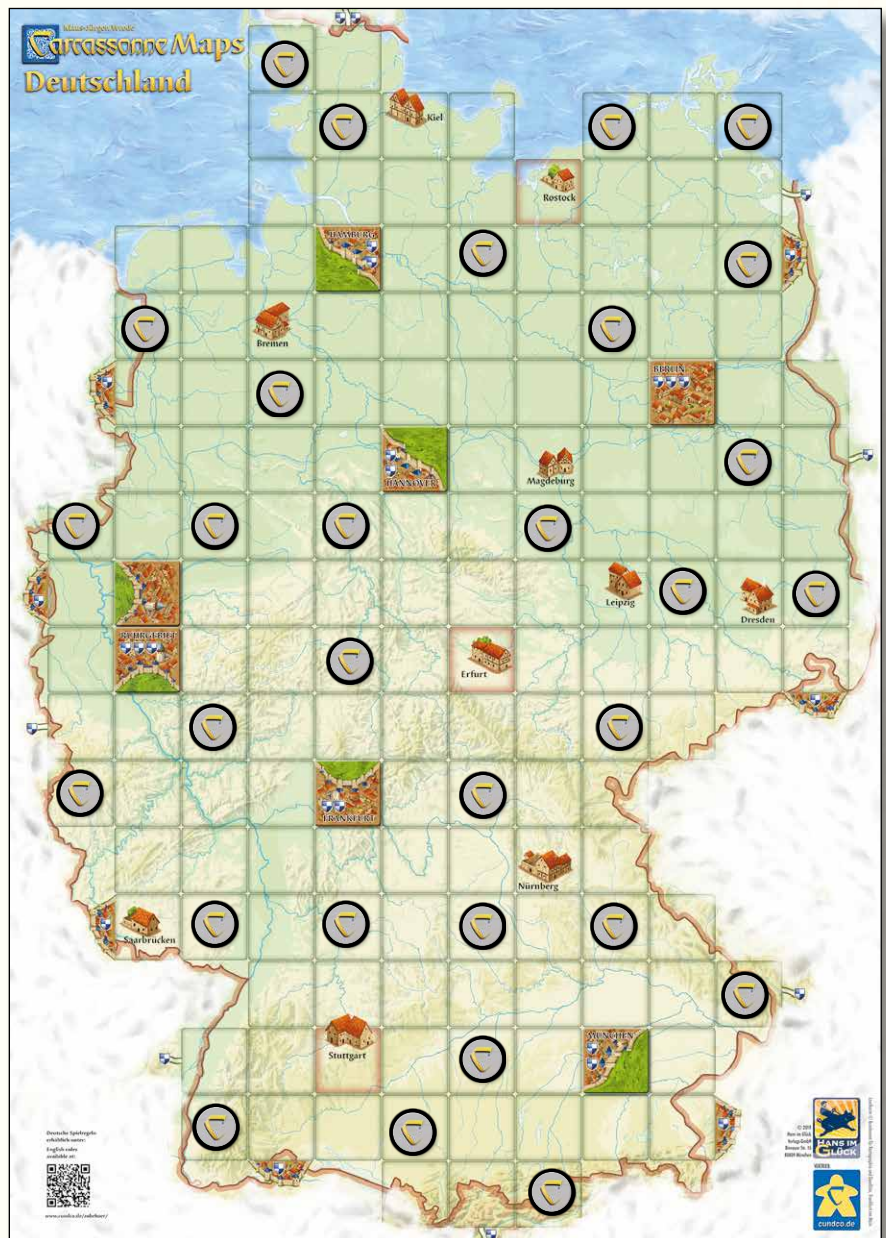
Verwendet 2 der 3 möglichen **Startplätze** (Rostock, Erfurt und Stuttgart).

 Mischt alle **30 Chips** verdeckt. Dann legt ihr sie möglichst gleichmäßig verteilt auf die Map. Beachtet dabei folgende Regeln:

- Legt die Chips verdeckt aus.
- Je 1 Chip pro Feld
- Keinen Chip auf das Feld einer Groß- oder Kleinstadt
- Keine zwei Chips direkt senkrecht oder waagrecht nebeneinander
- Keinen Chip direkt senkrecht oder waagrecht neben ein genutztes Startfeld oder an eine offene Stadt-Seite einer Großstadt legen.



Hier ein Beispiel wie du die Chips verteilen kannst. (Die Chips sind proportional größer dargestellt.)



SPIELVERLAUF

1. Landschaftsplättchen anlegen

Chips einsammeln

Wenn Du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip legst, nimmst du den Chip, drehst ihn um und erhältst sofort entsprechend 1 oder 2 Punkte. Dann legst du ihn **offen** vor dir ab.



Du legst ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip und nimmst ihn. Du erhältst 2 Punkte dafür.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du einen Meeple nach den üblichen Regeln darauf einsetzen.

Meeple aufwerten

Hast du Chips im **Wert von genau 4** gesammelt (4x 1er | 2x 2er | 2x 1er + 1x 2er), kannst du sie in diesem (oder einem späteren) Zug einlösen und einen deiner Meeple aufwerten:



Mit diesen Chips kannst du einen Meeple aufwerten.

Du nimmst einen der Chips (egal ob eine 1 oder 2 darauf ist) und legst ihn unter **einen deiner Meeple**. Das kann ein Meeple sein, den du in einem früheren Zug eingesetzt hast oder derjenige, den du gerade eingesetzt hast. (Die anderen Chips gehen aus dem Spiel.) Du darfst einen Meeple auf dem Spielplan nur **einmal** aufwerten.



Einen Chip legst du unter deinen Meeple, die anderen kommen aus dem Spiel.

3. Eine Punktwertung auslösen

Bei einer Wertung zählt dein aufgewerteter Meeple bei der Feststellung der Mehrheit in einem Gebiet wie **2 Meeple** (so wie der große Meeple aus der 1. Erweiterung). Nach der Wertung kommt der Meeple wie üblich in deinen Vorrat zurück, der Chip geht aus dem Spiel. Wenn du diesen Meeple neu einsetzt, zählt er also wieder als normaler Meeple (und kann wieder auf die gleiche Weise aufgewertet werden).



Die Straße ist abgeschlossen. Durch deinen aufgewerteten Meeple hast **du** die alleinige Mehrheit und erhältst 4 Punkte **Blau** geht leer aus. Den Aufwertungschip legst du ab.

Spielende

Aufgewertete Meeple zählen auch am Spielende bei den Wertungen doppelt (auch als Bauern).



© 2019
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, weitere Spiele, unseren Ersatzteilservice und vieles mehr findet Ihr auf:
www.cundco.de

Karten- und Regellayout:
Christof Tisch