

Manche Straßen rund um Carcassonne führen zu kleinen Seen. Dort werden Fähren betrieben, welche die Straßen mal auf die eine und mal auf die andere Weise verbinden. Neue Herausforderungen für Wegelagerer.

Spielmaterial • 8 Fähren aus Holz



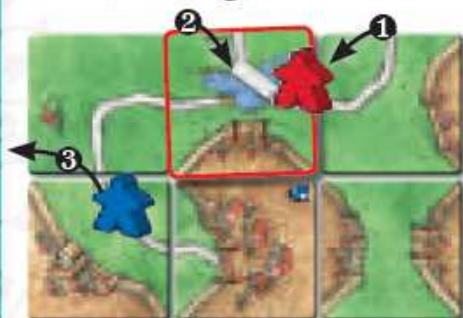
• 8 Landschaftskarten mit Seen (markiert mit )

Spielvorbereitungen Die Landschaftskarten mit den Seen werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Die Holzfähren werden bereitgelegt.

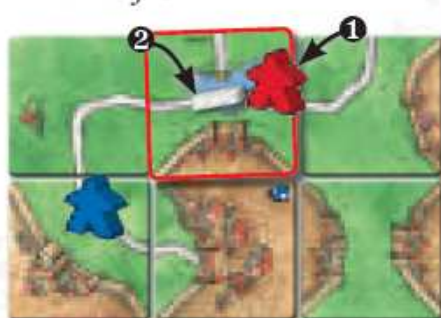
Spielablauf Es wird nach den üblichen Regeln von Carcassonne gespielt.

Seekarte anlegen – Zieht ein Spieler eine Karte mit See, legt er sie nach den üblichen Regeln an. Dann darf er einen Gefolgsmann einsetzen. Falls er dafür die Straße wählt, muss er den Gefolgsmann auf eines der drei oder vier Straßenenden stellen. Danach muss der aktive Spieler eine Fähre aus dem Vorrat nehmen und zwei der Straßenenden miteinander verbinden. Die Fähre verbindet die Straßenenden zu einer durchgehenden Straße. Ein Straßenende ohne Fähre an einem See schließt eine Straße ab. Werden mit der Seekarte nach dem Legen der Fähre Straßen oder andere Bauwerke abgeschlossen, werden diese normal gewertet.

Beispiel 1: Rot legt die Karte mit einem See. Er setzt einen Gefolgsmann ① und legt eine Fähre ②. Die Straße von Blau wird abgeschlossen. Blau erhält 4 Punkte ③.



Beispiel 2: Rot legt die Karte. Er setzt einen Gefolgsmann ① und legt die Fähre auf andere Weise ②. Rot und Blau stehen nun auf der selben Straße.



Manche Straßen rund um Carcassonne führen zu kleinen Seen. Dort werden Fähren betrieben, welche die Straßen mal auf die eine und mal auf die andere Weise verbinden. Neue Herausforderungen für Wegelagerer.

Spielmaterial • 8 Fähren aus Holz



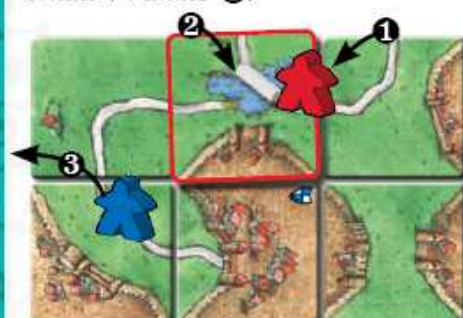
• 8 Landschaftskarten mit Seen (markiert mit )

Spielvorbereitungen Die Landschaftskarten mit den Seen werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Die Holzfähren werden bereitgelegt.

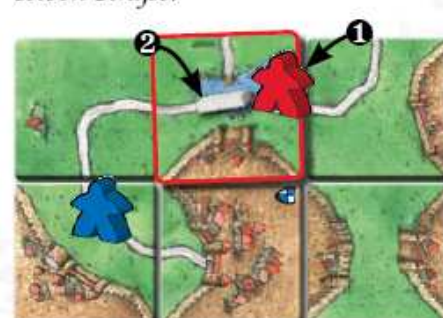
Spielablauf Es wird nach den üblichen Regeln von Carcassonne gespielt.

Seekarte anlegen – Zieht ein Spieler eine Karte mit See, legt er sie nach den üblichen Regeln an. Dann darf er einen Gefolgsmann einsetzen. Falls er dafür die Straße wählt, muss er den Gefolgsmann auf eines der drei oder vier Straßenenden stellen. Danach muss der aktive Spieler eine Fähre aus dem Vorrat nehmen und zwei der Straßenenden miteinander verbinden. Die Fähre verbindet die Straßenenden zu einer durchgehenden Straße. Ein Straßenende ohne Fähre an einem See schließt eine Straße ab. Werden mit der Seekarte nach dem Legen der Fähre Straßen oder andere Bauwerke abgeschlossen, werden diese normal gewertet.

Beispiel 1: Rot legt die Karte mit einem See. Er setzt einen Gefolgsmann ① und legt eine Fähre ②. Die Straße von Blau wird abgeschlossen. Blau erhält 4 Punkte ③.



Beispiel 2: Rot legt die Karte. Er setzt einen Gefolgsmann ① und legt die Fähre auf andere Weise ②. Rot und Blau stehen nun auf der selben Straße.



Straße mit Fähren verlängern und Fahrrouten ändern – Legt der Spieler seine Landschaftskarte an eine Straße an, die eine Fähre als Teil hat, darf er diese Fähre nun umlegen. Er darf diese Fähre beliebig umlegen, muss dies jedoch nicht. Es müssen dabei immer zwei Straßenenden dieser Karte verbunden werden. Er darf die Fähre auch so umlegen, dass sie keine Verbindung mehr zur gerade verlängerten Straße hat. Ausgehend von der gelegten Karte darf nur jeweils die erste Fähre im Straßenverlauf verändert werden.

➡ **Sonderfall:** Falls Straßen von der gelegten Landschaftskarte in **mehrere** Richtungen weiterführen, darf die erste Fähre in jeder dieser Richtungen umgelegt werden.

Weitere Regeln: Ein Fähre darf nur einmal pro Zug umgelegt werden. Legt man eine **Seekarte** an eine Straße mit Fähre an, bringt man zuerst eine neue Fähre ins Spiel und darf anschließend auch eine (oder ev. mehrere) **Fähre** umlegen, die auf der gerade verlängerten Straße **liegen**.

Die **Reihenfolge** der Aktionen im Zusammenhang mit einer Seekarte:

1. (See-)Karte anlegen
2. Gefolgsmann setzen
3. Fähre auslegen (bei Seekarte)
4. Fähre umlegen (falls an Straße mit Fähre angelegt wurde)
5. Werten (falls nötig)

Stand
2013

Beispiel 3: Grün legt die Karte an. Er darf die erste Fähre im Straßenverlauf (siehe gestrichelter Pfeil) verändern und dreht sie von Position ① auf Position ②. Grün und Gelb stehen nun nicht mehr auf der selben Straße.



© 2013 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Straße 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
Layout: Christof Tisch

Zusätzlich, Die Kornkreise: In jedem Mini finden Sie eine Karte der 7. Mini-Erweiterung »Die Kornkreise«. Diese Erweiterung ist auch mit einer Karte spielbar, am besten spielt man sie jedoch mit allen 6 Karten. Die Regeln dazu gibt es auf www.carcassonne.de

Straße mit Fähren verlängern und Fahrrouten ändern – Legt der Spieler seine Landschaftskarte an eine Straße an, die eine Fähre als Teil hat, darf er diese Fähre nun umlegen. Er darf diese Fähre beliebig umlegen, muss dies jedoch nicht. Es müssen dabei immer zwei Straßenenden dieser Karte verbunden werden. Er darf die Fähre auch so umlegen, dass sie keine Verbindung mehr zur gerade verlängerten Straße hat. Ausgehend von der gelegten Karte darf nur jeweils die erste Fähre im Straßenverlauf verändert werden.

➡ **Sonderfall:** Falls Straßen von der gelegten Landschaftskarte in **mehreren** Richtungen weiterführen, darf die erste Fähre in jeder dieser Richtungen umgelegt werden.

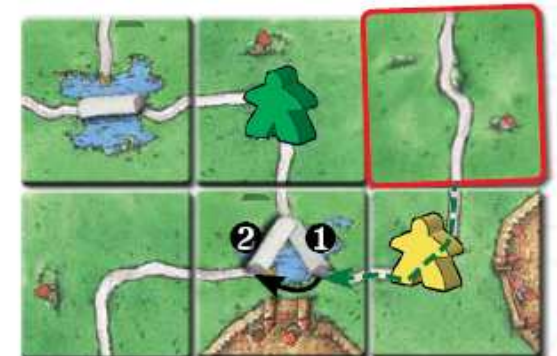
Weitere Regeln: Ein Fähre darf nur einmal pro Zug umgelegt werden. Legt man eine **Seekarte** an eine Straße mit Fähre an, bringt man zuerst eine neue Fähre ins Spiel und darf anschließend auch eine (oder ev. mehrere) **Fähre** umlegen, die auf der gerade verlängerten Straße **liegen**.

Die **Reihenfolge** der Aktionen im Zusammenhang mit einer Seekarte:

1. (See-)Karte anlegen
2. Gefolgsmann setzen
3. Fähre auslegen (bei Seekarte)
4. Fähre umlegen (falls an Straße mit Fähre angelegt wurde)
5. Werten (falls nötig)

Stand
2012

Beispiel 3: Grün legt die Karte an. Er darf die erste Fähre im Straßenverlauf (siehe gestrichelter Pfeil) verändern und dreht sie von Position ① auf Position ②. Grün und Gelb stehen nun nicht mehr auf der selben Straße.



© 2012 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Straße 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
Layout: Christof Tisch

Zusätzlich, Die Kornkreise: In jedem Mini finden Sie eine Karte der 7. Mini-Erweiterung »Die Kornkreise«. Diese Erweiterung ist auch mit einer Karte spielbar, am besten spielt man sie jedoch mit allen 6 Karten. Die Regeln dazu gibt es auf www.carcassonne.de