



In Carcassonne wurden Zugänge zu einem unterirdischen Labyrinth entdeckt. Darin verborgen sind magische Schätze, die ihr nutzen könnt, um neue Plättchen freizuspielen und anzulegen.

Diese Mini-Erweiterung für **Carcassonne** ist nur zusammen mit dem **Carcassonne-Grundspiel** und ausgewähltem Material aus **Carcassonne Labyrinth** spielbar. Sie ist für 2-4 Personen geeignet. Die Regeln des **Carcassonne** Grundspiels bleiben bestehen.

Hinweis: Du kannst diese Erweiterung mit anderen Carcassonne Erweiterungen kombinieren, dafür wird es jedoch keine offiziellen Regeln geben.

Zusätzliches Spielmaterial

Aus **Carcassonne Labyrinth** benötigt ihr folgende Spielmaterialien:



8 verschiedene
Schatzmarker

Pro Person:



1 Krone in
deiner Farbe



8 Schatzplättchen
in deiner Farbe



8 zufällige
Landschaftsplättchen

Zusätzlicher Aufbau

Gib jeder Person jeweils **1 Krone** und **8 Schatzplättchen** in ihrer gewählten Farbe. Mische jeweils eure Schatzplättchen und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab. Das sind eure **persönlichen Schatzplättchen**. Nimm von den Landschaftsplättchen mit heller Rückseite aus Carcassonne Labyrinth pro Person 8 zufällige Landschaftsplättchen. Mische sie und bilde daraus 8 gleich hohe verdeckte Stapel. Reihe diese neben der Wertungstafel auf. Lege auf jeden dieser Stapel 1 anderen Schatzmarker.



Die übrigen Materialien aus Carcassonne Labyrinth werden für das Spiel nicht benötigt.

1. Ein Landschaftsplättchen legen

Statt ein Landschaftsplättchen wie üblich von den Plättchenstapeln zu ziehen, **darfst** du das oberste deiner persönlichen Schatzplättchen ziehen. Du führst dann deinen restlichen Zug wie üblich aus.

Zwei Plättchen legen

Sollte zu Beginn deines Zuges ein Plättchen **in deiner Krone** stehen (dazu später mehr), nimmst du es in die Hand, bevor du ein Plättchen ziehst. Dann ziehst du wie üblich ein Landschaftsplättchen **oder** das oberste deiner persönlichen Schatzplättchen. Lege beide Plättchen in beliebiger Reihenfolge passend an die bestehende Landschaft an.

Du darfst das zweite der beiden Plättchen auch an das erste anlegen, selbst wenn dies vor dem Anlegen des ersten Plättchens nicht möglich gewesen wäre.



2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst wie üblich einen Meeple einsetzen. Hast du in der **1. Aktion** 2 Landschaftsplättchen angelegt, darfst du **nur** auf das **zuletzt** gelegte Plättchen einen Meeple setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Führe die Wertung wie üblich aus. Hast du in der **1. Aktion** 2 Landschaftsplättchen angelegt, wertest du nun **alle** dadurch abgeschlossenen Gebiete.

Straße mit Wappen werten

Erhältst du Punkte für eine abgeschlossene Straße, erhältst du für jedes Wappen an der Straße zusätzlich **2 Punkte**.

Achtung! Wälder schließen Straßen ab.



Du hast die Straße abgeschlossen. Für die Straße erhältst du wie üblich 4 Punkte und für die zwei Wappen je 2 zusätzliche Punkte. Du erhältst also insgesamt 8 Punkte für die Straße.

Gebiet mit Schatz werten

Hat jemand ein Gebiet abgeschlossen, in dem mindestens 1 Schatz abgebildet ist, wertet ihr das Gebiet wie üblich. Erhältst du dabei Punkte, nimm dir das **oberste Plättchen** vom Stapel mit dem **entsprechenden Schatzmarker**. Stelle es so in **deine Krone**, dass nur du es sehen kannst.

Ist im Gebiet mehr als 1 Schatz abgebildet, **musst** du dich für **einen** entscheiden. Für **jeden anderen Schatz** erhältst du zusätzlich **2 Punkte**.

Es spielt keine Rolle, wer das Gebiet abgeschlossen hat.

Erhalten mehrere Personen Punkte für ein Gebiet, handelt ihr die Wertung im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit der Person, die am Zug ist.

Steht bereits ein Plättchen in deiner Krone, nimmst du **kein** neues Plättchen und erhältst stattdessen **2 Punkte**. Du erhältst auch **2 Punkte** für einen Schatz, wenn du kein Plättchen nehmen kannst, da der entsprechende Stapel leer ist.

Sonderfall: Ist in einem abgeschlossenen Gebiet mehrmals der **gleiche** Schatz abgebildet, gilt jedes Symbol trotzdem als einzelner Schatz.



Du hast eine Straße mit 2 Schätzen abgeschlossen und erhältst zuerst wie üblich 4 Punkte dafür. Dann entscheidest du dich für einen der 2 Stapel mit entsprechendem Schatzmarker, nimmst das oberste Plättchen und stellst es in deine Krone. Für den anderen Schatz erhältst du 2 zusätzliche Punkte (also insgesamt 6 Punkte für die Straße).



Du hast die Stadt abgeschlossen. Du und Rot erhaltet nun wie üblich 8 Punkte für die Stadt. Außerdem wählt ihr jeweils im Uhrzeigersinn einen Schatz und nehmt euch ein Plättchen vom entsprechenden Stapel, beginnend mit dir . Ihr stellt das Plättchen jeweils in eure Krone. Zusätzlich erhaltet ihr beide jeweils 2 Punkte für jeden weiteren Schatz in der Stadt, also $2 + 2 = 4$ Punkte.

Das Spiel endet wie üblich, sobald das letzte Landschaftsplättchen von den verdeckten Stapeln gezogen und der aktuelle Zug beendet wurde. Übrige Schatzplättchen in deinem Stapel darfst du nicht mehr anlegen.

In der **Schlusswertung** erhältst du für jedes **übrige Schatzplättchen** in deinem Stapel **1 Punkt**. Steht noch ein **Plättchen** in deiner **Krone**, erhältst du dafür auch **1 Punkt**. Pro Wappen und Schatz in deinen nicht abgeschlossenen Straßen oder Städten erhältst du auch **1 Punkt**.