



Klaus-Jürgen Wrede

Die Wunder der Menschheit

Die Wunder der Menschheit haben Carcassonne erreicht. Jedes von ihnen bringt euch individuelle Vorteile. Aber jeder kann pro Spiel nur eines nutzen. Sichert euch schnell ein passendes Wunder, um möglichst oft davon zu profitieren!



Spielmaterial

4 Wunderplättchen mit Wundern der Menschheit (in der Größe von 5 Landschaftsplättchen)



Stonehenge



Notre Dame



Circus Maximus



Alhambra

Spielvorbereitung

Wir empfehlen euch "Die Wunder der Menschheit" mit mehr als nur den Grundspiel-Plättchen zu spielen (ca. 90+). Dafür könnt ihr beliebige Plättchen verwenden (weitere Grundspiel-Plättchen oder aus den (Mini-)Erweiterungen, ohne dass ihr mit deren Regeln spielen müsst).

- Zur späteren Markierung eures Wunders empfehlen wir euch einen weiteren (Markierungs-) Meeple in eurer Farbe zu nehmen. Ihr könnt aber auch etwas anderes in eurer Farbe als Markierung nutzen.
- Jeweils einen Meeple jeder Farbe stellt ihr wie immer als Zählmeeple auf die Wertungstafel.
- Stellt pro Farbe einen weiteren Meeple + den Markierungs-Meeple neben das Feld 10 außerhalb der Wertungstafel. Jeder beginnt das Spiel also erstmal mit 6 Meeple im eigenen Vorrat.
- Wählt so viele Wunder aus, wie ihr Spieler*innen seid und legt diese offen neben der Wertungstafel bereit. Übrige Wunder legt ihr für weitere Partien erstmal zur Seite.



Hinweis: Im ersten Set sind nur 4 Wunder enthalten. Ihr könnt damit also maximal bis zu viert spielen. Es wird jedoch weitere Sets geben, mit denen ihr dann die Wunder wählen und/oder mit mehr als 4 Personen spielen könnt.

Diese Erweiterung ist für das CARCASSONNE-Grundspiel entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben. Du kannst **Die Wunder der Menschheit** mit anderen Erweiterungen spielen, dies aber „auf eigene Gefahr“, d.h. es wird dazu keine offiziellen Regeln geben.

Ein Wunderplättchen erhalten

Für jede Spieler*in ist ein Wunder vorgesehen. Um ein Wunderplättchen zu erhalten, müsst ihr eine Bedingung erfüllen. Diese fällt unter den Punkt

3. Eine Wertung auslösen:

Die Spieler*in, die als erstes 10 oder mehr Punkte durch eine Wertung erhält (das Wertungsfeld mit der 10 betritt oder überschreitet), führt folgende Schritte nacheinander aus:

Meeple nehmen und weiterschieben

Du holst deine beiden Meeple, die neben der Wertungstafel stehen in deinem Vorrat. Alle **verbliebenen** Meeple schiebst du nun um 5 Felder weiter, also neben das Feld 15.

Wunderplättchen erhalten

Du wählst nun eines der bereitliegenden Wunder und legst es vor dir ab. Damit ist dein Zug beendet. Erst im nächsten Zug legst du es an (siehe 1. Ein Wunderplättchen legen).

Wer im Folgenden von deinen Mitspieler*innen mit dem Zählmeeple zuerst auf oder über das Feld mit den übrigen Meeple kommt (Feld 15, eventuell später 20 und 25), nimmt in gleicher Weise beide eigenen Meeple dort, schiebt verbliebene Meeple um 5 Felder weiter und wählt aus den verbliebenen Wundern eines aus.



Sonderfälle

- Sollten mehrere Spieler*innen im selben Zug das Feld mit den Meeple erreichen, so wählt die aktive Spieler*in, wer von ihnen die Meeple dort nimmt, (die übrigen weiterschiebt) und ein Wunder wählt. Dementsprechend kann es sein, dass eine weitere Spieler*in, welche ebenfalls das Feld erreicht hat, noch warten muss.

- Ihr dürft die Meeple nicht weiter als **Feld 25** schieben, auch wenn ihr mehr als 4 Spieler*innen seid. Dort "warten" die Meeple dann, bis sie gegebenenfalls auch von der letzten Spieler*in mit dem verbliebenen Wunder geholt werden.

1. Ein Wunderplättchen legen

Liegt ein Wunder vor dir, ziehst du **kein Plättchen**, sondern legst nun statt dessen dein Wunder nach den üblichen Regeln an.

Hast du es angelegt, markierst du dein Wunder mit deinem Markierungs-Meeple, indem du diesen mittig auf das Wunder (nicht auf eine Stadt, Straße oder Wiese) stellst.

Hinweis: Solltet ihr normale Meeple verwenden, könnt ihr sie zur Unterscheidung der anderen Meeple z.B. auf den Kopf stellen. So verwechselt ihr sie nicht mit Rittern, Reisenden oder Bäuerinnen. Der Markierungs-Meeple bleibt bis Spielende dort stehen.

2. Meeple auf Wunderplättchen einsetzen

Nachdem du dein Wunder angelegt und markiert hast, **darfst** du nun sofort bis zu **2 Meeple** auf **verschiedene unbesetzte Gebiete** (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese) dieses Wunders einsetzen. Du kannst aber auch nur einen oder keinen Meeple setzen.



Du legst die **Albambra** an. Dann stellst du einen Meeple kopfüber auf das Wunder. Anschließend stellst du einen Meeple auf die Stadt und einen weiteren Meeple auf die unbesetzte Straße dort.

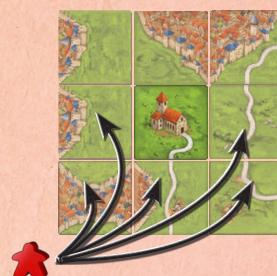
3. Eine Wertung mit deinem Wunder auslösen

Jedes Wunder hat eine eigene Funktion, die dir Punkte bringen kann. Einige Wunder bringen dir **während des Spiels** etwas, andere **bei Spielende** (vielleicht auch beides bei zukünftigen Wundern). Beginnend mit dem Zug, in dem du dein Wunder legst und markierst, kannst du damit Punkten.



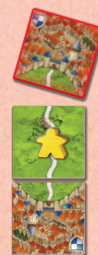
Notre Dame

Setzt du **während des Spiels** einen deiner Meeple auf eines der 8 Plättchen rund um ein Kloster ein, erhältst du sofort **3 Punkte**. Auch wenn mehrere Klöster angrenzen, erhältst du "nur" 3 Punkte.



Stonehenge

Schließt du **während des Spiels** in deinem Zug eine oder mehrere Straßen ab **und löst damit eine Straßenwertung aus**, so erhältst du für jede dieser Straßenwertungen sofort **3 Punkte**. Auch wenn du selbst keinen Meeple auf der Straße stehen hast. Danach wertet ihr die Straße wie üblich.



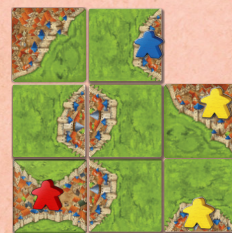
Circus Maximus

Bei Spielende erhältst du, abhängig von der Anzahl Spieler*innen, Punkte für **jeden fremden Meeple** in (noch offenen) Städten:

2 Spieler: **4 Punkte**

3+4 Spieler: **3 Punkte**

5+ Spieler: **2 Punkte**




Kleiner Ausschnitt bei Spielende:
Im Spiel zu dritt erhältst du hierfür 2x3 Punkte für die gelben Meeple und 1x3 Punkte für den blauen. Für deinen eigenen Meeple erhältst du keine Punkte



Alhambra

Bei Spielende erhältst du **4 Punkte** für jeden eigenen Bauern **unabhängig davon, ob ein Bauer Punkte bringt.**



*Kleiner Ausschnitt bei Spielende:
Du  erhältst hierfür 2x4 Punkte.*

Wichtig!

Bei Spielende wertet ihr **immer zuerst die Wunder, die eine Wertung bei Spielende haben**, bevor ihr mit der normalen Schlusswertung weitermacht.

Notre Dame und Stonehenge haben unter anderem auch eine längere Straße, die 2 „normale“ Plättchen lang ist. Dies wird bei Wertungen wie 2 Straßenabschnitte angesehen.



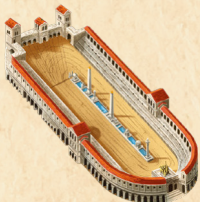
Notre Dame

Die *Cathédrale Notre-Dame de Paris* ist eine römisch-katholische Kirche. Sie wurde in den Jahren 1163 bis 1345 errichtet und ist eines der frühesten gotischen Kirchengebäude Frankreichs. Sie steht im historischen Zentrum von Paris auf der Seine-Insel Île de la Cité. Am 15. April 2019 erlitt sie durch einen Großbrand schwere Schäden. Kurz darauf beschloss das französische Parlament ihre originalgetreue Rekonstruktion.



Stonehenge

Das Monument ist ein Megalith-Bauwerk der Jungsteinzeit. Es liegt nahe des Fluss' Avon bei Amesbury in Süd-England, und wurde ab wenigstens 3000 v. Chr. in mehreren Abschnitten (über mehrere hundert Jahre) errichtet. Über den Anlass und letztlichen Zweck dieses höchst aufwendig konzipierten Monuments existieren verschiedene Hypothesen. Seit 1986 gehört die Stonehenge zum UNESCO-Weltkulturerbe.



Circus Maximus

Erstmals als feste Einrichtung in Stein, startete der Bau ca. 31 v. Chr.. Mit einer Gesamtlänge von rund 600 Metern und einer Breite von 140 Metern, war der Circus Maximus der größte Circus im antiken Rom. Damit war er sogar größer als das Kolosseum und bis in die Moderne das größte Stadium weltweit. In ihm wurden bis ins 6. Jahrhundert Wagenrennen ausgetragen. Sein Fassungsvermögen soll zwischenzeitlich bis zu 250.000 Plätze betragen haben, wobei dies nur auf einer Erzählung beruht. Wahrscheinlicher sind - immer noch sehr imposante - 150.000 Plätze.



Alhambra

Auf dem Sabikah-Hügel im andalusischen Granada in Spanien steht die Stadtburg Alhambra. Die Burganlage im maurischen Stil islamischer Kunst ist etwa 740 Meter lang und 220 Meter breit. Besonders die Nasridenpaläste mit ihren Gärten, die Medina und der Renaissance-Palast Karls des Fünften sind heute bedeutsam für die Alhambra. Sie ist eine der meistbesuchten Touristenattraktionen Europas und wurde 1984 zum Weltkulturerbe ernannt.

***Hinweis:** Die auf der Rückseite der Wunderplättchen aufgedruckte Map ist nur für das Carcassonne Spielefestival 2023 in Carcassonne relevant.*



© 2023 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
Besucht www.cundco.de für Fanartikel,
Mini-Erweiterungen und unseren Ersatzteilservice.

