



Winter-Edition

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Der Lebkuchenmann



Der Winter ist in Carcassonne ausgebrochen. Es ist kalt, aber romantisch, es ist die Zeit der heißen Getränke und süßen Gebäcke.

Das Leben in den Städten um Carcassonne geht einen Tick langsamer. Doch gelegentlich taucht ein neuer Geselle auf, habt Ihr ihn schon entdeckt?

Spielmaterial

- 1 Lebkuchenmannfigur aus Holz
- 6 Landschaftskarten mit Lebkuchenmann-Symbol



Spielvorbereitungen



Alle Regeln von Carcassonne bleiben bestehen. Diese Mini-Erweiterung kann aufgrund der Rückseiten nur mit der Carcassonne Winter-Edition gespielt werden. Die 6 neuen Landschaftskarten mit dem Lebkuchenmann werden unter die

Karten der Winter-Edition gemischt. Der Lebkuchenmann aus Holz wird auf die Stadt der Startkarte gestellt.

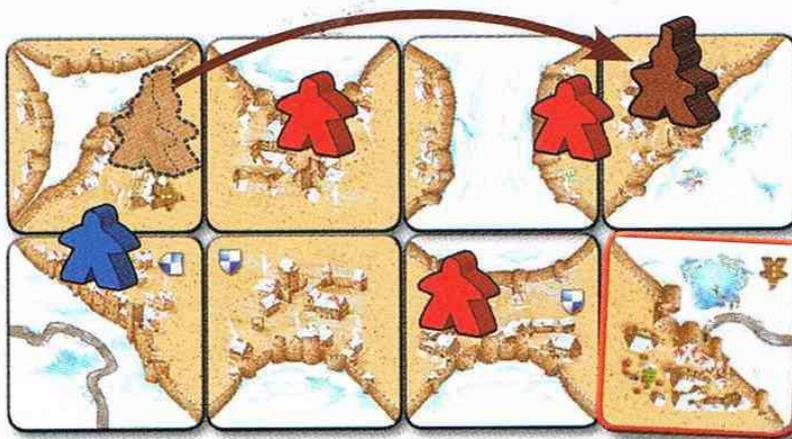
Spielablauf

Anlegen der neuen Karten Zieht ein Spieler eine Landschaftskarte mit dem Lebkuchenmann, so legt er sie nach den normalen Regeln an und führt einen ganz normalen Zug durch. **Anschließend** nimmt er den Lebkuchenmann und stellt ihn in eine andere, unfertige Stadt.



Lebkuchenmann-Wertungen

1.) Verlässt der Lebkuchenmann (durch eine weitere Lebkuchenmann-Karte) eine Stadt, so erhalten alle Spieler Punkte, die einen oder mehrere Ritter in dieser Stadt haben. Jeder Spieler erhält für jeden Ritter 1 Punkt pro Karte, die jetzt zur Stadt gehört. Wappen bringen keine Punkte. Die Ritter verbleiben in dieser Stadt.

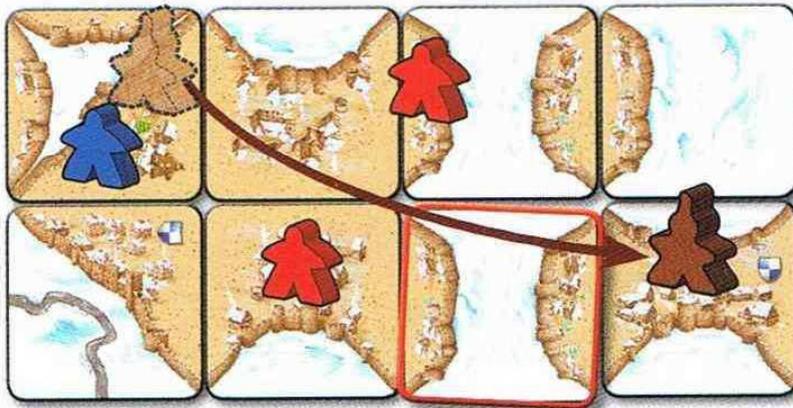


Beispiel Wertung 1

Rot legt eine Karte mit Lebkuchenmann-Symbol und setzt den Lebkuchenmann auf die Stadt rechts oben.

Weil der Lebkuchenmann die linke Stadt verlässt, bekommt **Blau 7 Punkte** (7 Karten, 1 Ritter) und **Rot 14 Punkte** (7 Karten, 2 Ritter).

2.) Schließt ein Spieler eine Stadt mit dem Lebkuchenmann, so passiert Folgendes: Bevor die normale Wertung durchgeführt wird, erhält jeder Spieler, der einen oder mehrere Ritter in der Stadt hat, für jeden Ritter 1 Punkt pro Karte, die zur Stadt gehört. Anschließend stellt der Spieler, der die Stadt geschlossen hat, den Lebkuchenmann in eine unfertig Stadt seiner Wahl.



Beispiel Wertung 2

Rot schließt mit seiner Karte die Stadt, in der der Lebkuchenmann steht. Für die Lebkuchen-Wertung bekommen **Blau 6 Punkte** (6 Karten, 1 Ritter) und **Rot 12 Punkte** (6 Karten, 2 Ritter). Danach bekommt **Rot** für die normale Stadtwertung noch **14 Punkte**. **Rot** versetzt den Lebkuchenmann in die unfertige Stadt.

Sonderfall Gibt es keine andere unfertige Stadt, wenn der Lebkuchenmann versetzt werden muss, bleibt er in der Stadt stehen, in der er sich befindet. Ist diese Stadt geschlossen, wird er neben das Spielfeld gestellt und kann durch eine Karte mit Lebkuchenmann-Symbol wieder ins Spiel gebracht werden.



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



© 2012 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