

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

25



ÜBERSPRINGE DAS REGELHEFT!

Mit DIZED® lernst du die Regeln, während du spielst. Das interaktive Play-Along-Tutorial führt dich Schritt für Schritt durch das Spiel. Öffne DIZED und spiele sofort los!

iOS • ANDROID • DIZED.COM



Carcassonne 25

Carcassonne feiert seinen 25. Geburtstag mit einer Sonderedition im Pixel-Look. Begib dich auf eine Zeitreise und entdecke leuchtende Pixel-Meeple und einzigartige Landschaftsplättchen. In dieser limitierten Edition findest du das Grundspiel, die Mini-Erweiterung *Der Fluss*, sowie die neue Mini-Erweiterung *Die Pixel-Brunnen*.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei *Carcassonne*! Nach dem Lesen der Grundregel (S. 2-5) kannst du das Spiel bereits anderen zeigen und erklären. Wir erklären dir zuerst das Spielmaterial und wie du es für das Spiel vorbereitest:

71 Landschaftsplättchen (Standard-Rückseite)

Die quadratischen Landschaftsplättchen bilden **Straßen, Städte** und **Klöster** ab, die von **Wiesen** umgeben sind.



Plättchen mit einer Straße



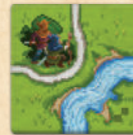
Plättchen mit einer Stadt



Plättchen mit einem Kloster

12 Flussplättchen

Diese Landschaftsplättchen zeigen einen Fluss. Sie haben eine **dunkle Rückseite** und werden später erklärt. In eurem ersten Spiel benötigt ihr die Flussplättchen nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.



1 Startplättchen

Das Startplättchen erkennst du daran, dass es eine **dunkle Rückseite** hat und **keinen** Fluss zeigt. Lege das Startplättchen in die Mitte der Spielfläche. Das ist der Start des **Spiefeldes**.



Standard-Rückseite



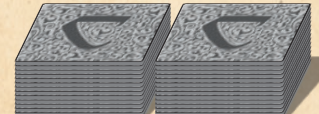
Dunkle Rückseite



Mische alle Landschaftsplättchen mit Standard-Rückseite und lege sie verdeckt in mehreren Stapeln so neben das Spielfeld, dass alle leicht darauf zugreifen können.



Startplättchen



Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

← Lege die **Wertungstafel** neben das Spielfeld.

40 Meeple

Die sogenannten **Meeple** (ausgesprochen: Miepl; Ursprung: **My-People**) sind eure Spielfiguren. Es gibt 5 Sets aus je 8 Meeple in den Farben **Neonblau** (blau), **Neonpink** (pink), **Neongrün** (grün), **Neongelb** (gelb) und **Neonorange** (orange).

Gib jeder Person einen eigenen Vorrat aus 7 Meeple in ihrer gewünschten Farbe. Stelle jeweils den 8. Meeple auf das Feld 0 der Wertungstafel. Dieser markiert als **Zählmeeple** deinen Punktestand. Lege alle Meeple der Farben, die nicht mitspielen, zurück in die Schachtel. Dann bist du fertig mit dem Aufbau.



Meeple

SPIELZIEL

Im Spiel werdet ihr Zug um Zug Landschaftsplättchen an das bestehende Spielfeld anlegen. So entsteht allmählich eine Landschaft mit Gebieten wie Klöstern, langen Straßen, Städten und Wiesen. Setzt dabei eure Meeple als Mönche, Reisende, Ritter und (später auch) Bäuerinnen ein, um Punkte zu erhalten. Wer die meisten Punkte hat und damit das Spiel gewinnt, steht nach einer spannenden Partie erst mit der Schlusswertung fest!

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt. Die Person, die am Zug ist, führt die nachfolgenden **3 Aktionen** in der **angegebenen Reihenfolge** aus. Danach ist die nächste Person an der Reihe usw., bis ihr alle Landschaftsplättchen angelegt habt. Nach einer kurzen Zusammenfassung erklären wir dir die Aktionen anhand der verschiedenen Gebiete. Genauso kannst du es nach dem Lesen der Regel auch den anderen erklären.

Die 3 Aktionen sind:

1. Landschaftsplättchen legen

Du **musst genau 1 Landschaftsplättchen** von einem verdeckten Plättchenstapel ziehen und es an bereits ausliegende Plättchen am Spielfeld **passend** anlegen.



2. Einen Meeple einsetzen

Anschließend **darfst** du genau **1 eigenen Meeple** aus deinem Vorrat auf das **soeben gelegte** Landschaftsplättchen setzen.



3. Eine Punktwertung auslösen

Als letztes **musst** du **alle Wertungen** ausführen, die durch das Anlegen deines Plättchens ausgelöst wurden.

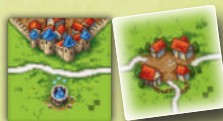


Jetzt schauen wir uns im Detail an, was die **Gebiete (Straßen, Städte und Klöster)** auf den Landschaftsplättchen bedeuten. Wir erklären sie dir so, als hättest du in deinem Zug ein Plättchen mit dem jeweiligen Gebiet gezogen. Beginnen wir mit den Straßen:

Die Straßen

1. Landschaftsplättchen legen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Straßen, die von einem Dorf ausgehen. Du **musst** es optisch **passend** und angrenzend an mindestens 1 ausliegendes Plättchen auf dem Spielfeld anlegen. Das heißt, an allen angrenzenden



Du legst dieses Plättchen an. Die Straße passt an die Straße und die Wiese passt an die Wiese.

Kanten des Plättchens muss eine Straße von einer Straße erweitert werden, eine Wiese von einer Wiese oder eine Stadt von einer Stadt. Du legst dein Plättchen so an, dass es die Straße und Wiese erweitert.

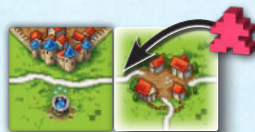
Im seltenen Fall, dass du dein Plättchen **nirgendwo passend** am Spielfeld anlegen kannst, lege das Plättchen zurück in die Schachtel und ziehe ein neues.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, **darfst** du auf eine **Straße dieses Plättchens** 1 Meeple als **Reisende** setzen. Das geht aber nur, wenn noch **kein anderer Meeple** auf derselben Straße steht. Die Straße ist nun von dir besetzt, aber noch nicht abgeschlossen.

Daher kommt es vorerst zu keiner Punktwertung (**3. Aktion**) und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Diese zieht ein Landschaftsplättchen und legt es an. Da auf der Straße, die rechts vom Dorf wegführt, schon ein Meeple steht (deine Reisende), darf sie dort **keinen** Meeple einsetzen. Stattdessen setzt sie ihren Meeple als Ritter in die Stadt des soeben gelegten Plättchens (hierzu gleich mehr).



Du setzt auf das soeben gelegte Plättchen einen Meeple als Reisende ein. Da auf dieser Straße noch kein anderer Meeple steht, ist das erlaubt.



Die Straße nach rechts ist schon besetzt. Neonblau entscheidet sich, den Meeple in die Stadt zu setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wenn in der **1. Aktion** eine Straße **an beiden Enden abgeschlossen** wurde, wird diese Straße nun **gewertet**. Eine Straße gilt an einem Ende als abgeschlossen, wenn sie in ein Dorf, in eine Stadt, ein Kloster oder in ein anderes Landschaftsteil führt, das sie optisch klar abschließt. In unserem Beispiel ist deine zuvor offene Straße nun an beiden Enden abgeschlossen und wird gewertet.

Es spielt keine Rolle, wer das Plättchen gelegt hat, durch das die Straße abgeschlossen wurde. **Jedes Plättchen** deiner Straße bringt dir **1 Punkt**. Da deine Straße 3 Plättchen lang ist, erhältst du also 3 Punkte!

Ziehe mit deinem Zählmeeple auf der **Wertungstafel** pro Punkt um 1 Feld vorwärts. Du ziehst deinen Zählmeeple für die abgeschlossene Straße also um 3 Felder vorwärts.

Immer wenn dein Zählmeeple das **Feld 0** erneut erreicht, zählst du deine Punkte von 50, 100, 150 Punkten und so weiter aufwärts.

Anschließend nehmt ihr alle Meeple, die an der Wertung des Gebiets (hier die Straße) beteiligt waren, **zurück in euren Vorrat**.



Du nimmst deinen Meeple, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in deinen Vorrat zurück.

Der neonblaue Meeple bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht an einer Wertung beteiligt war und auf einem anderen Gebiet steht. Seine Stadt ist nach wie vor offen und wird deshalb noch nicht gewertet.

Die Städte

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du zuerst ein Plättchen und musst es passend anlegen. Eine offene Stadt kann nur von einem weiteren Stadtabschnitt erweitert werden.

2. Einen Meeple einsetzen

Als Nächstes prüfst du, ob bereits ein Meeple auf der gerade erweiterten Stadt steht. Da sie noch unbesetzt ist, darfst du einen deiner Standard-Meeple auf das soeben gelegte Plättchen als **Ritter** in der **Stadt** einsetzen.



Du hast das Plättchen so angelegt, dass es die offene Stadt erweitert. Die Stadt ist noch unbesetzt, also darfst du deinen Meeple dort einsetzen.

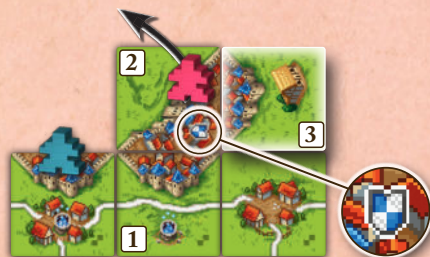
3. Eine Punktwertung auslösen

In deinem nächsten Zug ziehst du dieses Plättchen und legst es an deine Stadt an. Damit ist sie abgeschlossen.

Eine Stadt gilt als abgeschlossen, wenn sie **vollständig von Mauern umgeben** ist und kein "Loch" im Inneren hat.

Du wertest nun diese Stadt und erhältst dafür Punkte, da du einen Meeple darin hast. Dabei zählt **jedes Plättchen**, das einen Abschnitt dieser Stadt zeigt, **2 Punkte**. **Zusätzlich** zählt **jedes Wappen** in dieser Stadt **2 Punkte**.

Wie bei jeder anderen Wertung legst du deinen gewerteten Meeple zurück in deinen Vorrat.



Diese Stadt besteht aus 3 Plättchen und hat 1 Wappen. Du erhältst also $6 + 2 = 8$ Punkte! Du legst deinen gewerteten Meeple zurück in deinen Vorrat.

Die Klöster

1. Landschaftsplättchen legen

Du ziehst ein Plättchen mit einem Kloster. Ein Kloster befindet sich immer in der Mitte des Plättchens. Beim Anlegen musst du wie üblich darauf achten, dass die Ränder des Plättchens an die angrenzende Landschaft passen.

2. Einen Meeple einsetzen

Hast du ein Plättchen mit **Kloster** angelegt, darfst du darauf einen Meeple als **Mönch** setzen. Den Meeple aus deinem Vorrat setzt du mittig auf das Kloster.



Du darfst das Plättchen mit Kloster hier anlegen, da die Wiese an die Wiese passt. Du setzt deinen Meeple als Mönch darauf.

3. Eine Punktwertung auslösen

Ein Kloster gilt als abgeschlossen, sobald **8 angrenzende Plättchen in seinem Umkreis** liegen. Damit sind die 8 Plättchen gemeint, die **direkt** oder **diagonal** am Kloster angrenzen. Hast du dein Kloster abgeschlossen, erhältst du für jedes Plättchen **1 Punkt**, inklusive des Klosters selbst, also insgesamt **9 Punkte**. Danach nimmst du den Meeple wie üblich zurück in deinen Vorrat.

Geschafft! Mit diesem Plättchen hast du das Kloster abgeschlossen, erhältst 9 Punkte und nimmst deinen Meeple zurück.



Jetzt kennst du die wichtigsten Regeln und kannst bereits mit dem ersten Spiel beginnen.

Im Folgenden klären wir noch Sonderfälle beim Verbinden von Gebieten, das Spielende sowie die finale Schlusswertung.

Nun wünschen wir euch viel Spaß mit **Carcassonne**!

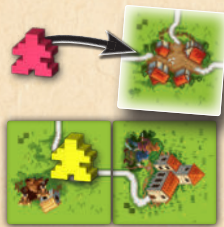
Mehrere Meeple in einem Gebiet

Im Spielverlauf kann es dazu kommen, dass mehrere Meeple im selben Gebiet (Straße, Stadt etc.) stehen, indem einzelnen Gebiete nachträglich zu einem großen Gebiet verbunden werden. Beispiele dazu findest du weiter unten.

Bestimmung von Mehrheiten

Sind Meeple mehrerer Personen an einer Wertung desselben Gebiets beteiligt, musst du zunächst die **Stärke** aller Beteiligten im entsprechenden Gebiet ermitteln. **1 Meeple** hat eine **Stärke von 1**. Zähle die Stärke deiner Meeple zusammen und vergleiche sie mit der Stärke der anderen. Ist deine Gesamtstärke in dem Gebiet höher als die Stärke aller anderen, hast du die **Mehrheit**. In dem Fall erhältst **nur du** die Punkte für das Gebiet.

Gibt es einen Gleichstand um die Mehrheit, erhalten alle am **Gleichstand** Beteiligten **jeweils die volle Punktzahl** für das Gebiet. Nach der Wertung nimmt ihr alle beteiligten Meeple zurück in den Vorrat (auch wenn sie dir keine Punkte gebracht haben).



Das Plättchen, das du gezogen hast, könntest du an die Straße anlegen und diese damit abschließen. Da dort aber bereits ein Meeple steht, darfst du keinen weiteren dazustellen. Daher entscheidest du dich, das Plättchen so anzulegen und setzt deinen Meeple auf die offene Straße.



In deinem nächsten Zug ziehst du dieses Plättchen und legst es an die beiden offenen Straßen an. Auf der dadurch verbundenen Straße befinden sich nun 2 Meeple. Da die Straße damit abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung. Du und Neongelb habt einen Gleichstand um die Mehrheit und erhaltet jeweils 4 Punkte.



In der Hoffnung, Neongelb die Stadt wegzuschnappen, legst du das Plättchen wie abgebildet an und setzt einen deiner Meeple als Ritter ein. Das ist erlaubt, da der Stadtabschnitt mit keinem anderen Stadtabschnitt verbunden ist, in dem schon ein Meeple steht.



Du hast Glück und ziehst ein passendes Plättchen, um alle Stadtabschnitte zu einer großen Stadt zusammenzufügen. Da du nun mit Stärke 2 die Mehrheit hast, erhältst nur du die 12 Punkte für die abgeschlossene Stadt. Ihr nehmt beide eure Meeple in den eigenen Vorrat zurück.

Das Spiel endet, sobald alle Landschaftsplättchen von den verdeckten Stapeln gezogen wurden und niemand mehr ein Plättchen anlegen kann. Dann kommt es zur **Schlusswertung**, nach der feststeht, wer gewonnen hat.

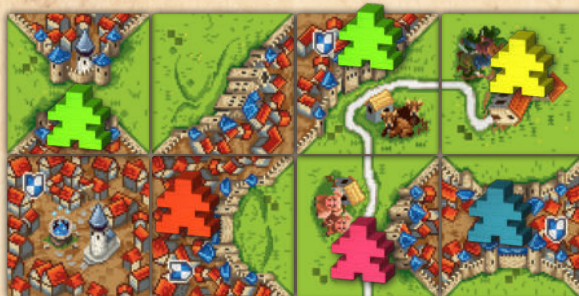
- Jede **Straße** bringt **1 Punkt pro Plättchen**, genauso wie während des Spiels.
- Jede **Stadt** bringt **1 Punkt pro Plättchen** und **pro Wappen**, also nur noch die Hälfte.
- Jedes **Kloster** bringt **1 Punkt** und zusätzlich **1 Punkt pro Plättchen**, das direkt oder diagonal daran **angrenzt**.
- Jede **Wiese** bringt **3 Punkte** pro angrenzender, **abgeschlossener Stadt**.

Dies ist die optionale Bäuerinnenwertung, die wir zur Übersicht hier schon anführen. Wir empfehlen, die Bäuerinnen aber vorerst zu ignorieren und erst nach einigen Spielen hinzuzunehmen. Die Bäuerinnen werden im Beiblatt auf S. 1 erklärt.

SCHLUSSWERTUNG STADT:

Neongrün erhält für die große, offene Stadt **8 Punkte** (5 Plättchen mit Stadtabschnitt und 3 Wappen).

Neonorange erhält nichts, da Neongrün mit 2 Meeple die Mehrheit in der Stadt hat.



SCHLUSSWERTUNG STRASSE:

Für die offene Straße erhältst du **3 Punkte** (3 Straßenabschnitte).

SCHLUSSWERTUNG KLOSTER:

Neongelb erhält für das nicht fertige Kloster **4 Punkte** (3 umliegende Landschaftsplättchen und das Klosterplättchen selbst).

SCHLUSSWERTUNG STADT:

Neonblau erhält für die offene Stadt **3 Punkte** (2 Stadtabschnitte, 1 Wappen).

Wer nach der Schlusswertung **die meisten Punkte** hat, gewinnt diese Partie **Carcassonne**.

Herzlichen Glückwunsch! (Im Falle eines Gleichstandes haben alle Beteiligten gewonnen.)

Sobald ihr ein paarmal gespielt habt, empfehlen wir euch, mit den Bäuerinnen zu spielen (Beiblatt S. 1). Traut ihr euch noch mehr zu? Dann nehmt die Mini-Erweiterung **Der Fluss** und **Die Pixel-Brunnen** (Beiblatt S. 2) hinzu.

Schnellübersicht

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehe **1 Plättchen** und lege es so an, dass es in die Landschaft passt.

Sonderfall: Kannst du dein Plättchen nirgendwo passend anlegen, gib das Plättchen in die Schachtel zurück, und ziehe ein neues.

2. Einen Meeple einsetzen

Du **darfst** genau **1 Meeple** in ein Gebiet auf das soeben gelegte Landschaftsplättchen setzen. Das Gebiet darf noch **nicht** von einem anderen Meeple besetzt sein.

3. Eine Punktwertung auslösen

Eine Punktwertung wird immer am Ende eines Zuges ausgelöst, wenn in diesem Zug **1 oder mehr Gebiete abgeschlossen** wurden.

- Eine **Straße** ist abgeschlossen, wenn sie keine offenen Enden hat. Du erhältst **1 Punkt pro Plättchen** mit Straßenabschnitt.
- Eine **Stadt** ist abgeschlossen, wenn sie komplett von einer Stadtmauer umgeben ist und kein Loch aufweist. Du erhältst **2 Punkte pro Plättchen** mit Stadtabschnitt und **2 Punkte pro Wappen**.
- Ein **Kloster** ist abgeschlossen, wenn 8 Plättchen direkt und diagonal daran angrenzen. Du erhältst für ein abgeschlossenes Kloster **9 Punkte** (1 Punkt pro Plättchen im Umkreis und 1 für das Kloster selbst).

Sind mehrere Personen an einer Wertung beteiligt, erhält die Person mit der Mehrheit sämtliche Punkte (bei Gleichstand alle Beteiligten). Nehmt nach einer Wertung alle beteiligten Meeple zurück in euren jeweiligen Vorrat.



© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH /
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de;
www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & HiG
Illustration: Marcel Gröber

Du möchtest dein Carcassonne 25
Spielerlebnis noch intensiver gestalten?
Hier findest du die passende Musik! ➡

Grafikdesign: Franz-Georg Stämmele
Layout & Art Direction: Laura Leiz



Nach ein paar Partien Carcassonne kannst du diese Ergänzungen hinzunehmen. Beginne mit den **Bäuerinnen**, die deinen Meeplen neue Fähigkeiten verleihen. Füge dann den **Fluss** und die **Pixel-Brunnen** hinzu. Viel Spaß!

Die Bäuerinnen

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du ein Landschaftsplättchen und legst es an, um die Landschaft fortzuführen. Die grünen Gebiete sind sogenannte **Wiesen**.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst einen Meeple auf eine Wiese platzieren, um ihn als **Bäuerin** einzusetzen. Du platzierst Bäuerinnen **liegend** auf ihre **Wiese**, im Gegensatz zu Reisenden, Rittern und Mönchen, die alle stehend eingesetzt werden. Daran erkennst du, dass Bäuerinnen **erst in der Schlusswertung** gewertet werden und nicht während des Spiels wie andere Meeple.

Wie bei anderen Gebieten darfst du eine Bäuerin nur auf eine Wiese legen, auf der **noch keine andere Bäuerin** liegt.

Wiesen werden durch Städte, Straßen, den Fluss (siehe Mini-Erweiterung **Der Fluss**) und andere Landschaftsmerkmale voneinander getrennt, die Wiesen optisch abgrenzen.



Du legst ein Plättchen an, das eine große Wiese erweitert. Sie erstreckt sich von deinem Plättchen entlang der Straße bis zu der Stadt mit deinem Ritter. Diese Wiese ist unbesetzt. Du darfst also einen Meeple liegend als Bäuerin auf diese Wiese setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Im Gegensatz zu anderen Gebieten bringen Bäuerinnen **während des Spiels keine Punkte**. Auch wenn eine Wiese vollständig von anderen Gebieten umschlossen ist, wird keine Wertung ausgelöst. Alle Bäuerinnen bleiben bis zum Spielende auf ihrer Wiese liegen und werden erst **in der Schlusswertung** gewertet.

Schlusswertung

Am Ende der Schlusswertung führst du die **Bäuerinnenwertung** aus. Hierbei bestimmst du für jede Wiese die Mehrheit der Bäuerinnen. Wer die Mehrheit hat, erhält nun **3 Punkte für jede abgeschlossene Stadt**, die an die entsprechende Wiese **angrenzt**. Bei einem Gleichstand erhalten alle Beteiligten die vollen Punkte.

Eine abgeschlossene Stadt kann dabei für mehrere angrenzende Wiesen Punkte bringen.



Diese Wiese ist von Neonpink und Neonblau besetzt und grenzt an 3 abgeschlossene Städte A, B und D. Sie bringt daher $3 \times 3 = 9$ Punkte. Da Neonpink und Neonblau einen Gleichstand um die Mehrheit haben, erhalten beide jeweils 9 Punkte. Die Stadt C ist nicht abgeschlossen und zählt daher nicht für die Wertung dieser Wiese. Neonorange und Neongelb haben beide Bäuerinnen auf dieser Wiese . Neonorange hat die Mehrheit und erhält deshalb allein $4 \times 3 = 12$ Punkte für die 4 abgeschlossenen Städte, die an diese Wiese angrenzen. Neongelb hat eine Bäuerin auf der Wiese oben links und erhält $2 \times 3 = 6$ Punkte für die 2 abgeschlossenen Städte A und B, die an diese Wiese angrenzen.

Das war auch schon das ganze Geheimnis der Bäuerinnen. Fassen wir noch mal kurz zusammen, was wichtig ist:

- Bäuerinnen werden auf Wiesen **gelegt**.
- Bäuerinnen bringen erst in der **Schlusswertung** Punkte.
- Jede **abgeschlossene Stadt**, die an eine Wiese angrenzt, bringt **3 Punkte**.

Der Fluss

Der Fluss ist die erste Mini-Erweiterung im *Carcassonne*-Universum. Er verschönert die Landschaft und sorgt für Abwechslung zu Spielbeginn.

Spielmaterial & Aufbau

12 Landschaftsplättchen zeigen einen Fluss und haben die gleiche **dunkle Rückseite** wie das Startplättchen. Dies sind die **Flussplättchen**.

Ersetze das **Startplättchen** durch das **Quellenplättchen** des Flusses. Lege das Seeplättchen beiseite. Mische die übrigen Fluss-Plättchen und bilde damit einen verdeckten Stapel. Lege das **Seeplättchen** unter den Flussplättchen-Stapel.

Spielablauf

Zu Spielbeginn zieht ihr nicht wie üblich von den Landschaftsplättchen-Stapeln, sondern **müsst** stattdessen vom **Flussplättchen-Stapel** ziehen. Du **musst** Flussplättchen so anlegen, dass sie den Fluss erweitern. So verlängert sich der Fluss, bis er im Seeplättchen mündet. Du darfst Meeple auf Fluss-Plättchen nach den üblichen Regeln einsetzen. Du darfst sie jedoch **nicht** auf den Fluss selbst setzen.

Achtung! Der Fluss darf nicht in sich selbst fließen. Ziehst du eine Kurve **direkt nach** einer anderen Kurve, **musst** du sie so anlegen, dass sie in die **andere Richtung** abbiegt. Zudem darfst du Kurven **nicht** so anlegen, dass der Fluss **entgegengesetzt** zur Richtung des **Quellenplättchens** fließt.

Wenn alle Fluss-Plättchen gelegt wurden, führt ihr das Spiel normal fort und zieht Plättchen wie üblich von den verdeckten Stapeln.



Die Pixel-Brunnen

Die Mini-Erweiterung „Die Pixel-Brunnen“ ist nur in dieser Carcassonne 25 Sonderedition enthalten. Sie führt die **Pixel-Brunnen** ein, die dir vielleicht bereits auf manchen Plättchen aufgefallen sind. Mit den Brunnen kannst du Meeple auf schon besetzte Gebiete stellen.



Spielmaterial & Aufbau

Änderung **2-Personen** Spiel: Nehmt je 2 Meeple einer anderen Farbe dazu, diese zählen als Meeple eurer Farbe. Ihr spielt daher jeweils mit 9 Meeple (+1 Zählmeeple).

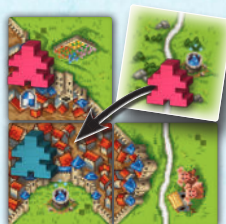
1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit einem Pixel-Brunnen, legst du es wie üblich an.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du ein **Plättchen mit Pixel-Brunnen** angelegt hast, darfst du wie üblich einen Meeple auf dieses Plättchen setzen.

Stattdessen darfst du auch einen Meeple auf ein beliebiges **anderes Plättchen mit Pixel-Brunnen** setzen, auf dem noch kein Meeple deiner Farbe steht. Es spielt dabei keine Rolle, ob schon ein oder mehr Meeple einer anderen Farbe auf dem Plättchen stehen, oder ob du schon einen Meeple in dem Gebiet hast. Du darfst einen Meeple auf diese Weise **nicht** als Bäuerin einsetzen. Zudem darfst du deinen Meeple nur in offene Gebiete setzen.



Du ziehst ein Plättchen mit Pixel-Brunnen. Beim Anlegen entscheidest du dich, deinen Meeple auf ein anderes Plättchen mit Pixel-Brunnen zu setzen.

Du und Neonblau stehen jetzt auf dem gleichen Plättchen. Du hast jetzt die Mehrheit in der Stadt.

3. Eine Punktwertung auslösen

Ein abgeschlossenes Gebiet mit Pixel-Brunnen wird wie üblich am Ende eines Zuges gewertet. Dabei gelten die Regeln aus dem Grundspiel (S. 3). Nehmt nach der Wertung alle beteiligten Meeple zurück in euren jeweiligen Vorrat.



Die Stadt wurde abgeschlossen. Du hast die Mehrheit und bekommst deshalb 12 Punkte. Neonblau geht leer aus.