

Klaus-Jürgen Wrede

Ein pfiffiges Legespiel in winterlichem Gewand für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Die südfranzösische Stadt Carcassonne ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und der Ritter.

Die Spieler machen sich auf, mit ihren Gefolgsleuten auf den Straßen und in den Städten, in den Klöstern und auf den

verschneiten Wiesen rund um Carcassonne ihr Glück zu machen. Die Entwicklung der Landschaft liegt in ihren Händen, und der geschickte Einsatz ihrer Gefolgsleute als Wegelagerer, Ritter, Mönche oder Bauern ebnet ihnen den Weg zum Erfolg.

Spielmaterial

K2-2.2

- **84 Landschaftskarten**

(darunter 1 Startkarte mit dunkler Rückseite), sie zeigen verschiedene Straßenabschnitte, Kreuzungen, Stadtteile, Klöster und Wiesenstücke.

- **40 Gefolgsleute** in 5 Farben:

Jeder Gefolgsmann kann als Wegelagerer, Ritter, Mönch oder Bauer eingesetzt werden. Ein Gefolgsmann pro Farbe wird als Zählstein auf der Wertungstafel benötigt.



- **1 Wertungstafel:**

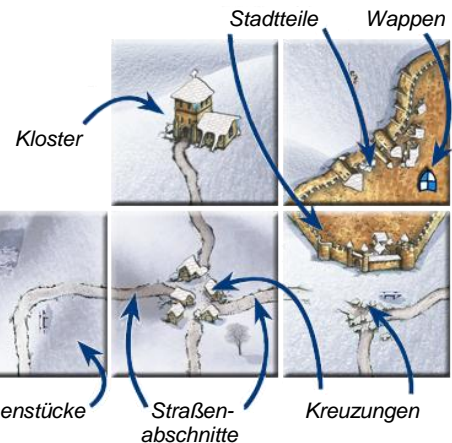
Sie dient zum Anzeigen der Punkte

- **1 Spielregel**

Rückseite Startkarte



Rückseite normale Karten



Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Straßen, Städte, Klöster und Wiesen, auf welche die Spieler ihre Gefolgsleute setzen können, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während des Spiels als auch am Ende Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlußwertung fest.

Die Regeln für die Winter-Edition sind identisch mit den Regeln des normalen Carcassonne-Spiels. Auch die 12 zusätzlichen Karten mit Tier-Illustrationen werden nach den üblichen Regeln gespielt.

Spielvorbereitung



Die Startkarte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Landschaftskarten werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt, daß jeder Spieler gut darauf zugreifen kann. Die Wertungstafel sollte möglichst am Rand des Tisches platziert werden. Jeder Spieler erhält alle 8 Gefolgsleute einer Farbe seiner Wahl und stellt einen dieser Gefolgsleute als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die übrigen 7 Gefolgsleute bleiben zunächst vor jedem Spieler als Vorrat liegen. Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die nachfolgenden Aktionen in der **angegebenen Reihenfolge** aus:

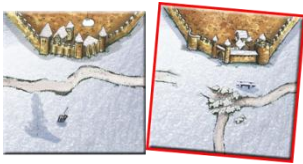
1. Der Spieler **muß** 1 neue **Landschaftskarte** ziehen und **anlegen**.
2. Der Spieler **darf** 1 eigenen **Gefolgsmann** aus seinem Vorrat auf die **soeben gelegte Karte** setzen.
3. Sind durch das Anlegen der Karte fertige **Straßen, Städte** oder **Klöster** entstanden, werden diese jetzt **gewertet**.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

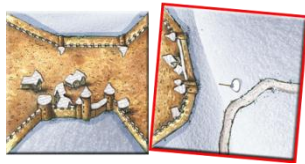
1. Landschaftskarte legen

Als erste Aktion muß der Spieler 1 Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel nehmen. Er zeigt sie zunächst allen Mitspielern (damit sie ihn beim Anlegen auch gut „beraten“ können) und legt sie dann an. Dabei muß er beachten:

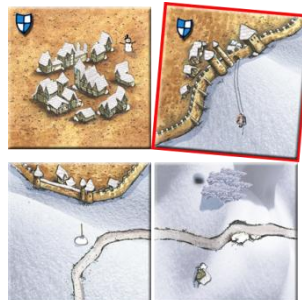
- Die neue Karte (in den Beispielen rot umrandet) muß mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Straßenabschnitte, Stadtteile und Wiesenstücke müssen fortgesetzt werden.



Straßenabschnitt und Wiesenstücke werden fortgesetzt.



Ein Stadtteil wird fortgesetzt.



Auf der einen Seite werden Stadtteile, auf der anderen Seite Wiesenstücke fortgesetzt.



So z. B. darf nicht angelegt werden.

Falls der seltene Fall eintritt, daß eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie ganz aus dem Spiel genommen, und der Spieler zieht eine neue.

2. Gefolgsmann setzen

Hat der Spieler die Karte gelegt, darf er einen Gefolgsmann setzen. Dabei muß er Folgendes beachten:

- Er darf immer nur 1 Gefolgsmann setzen.
- Er muß ihn aus seinem Vorrat nehmen.
- Er darf ihn nur auf die soeben gelegte Karte setzen.
- Er muß sich entscheiden, auf welchen Teil der Karte er den Gefolgsmann setzt. Entweder als ...



auf einen Straßenabschnitt

oder



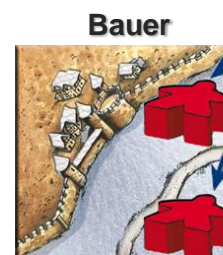
in einen Stadtteil

oder



in ein Kloster

oder



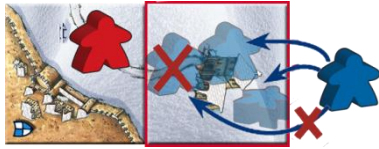
auf ein Wiesenstück

hier oder dort

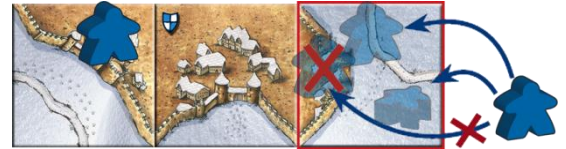
Bauern werden hingelegt!

- Auf den durch die neue Karte verbundenen Straßenabschnitten, Stadtteilen oder Wiesenstücken darf kein anderer Gefolgsmann (auch kein eigener) stehen. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit der andere Gefolgsmann entfernt ist. Was damit gemeint ist, verdeutlichen am besten zwei Beispiele:

Blau darf keinen Wegelagerer einsetzen, die Straße ist schon besetzt. Er darf einen Mönch einsetzen oder einen Bauern auf die Wiese legen.



Blau darf keinen Ritter in die Stadt setzen, die Stadt ist schon besetzt. Er darf einen Wegelagerer auf die Straße stellen oder einen Bauer auf die Wiese legen.



Gehen einem Spieler im Verlauf des Spiels die Gefolgsleute aus, muß er weiterhin Karten anlegen, darf jedoch keinen Gefolgsmann setzen. Aber keine Angst: Man erhält Gefolgsleute auch wieder zurück.

Nun ist der Zug des Spielers zu Ende, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ausnahme: Ist durch das Anlegen der Karte eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertiggestellt worden, muß jetzt gewertet werden.

■ 3. Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

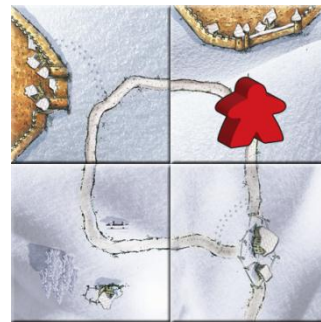
■ Eine fertige Straße



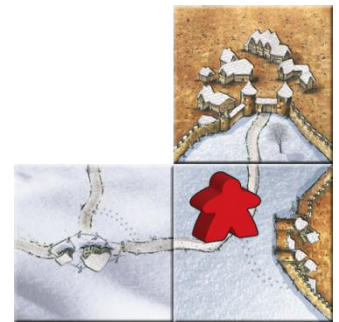
Eine Straße ist fertig, wenn die Straßenabschnitte an beiden

Seiten durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder ein Kloster begrenzt sind oder wenn die Straße einen geschlossenen Kreis ergibt. Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.

Für eine fertige Straße erhält der Spieler, der auf dieser Straße einen Wegelagerer hat, so viele Punkte, wie die Straße „lang“ ist (Anzahl der Karten).



Rot erhält 4 Punkte.



Rot erhält 3 Punkte.

Die Wertungstafel

Alle Punkte werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt. Die Wertungstafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, so wird er hingelegt. Auf diese Weise sieht man, daß der Spieler schon 50 oder mehr Punkte errungen hat.

Blau erhält 3 Punkte. Er bewegt seinen Zählstein von 48 auf die 1. Um anzuzeigen, daß er die 50 überschritten hat, legt er ihn hin.



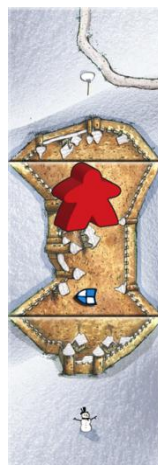
■ Eine fertige Stadt



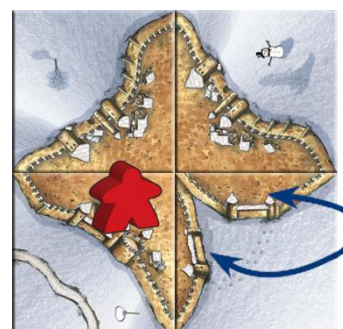
Eine Stadt ist fertig, wenn ihre Stadtteile vollständig von einer Stadtmauer umgeben sind und die Stadtfläche keine Lücke aufweist. Eine Stadt kann beliebig viele Stadtteile enthalten.

und die Stadtfläche keine Lücke aufweist. Eine Stadt kann beliebig viele Stadtteile enthalten.

Für eine fertige Stadt erhält der Spieler, der in dieser Stadt einen Ritter hat, 2 Punkte für jeden Stadtteil. Jedes Wappen zählt 2 Punkte extra.



Rot erhält 8 Punkte (3 Stadtteile und 1 Wappen).



Rot erhält 8 Punkte (4 Stadtteile und kein Wappen).

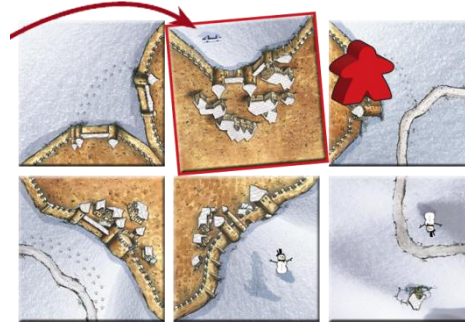
Wenn die **beiden Stadtteile** in 1 Stadt liegen, zählen sie nur als 1 Stadtteil. Wenn die beiden Stadtteile in 1 Stadt liegen, zählen sie nur als 1 Stadtteil.

Mehrere Gefolgsleute auf einer fertigen Straße oder in einer fertigen Stadt

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Wegelagerer auf einer Straße oder mehrere Ritter in einer Stadt stehen.

Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern bzw. Rittern. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

Die **neue Karte** verbindet die vorher getrennten Stadtteile zu einer fertigen Stadt.



Blau und Rot erhalten beide die volle Punktzahl, nämlich 10 Punkte, da sie beide je 1 Ritter in der Stadt besitzen (Gleichstand).

Ein fertiges Kloster



Ein Kloster ist fertig, wenn es von 8 Landschaftskarten umgeben ist. **Der Spieler, der einen Mönch im Kloster hat, erhält sofort 9 Punkte** (für jede Landschaftskarte und das Kloster 1 Punkt).



Rot erhält 9 Punkte (für 8 umliegende Karten und das Kloster selbst).

Rückkehr der Gefolgsleute zu ihren Besitzern



Nachdem eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertig gebaut und gewertet wurde – **und nur dann** – kehren die dort eingesetzten Wegelagerer, Ritter oder Mönche zu ihren Besitzern zurück. Die Spieler können sie **ab dem nächsten Zug** wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.

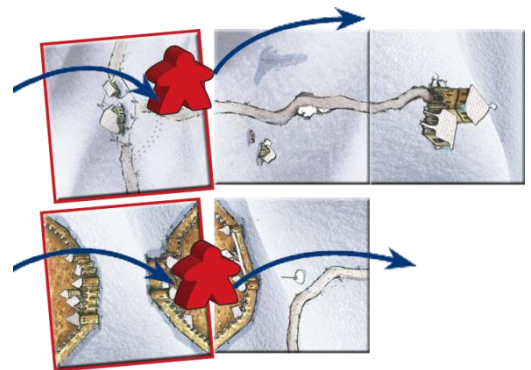
Es ist möglich, im selben Zug einen Gefolgsmann zu setzen, sofort zu werten und den Gefolgsmann wieder zurück zu bekommen.

Dabei muß man immer in dieser Reihenfolge vorgehen:

1. Mit der neuen Karte eine Straße, Stadt oder ein Kloster fertigstellen.
2. Einen Wegelagerer, Ritter oder Mönch setzen.
3. Die fertige Straße, Stadt bzw. das Kloster werten.
4. Den Wegelagerer, Ritter bzw. Mönch zurücknehmen.

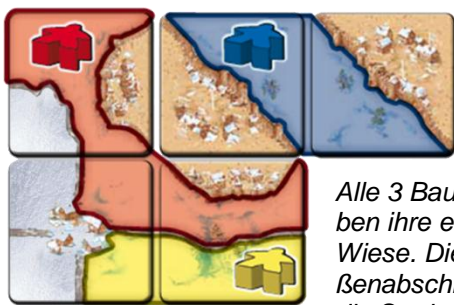
Rot erhält 3 Punkte.

Rot erhält 4 Punkte.



Die Wiese

Mehrere zusammenhängende Wiesenstücke werden als Wiese bezeichnet. Wiesen bzw. Wiesenstücke werden nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Bauern aufzunehmen. Die Besitzer der Bauern können erst am Ende des Spiels Punkte bekommen. **Daher bleiben Bauern das ganze Spiel über auf den Wiesen und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück!** (Um dies zu verdeutlichen, werden die Bauern beim Einsetzen hingelegt.) Wiesen werden durch Straßen, durch Städte und durch das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt. (Wichtig bei der Schlußwertung!)



Alle 3 Bauern haben ihre eigene Wiese. Die Straßenabschnitte bzw. die Stadt trennen die Wiesen voneinander ab.



Nach dem Anlegen der neuen Karte sind die Wiesen der 3 Bauern miteinander verbunden.

Man beachte: Der Spieler, der die neue Karte gelegt hat, darf keinen Bauern setzen, da auf der nun verbundenen Wiese bereits Bauern stehen.

Spielende und Schlußwertung

Am Ende des Zugs, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde, ist das Spiel zu Ende.

Nun folgt die **Schlußwertung**, in der **nicht fertige Straßen, Städte und Klöster**, sowie die **Bauern** gewertet werden.

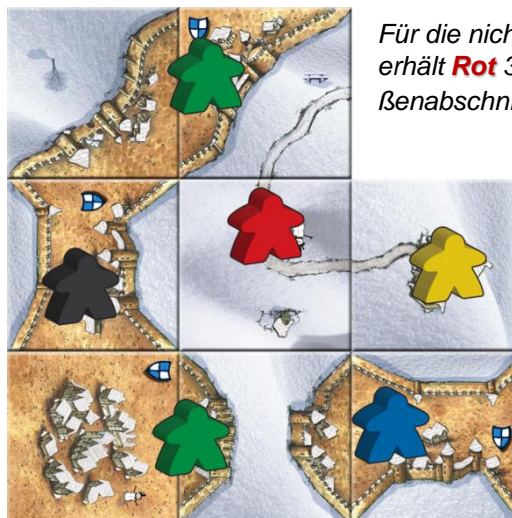
Wertung für nicht fertige Straßen, Städte und Klöster

Bei der Schlußwertung werden zuerst alle **nicht fertigen** Straßen, Städte und Klöster gewertet. Für jede **nicht fertige** Straße, Stadt und Kloster erhält deren Besitzer **je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt**.

Auch ein Wappen zählt jetzt nur 1 Punkt.

Nachdem die Bauten gewertet wurden, werden die entsprechenden Erfolgsleute entfernt.

Grün erhält für die große unfertige Stadt 8 Punkte (5 Stadtteile, 3 Wappen). **Schwarz** erhält nichts, da **Grün** mit 2 Rittern die Mehrheit in der Stadt hat.



Für die nicht fertige Straße erhält **Rot** 3 Punkte (3 Straßenabschnitte).

Gelb erhält für das nicht fertige Kloster 5 Punkte (4 umliegende Karten und die Klosterkarte).

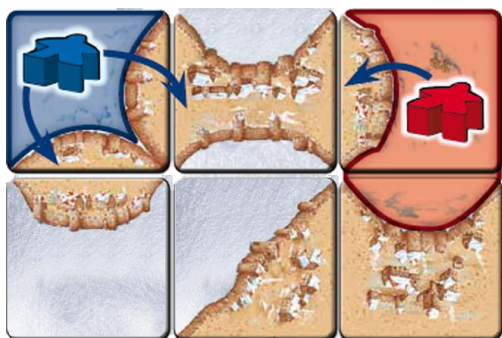
Blau erhält für die nicht fertige Stadt 3 Punkte. (2 Stadtteile, 1 Wappen)

Bauernwertung

Nun sind nur noch die Bauern auf den Wiesen, die jetzt abgerechnet werden. Auf jeder Wiese wird der Besitzer ermittelt. Hat nur 1 Spieler Bauern auf der Wiese, so ist er der Besitzer. Haben mehrere Spieler Bauern auf der Wiese, so ist der Spieler mit den meisten Bauern der Besitzer. Bei Gleichstand sind alle Spieler, die die meisten Bauern haben, Besitzer der Wiese.

Der oder die Besitzer einer Wiese erhalten für **jede fertige Stadt**, die an diese Wiese grenzt bzw. in dieser Wiese liegt, **3 Punkte**.

Grenzt eine Stadt an mehrere Wiesen, erhalten **alle Besitzer** dieser Wiesen für die Stadt 3 Punkte.

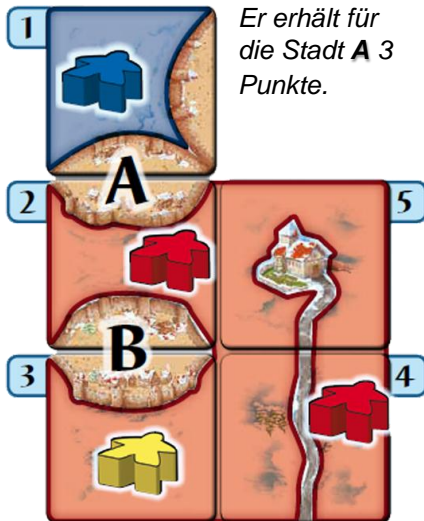


Blau erhält 6 Punkte. **Rot** erhält 3 Punkte. Die nicht fertige Stadt bringt keine Punkte.



Blau erhält 9 Punkte (6 Punkte für den oberen Bauern und 3 Punkte für den unteren).

Blau besitzt die kleine Wiese.



Er erhält für die Stadt **A** 3 Punkte.

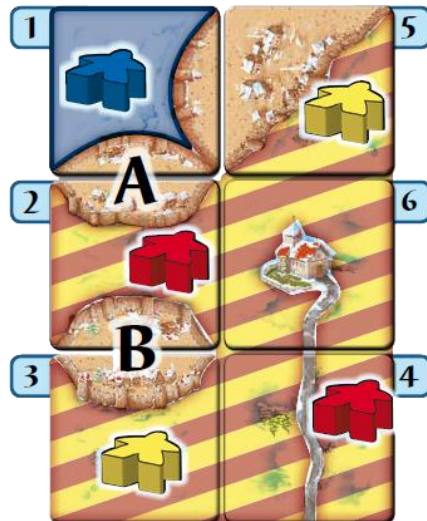
X Reihenfolge, in der die Plättchen gelegt werden

Rot besitzt die große Wiese. Er hat die Mehrheit mit 2 Bauern.

Rot erhält 6 Punkte (je 3 für die Städte **A** und **B**).

Gelb hat nun keine Mehrheit auf der Wiese und bekommt keine Punkte.

Blau erhält 3 Punkte für Stadt **A**.



Auf der großen Wiese haben **Rot** und **Gelb** je 2 Bauern. Beide besitzen diese Wiese. Beide erhalten 6 Punkte (je 3 Punkte für die Städte **A** und **B**).

So werden für jede Wiese die angrenzenden fertigen Städte gewertet. Dann ist die Wertung und das Spiel zu Ende.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Wirtshäuser und Kathedralen

Carcassonne

Winter-Edition



1. Erweiterung

Die Erweiterung ist nur zusammen mit CARCASSONNE Winteredition spielbar und kann komplett oder teilweise ins Spiel integriert werden, ganz nach eigenem Geschmack. **Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich!** Im Folgenden werden die einzelnen Teile beschrieben:

Zusätzliches Spielmaterial

K2-2.2

- 18 Landschaftskarten (markiert mit )
- 8 Gefolgsleute für den 6. Spieler
- 6 Punktekarten 50/100
- 6 große Gefolgsleute

18 neue Landschaftskarten

Sie werden wie gewohnt angelegt – Wiese an Wiese, Straße an Straße und Stadtteil an Stadtteil. Unter ihnen gibt es Karten mit neuen Gebäuden, die bestimmte Wertungen verändern:

Wirtshaus am See (6 Karten)



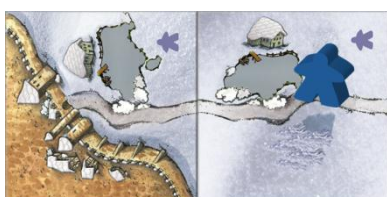
Liegen **eine oder mehrere** Wirtshauskarten in einer **fertigen** Straße, so erhält der Wegelagerer **2 Punkte** pro Straßenabschnitt (Anzahl der Karten). Ist eine solche Straße allerdings bis zum Spielende nicht fertig gestellt, so gibt es hierfür gar keine Punkte!



Blau erhält 6 Punkte



Blau erhält 6 Punkte



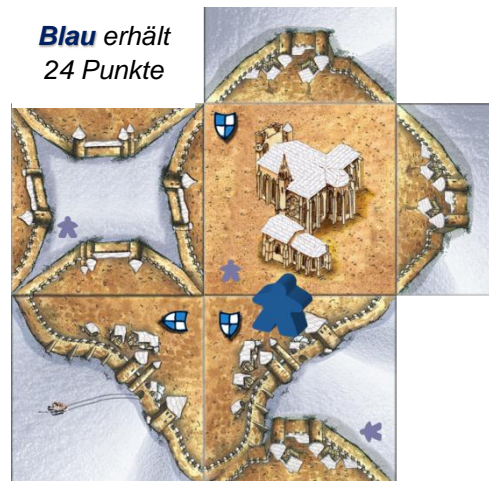
Straße bei Spielende nicht fertig:
Blau erhält 0 Punkte

Kathedrale (2 Karten)



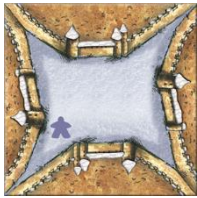
Liegen **eine oder auch beide** Kathedralen in einer **fertigen** Stadt, so erhält der Ritter **3 Punkte** pro Stadtteil (Anzahl der Karten) und Wap-pen. Wird die Stadt aber bis zum Ende des Spiels nicht fertig gebaut, so gibt es für die gesamte Stadt gar keine Punkte!

Blau erhält
24 Punkte

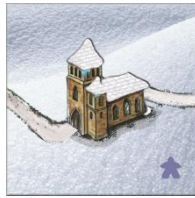


Stadt bei Spielende nicht fertig:
Blau erhält 0 Punkte

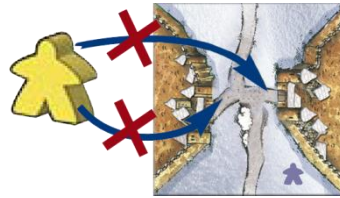
Weitere neue Landschaftskarten:



Dieser Karte hat 4 getrennte Stadtteile



Das Kloster trennt die Straße in 2 Straßenabschnitte

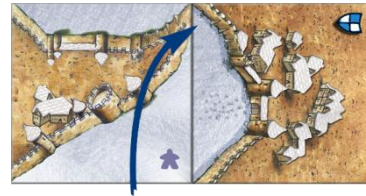


Hier dürfen keine Wegelagerer gesetzt werden

Die Kreuzung trennt die Straße in 2 Straßenabschnitte



Das Wirtshaus liegt auf dem rechten Straßenabschnitt



Diese Wiese ist hier zu Ende

Punktekarten



Sie vereinfachen die Übersicht über den derzeitigen Punktestand. Ein Spieler, der über das Feld 0 der Wertungstafel zieht, nimmt sich eine der Punktekarten und legt sie mit der Zahl 50 für alle gut sichtbar vor sich ab. Zieht ein Spieler ein zweites Mal über das Feld 0, so dreht er die Punktekarte um auf die Zahl 100. Im Spiel zu zweit kann es in seltenen Fällen vorkommen, daß ein Spieler die Wertungstafel zum 3. Mal umrundet. Dann legt er eine weitere Punktekarte mit der Zahl 50 vor sich ab.

Gefolgsleute für den 6. Spieler

Mit der größeren Kartenzahl aus dieser Erweiterung kann CARCASSONNE ohne weiteres zu sechst gespielt werden.

6 große Gefolgsleute



Jeder Spieler erhält zu seinen 7 Gefolgsleuten einen großen Gefolgsman hinzu. Dieser darf wie jeder andere Gefolgsman eingesetzt werden. **Bei einer Wertung zählt er so, als ob der Spieler 2 normale Gefolgsleute in dem entsprechenden Gebiet (Straße, Stadt, Wiese) stehen hat.** Nach einer Wertung kommt er wie jeder andere Gefolgsman zum Spieler zurück und kann ab dem nächsten Zug wieder neu eingesetzt werden. Setzt man den großen Gefolgsman als Bauer, so bleibt er wie die anderen Bauern auch bis zum Spielende auf der Karte.



Nur **Blau** erhält die 3 Punkte für die Straße



Carcassonne Winter-Edition


Klaus-Jürgen Wrede

2. Erweiterung

„Händler und Baumeister“ kann nur zusammen mit CARCASSONNE Winteredition gespielt werden. Selbstverständlich kann man auch die 1. Erweiterung dazugeben (CARCASSONNE plus 1. Erweiterung plus „Händler und Baumeister“). **Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich!** Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung erklärt.

Zusätzliches Spielmaterial

K2-2.2 / 2.1v

- **24 neue Landschaftskarten** (9 Karten mit Wein, 6 mit Korn, 5 mit Tuch, 4 weitere ohne Waren - )
- **20 Waren** (9 x Weinfäß, 6 x Kornbündel, 5 x Textilie, werden neben der Wertungstafel ausgelegt)
- **12 neue Gefolgsleute** in 6 Farben (je 1 Schwein und 1 Baumeister für jeden Spieler)
- **1 Stoffbeutel**

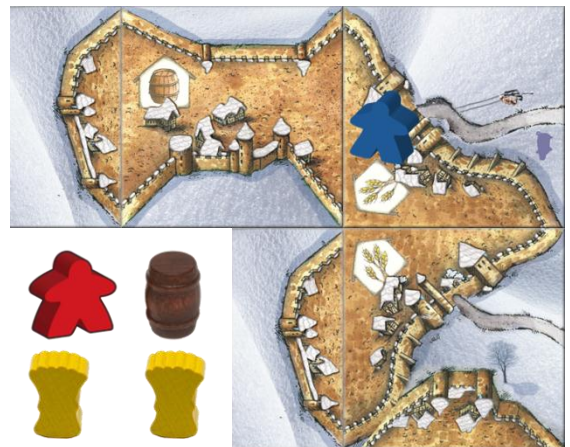
Eine Stadt mit Waren wird fertig

Wird eine Stadt fertig gestellt, die 1 oder mehrere Warensymbole enthält, passiert Folgendes:

Die Stadt wird in der gewohnten Weise gewertet. **Der Spieler, der die Stadt fertig gestellt hat**, bekommt dann für jedes Warensymbol in der Stadt 1 dazugehörige Ware (er ist sozusagen der Händler dieser Stadt).

Es spielt dabei keine Rolle, ob er selbst Ritter in der Stadt hatte, oder ob sich überhaupt Ritter in der Stadt befanden.

Rot hat die Stadt abgeschlossen.
Blau erhält 10 Punkte und **Rot** 2x Kornbündel und 1 Weinfäß.



Die Waren (bringen zusätzliche Punkte)

Der Spieler, der am **Ende des Spiels** die meisten **Weinfässer** gesammelt hat, erhält **10 Punkte**. Das Gleiche gilt für den Spieler mit den meisten **Kornbündel und Textilien**. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten die vollen 10 Punkte.

Beispiel für ein 2-Personenspiel: **Blau** bekommt 20 Punkte, **Rot** 30 Punkte.

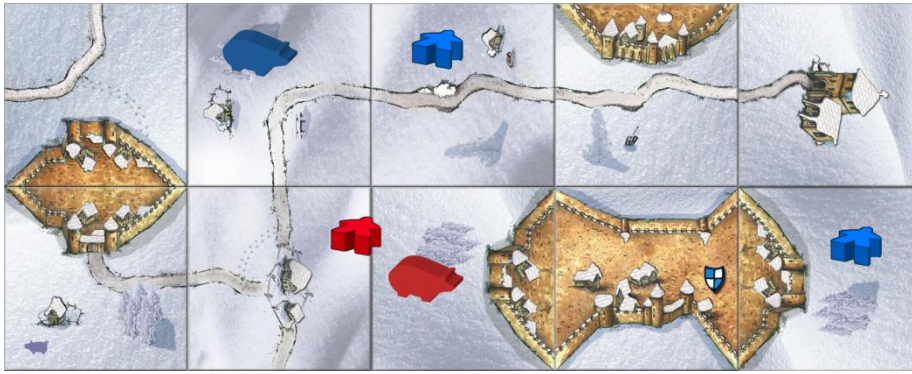


Schwein und Baumeister

Schwein und Baumeister werden behandelt wie die übrigen Gefolgsleute. Sie müssen auf die soeben gelegte Karte gesetzt werden. Kein weiterer Gefolgsmann darf dort platziert werden.

Das Schwein wird auf die Wiese gesetzt und kann den Wert der Städte für die Bauern erhöhen.

Ein Spieler darf sein Schwein nur auf eine Wiese setzen, auf der bereits mindestens 1 eigener Bauer steht. Das Schwein bleibt bis zum Spielende auf der Wiese. Bei der Schlußwertung bekommt der Spieler für jede gewertete Stadt dieser Wiese 4 anstatt 3 Punkte. Dies gilt aber nur, wenn er die Wiese besitzt. Für den Besitz einer Wiese zählen nach wie vor nur die Bauern.



Blau besitzt die Wiese. Da er sein Schwein auf der Wiese hat, erhält er für jede fertige Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte.

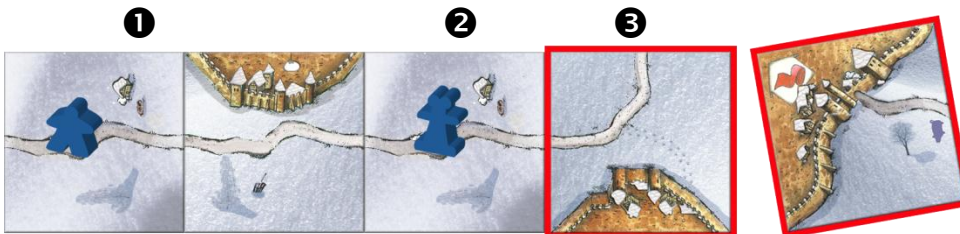
Blau erhält also 8 Punkte.

Rot besitzt die Wiese nicht, da er nicht die Bauernmehrheit hat. Er erhält 0 Punkte.

Der Baumeister wird auf die Straße oder in die Stadt gesetzt und ermöglicht dem Besitzer Doppelzüge.

Wie kommt der Baumeister auf eine Straße und wie funktioniert der Doppelzug?

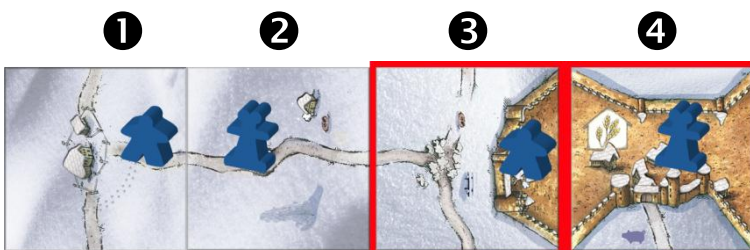
- ❶ Der Spieler setzt einen **Wegelagerer** auf eine Straße.
- ❷ Er legt im **nächsten Zug oder irgendwann später** eine Karte an, welche die **Straße weiterführt** und setzt seinen **Baumeister** auf die Straße.
- ❸ Er legt im nächsten Zug oder irgendwann später erneut eine Karte an, die die Straße mit dem Baumeister **weiterführt** oder **abschließt**. Er zieht nun sofort eine **2. Karte** und legt sie irgendwo an (das ist der Doppelzug und nur so kann er durchgeführt werden).



1. Einen Wegelagerer setzen.
2. Den Baumeister setzen.
3. Die Straße weiterführen, die 2. Karte ziehen und irgendwo anlegen.

Weitere Einzelheiten

- Es gibt keine Kettenreaktion. Legt der Spieler die 2. Karte wieder an die Straße mit seinem Baumeister, darf er keine 3. Karte ziehen.
- Bleibt die Straße im Verlauf des Doppelzuges offen, bleibt der Baumeister dort. Solange die Straße offen ist, kann der Spieler auf die geschilderte Weise Doppelzüge machen. Wird sie abgeschlossen, kommen nach der Wertung Wegelagerer und Baumeister zum Spieler zurück.
- Der Spieler kann sowohl auf die 1. als auch auf die 2. Karte einen Gefolgsmann setzen. Wird die Straße nach der 1. Karte abgeschlossen, kann er z. B. den gerade zurück bekommenen Baumeister auf die 2. Karte setzen.
- Auf einer Straße können Baumeister mehrerer Spieler stehen.
- Zwischen dem Wegelagerer und dem Baumeister können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.
- Alles, was für die Straße erklärt wurde, gilt genauso für die Stadt. Man muß im Text nur „Straße“ durch „Stadt“ und „Wegelagerer“ durch „Ritter“ ersetzen.
- Ein Baumeister kann einmal auf eine Straße, ein anderes Mal in eine Stadt gesetzt werden, aber nie auf eine Wiese.



Ein Spieler kann beispielsweise ...

1. Einen Wegelagerer setzen.
2. Den Baumeister setzen.
3. Die Straße abschließen und einen Ritter in den Stadtteil der Karte setzen.
(Die Straße wird nun gewertet. Wegelagerer und Baumeister kommen zurück.)
4. Die 2. Karte anlegen und den Baumeister dort wieder einsetzen.

Weitere neue Landschaftskarten (Beispiele)



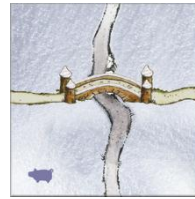
Das Kloster trennt die Straße in **3 Straßenabschnitte**.



Diese Karte hat **3 getrennte Stadtteile**.



Die eine Straße endet in der Stadt, die andere am Häuschen.



Die Brücke ist **keine Kreuzung**. Die eine Straße verläuft **durchgehend** von links nach rechts, die andere von oben nach unten.

Die **Wiesenstücke** sind allerdings getrennt. Die Karte links hat 4 getrennte, die Karte rechts 3 getrennte Wiesenstücke.



Burgfräulein und Drache

Carcassonne

Winter-Edition



3. Erweiterung

Das Land um Carcassonne wird von einem **Drachen** heimgesucht, der den Gefolgsleuten das Leben schwer macht. Tapfere Helden stellen sich mutig der Gefahr, doch ohne die Hilfe der **Fee** stehen ihre Chancen schlecht. In der Stadt wirbt das **Burgfräulein** um die Gunst der Ritter, und Bauern errichten Geheimgänge, um unentdeckt den Drachenhort zu erreichen.

Alle Spielregeln von CARCASSONNE Winteredition bleiben gleich!

Zusätzliches Spielmaterial

K2-2.3

- 30 neue Landschaftskarten (markiert mit )
- 1 Holzfigur Drache
- 1 Holzfigur Fee



Spielvorbereitungen

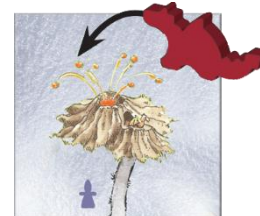
Die **30 neuen Karten** werden unter die Karten des Grundspiels gemischt. Sie werden im Laufe des Spiels nach den üblichen Regeln angelegt. Der **Drache** und die **Fee** werden bereitgestellt. Sie gehören keinem Spieler und können, sobald sie im Spiel sind, auf jeder beliebigen Karte stehen.

Die neuen Karten und ihre Bedeutung

Der Vulkan (6 Karten)



Sobald eine Karte mit einem Vulkan aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie gewohnt an, darf aber **keinen** Gefolgsmann darauf setzen. Er darf allerdings die Fee versetzen. Dann wird der **Drache** von seinem momentanen Standort **direkt auf diese Karte** gesetzt.



Der Drache (12 Karten)



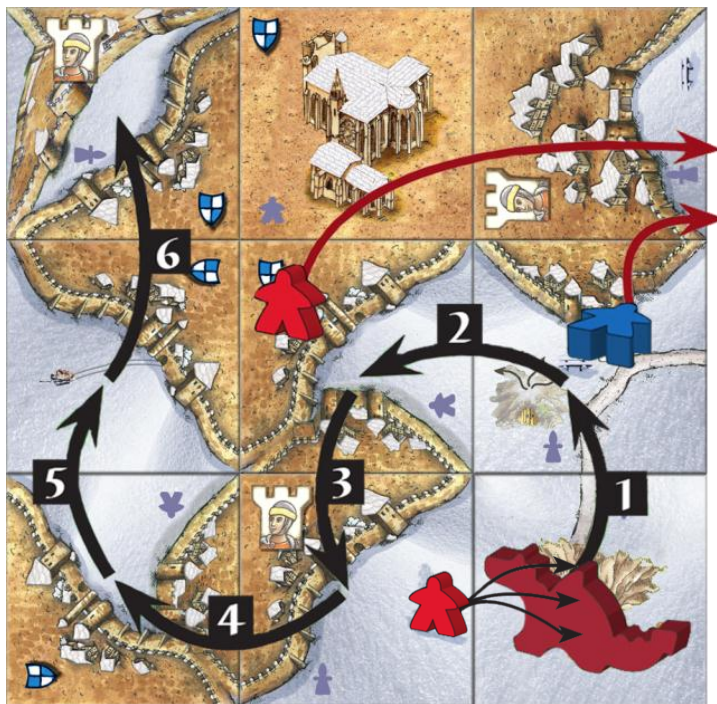
Sobald eine Karte mit einem Drachen aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie gewohnt an und darf einen Gefolgsmann darauf setzen. Dann wird das Spiel kurz unterbrochen – **der Drache zieht!**

Beginnend beim Spieler, der am Zug ist, muß reihum jeder Mitspieler den Drachen **genau um eine Karte waagrecht oder senkrecht bewegen**. Der Drache zieht immer **6 Karten** weit, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler (Ausnahme: Sackgasse, siehe unten).

Er darf keine Karte zweimal betreten. Außerdem ist die Karte mit der Fee tabu (siehe unten). Immer wenn der Drache eine Karte betritt, auf der ein oder mehrere Gefolgsleute stehen, kommen alle Gefolgsleute direkt zu den jeweiligen Spielern zurück. Nachdem der Drache gezogen wurde, geht das Spiel normal weiter.

Sackgasse: Zieht der Drache auf eine Karte, von der er nicht mehr regelgerecht weiterziehen kann, so ist seine Bewegung vorzeitig beendet.

Achtung: Solange noch keine Vulkankarte aufgedeckt wurde, und der Drache sich noch außerhalb des Spielfelds befindet, wird er nicht gezogen. Die Karte wird offen zur Seite gelegt, und dafür eine neue Karte gezogen. Sobald der Drache im Spiel ist, werden alle zur Seite gelegten Drachenkarten eingemischt und das Spiel geht normal weiter.



Beispiel mit 4 Spielern:

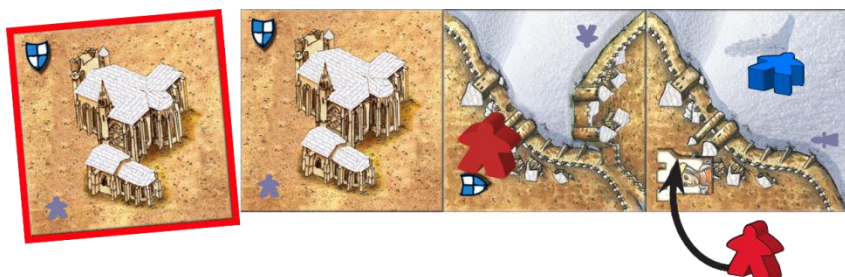
Der Drache startet unten rechts.

1. Spieler A zieht ihn nach oben,
2. Spieler B zieht nach links,
3. Spieler C zieht nach unten,
4. Spieler D zieht nach links –
Der Drache darf nicht nach rechts, weil er in diesem Zug schon einmal dort war.
5. Dann ist nochmals Spieler A an der Reihe und zieht nach **oben**.
6. Dann zieht Spieler B nochmals nach oben und die Bewegung des Drachen ist beendet.
Der **blaue** und der **rote** Gefolgsmann kommen zum jeweiligen Besitzer in den Vorrat zurück.

Der Zaubergang (6 Karten)



Wenn ein Spieler eine Zaubergangkarte angelegt hat, darf er seinen Gefolgsmann in diesem Zug **auf diese oder eine beliebige bereits ausliegende Karte** setzen. Dabei muß er die üblichen Setzregeln einhalten. Er darf also seinen Gefolgsmann z. B. nicht in bereits besetzte oder abgeschlossene Gebiete setzen.

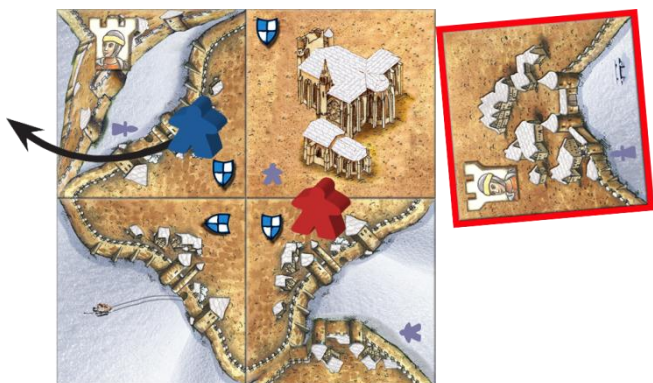


Rot legt die Karte mit dem Zaubergang auf der linken Seite an und setzt seinen Gefolgsmann auf eine Karte der bisher unbesetzten Stadt rechts ein.

Das Burgfräulein (6 Karten)



Deckt ein Spieler eine Karte mit einem Burgfräulein auf, so legt er diese Karte nach den bekannten Regeln an. Legt er die Karte an eine Stadt an, in der bereits ein oder mehrere Ritter stehen, so **darf er einen** der dort stehenden Ritter seiner Wahl (auch einen eigenen) seinem Besitzer zurückgeben. Er selbst darf in **diesem Fall keinen** Gefolgsmann setzen, auch nicht auf eine Wiese oder Straße dieser Karte. Wenn er keinen Gefolgsmann entfernt, darf er ganz normal einen Gefolgsmann setzen.



Rot legt die Karte mit dem Burgfräulein an und entfernt den **blauen Ritter**. **Rot** darf nun keinen Gefolgsmann einsetzen.

Die Fee (Sie ist nicht auf Karten abgebildet.)

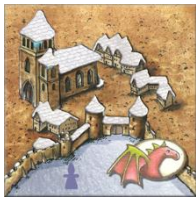


Sie steht zu Beginn neben der Spielfläche. Immer dann, wenn ein Spieler in seinem Zug **keinen Gefolgsmann** einsetzt, darf er die Fee zu einem **eigenen Gefolgsmann** stellen.

Die Fee hat 3 Eigenschaften:

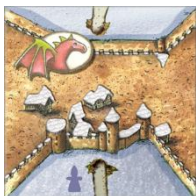
- **Schutz vor Drachen:** Der Drache darf nicht auf die Karte ziehen, auf der die Fee steht. Alle Figuren auf dieser Karte sind somit vor dem Drachen geschützt.
- **1 Punkt am Zugbeginn:** Steht die Fee zu Beginn des Zuges eines Spielers direkt bei einem Gefolgsmann dieses Spielers, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt.
- **3 Punkte bei Gebietswertung:** Bei einer Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese), in dem die Fee steht, passiert Folgendes: Der Spieler, bei dessen Gefolgsmann die Fee steht, erhält 3 Punkte, unabhängig davon, ob und wie viele Punkte er sonst noch bei dieser Wertung erhält. Der Gefolgsmann kommt zum Spieler zurück, die Fee bleibt stehen.

Weitere neue Landschaftskarten



Kloster in der Stadt

Setzt ein Spieler einen Gefolgsmann, so muß er ihn genau platzieren, entweder in die Stadt oder auf das Kloster. Steht er auf dem Kloster, wird dieses gewertet, wenn die umgebenden 8 Karten gelegt sind, auch wenn die Stadt selbst nicht fertig gebaut ist. Der Gefolgsmann kann als Mönch auch dann gesetzt werden, wenn sich in der übrigen Stadt bereits ein Ritter befindet. Sinngemäß gilt das auch umgekehrt.



Tunnel

Die Straße ist nicht unterbrochen, die untere und die obere Wiese ebenfalls nicht.

Regeln für das Spiel zusammen mit anderen Erweiterungen:



Vulkan

- Ein Spieler, der mit einer Vulkankarte einen Bauplatz für einen Gutshof (5. Erw.) schafft kann den Gutshof auch setzen.



Drache

- Der Drache entfernt folgende Figuren vom Spielfeld: Normaler und großer Gefolgsmann (1. Erw.), Schwein und Baumeister (2. Erw.), Gefolgsmann auf Turm (4. Erw.), Bürgermeister und Wagen (5. Erw.).
- Der Drache darf nicht in die Grafenstadt (6. Erw.) gezogen werden.
- Der Drache entfernt keinen Gefolgsmann aus einer Burg (8. Erw.).



Burgfräulein

- Entfernt der Spieler den letzten Ritter eines Spielers aus der Stadt mit dessen Baumeister (2. Erw.), so kommt sofort auch der Baumeister sofort zum Spieler zurück.
- Entfernt der Spieler einen Ritter aus der Stadt, so darf er auch keine andere Figur wie Baumeister und Schwein (2. Erw.), Bürgermeister, Gutshof und Wagen (5. Erw.) oder Fee einsetzen.



Fee

- Führt ein Spieler mit dem Baumeister (2. Erw.) einen Doppelzug aus, so erhält er den Feenpunkt zu Beginn des Zuges nur einmal.
- Die Fee schützt nicht vor Gefangennahme durch den Turm (4. Erw.).
- Versetzt der Spieler die Fee, so darf er keine Figur wie Baumeister und Schwein (2. Erw.), Bürgermeister, Gutshof und Wagen (5. Erw.) oder Fee einsetzen.

Der Turm



Carcassonne

Winter-Edition

4. Erweiterung

„Carcassonne Winter – Der Turm“ kann nur zusammen mit CARCASSONNE Winter-Edition gespielt werden. Selbstverständlich kann man auch alle anderen Erweiterungen dazugeben.

Zusätzliches Spielmaterial

- 18 Landschaftskarten mit jeweils einem Turmplatz (markiert mit )
- 30 Turmteile aus Holz in einer Farbe 
- 1 Turm als Kartenspender

Alle Spielregeln von CARCASSONNE Winter-Edition bleiben gleich! Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung erklärt.

Wir empfehlen, den Kartenspender nicht auseinander zu nehmen. Die Karten können von oben sowie von unten gezogen werden. Wir empfehlen allerdings die Entnahme von oben, denn je weniger Karten sich im Turm befinden, desto höher ist die Gefahr, daß Karten ungewollt aus dem Turm fallen, wenn sie von unten gezogen werden.



Spielvorbereitung

Die 18 neuen Landschaftskarten werden unter alle weiteren Karten gemischt. Dann wird der Kartenspender mit allen Karten gefüllt. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Karten rechts oder links in den Kartenspender gefüllt werden. Der Kartenspender wird so neben die Spielfläche gestellt, daß alle Spieler gut darauf zugreifen können.

Jeder Spieler bekommt je nach Spielerzahl unterschiedlich viele Turmteile, die er zu seinem Vorrat an Gefolgsleuten stellt:

- | | |
|---|---------------------------|
| 2 Spieler: 10 Teile | 3 Spieler: 9 Teile |
| 4 Spieler: 7 Teile | 5 Spieler: 6 Teile |
| 6 Spieler: 5 Teile (nur mit „Carcassonne – Die Erweiterung“ möglich) | |

Spielablauf

Zunächst zieht der Spieler eine Landschaftskarte aus dem Kartenspender und legt die Karte nach den bekannten Regeln an. Dies gilt auch für die 18 neuen Landschaftskarten. Dann darf der Spieler genau **eine** der folgenden **4 Möglichkeiten** wahrnehmen:

- Er setzt einen seiner Gefolgsleute auf die soeben gelegte Landschaftskarte nach den bekannten Regeln.

3 neue Möglichkeiten:

- Er setzt eines seiner Turmteile auf eine beliebige ausliegende Landschaftskarte mit einem Turmplatz
- Er setzt eines seiner Turmteile auf einen schon bestehenden Turm.
- Er setzt einen seiner Gefolgsleute auf einen bestehenden Turm und schließt diesen damit ab.

Ein Turmteil setzen und einen Gefangenen machen

Immer dann, wenn ein Spieler ein Turmteil setzt, darf der Spieler sofort **einen** Gefolgsmann eines Mitspielers gefangen nehmen. Den Gefangenen legt der Spieler vor sich ab.

Welchen Gefolgsmann er gefangen nehmen kann, richtet sich danach, in welcher Höhe er das Turmteil auf den Turm setzt.

Wird das Turmteil in der 1. Ebene gebaut, so hat der Spieler 5 Landschaftskarten zur Auswahl, von denen er einen Gefolgsmann gefangen nehmen darf: Die Karte, auf der der Turm steht sowie jede Karte, die waagrecht oder senkrecht an die Karte mit dem Turm grenzt.

Spieler **Rot** setzt das erste Turmteil und nimmt den **blauen Gefolgsmann** auf Karte 4 gefangen.



Wird das Turmteil in der 2. Ebene gebaut, so hat der Spieler schon 9 Möglichkeiten, einen Gefangenen zu machen.

Spieler **Rot** setzt das zweite Turmteil und hat nun die Möglichkeit, entweder den **grünen Gefolgsmann** auf 1, den **blauen** auf 6 oder den **gelben** auf 9 gefangen zu nehmen.



Mit jedem weiteren Stockwerk vergrößert sich die Reichweite um 4 Möglichkeiten. Diese Gefangennahme ist auch über „Löcher in der Auslage“ oder andere Türme jeglicher Höhe hinweg möglich. Ein Turm darf beliebig hoch gebaut werden.

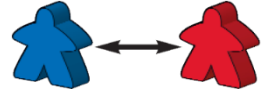
Einen Gefolgsmann auf einen Turm setzen

Wenn ein Spieler einen seiner Gefolgsleute auf einen bestehenden Turm setzt, ist dieser Turm damit beendet und darf nicht weiter erhöht werden. Der Gefolgsmann bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Turm stehen und kommt nicht mehr zum Besitzer zurück. Diese Aktion ist dann sinnvoll, wenn man dadurch einen eigenen wertvollen Gefolgsmann schützen kann.



Die Gefangenen

Immer dann, wenn 2 Spieler voneinander jeweils einen Gefolgsmann gefangen genommen haben, werden diese sofort **ausgetauscht** und kommen zu ihrem jeweiligen Besitzer zurück.



Außerdem darf ein Spieler, wenn er am Zug ist, **einen** gefangenen Gefolgsmann von **einem** Mitspieler **zurückkaufen**. Dafür muß er auf der Wertungsleiste **3 Felder** zurückgehen, und der Mitspieler darf seinen Zählstein auf der Wertungsleiste um 3 Felder nach vorne ziehen. Dieser Gefolgsmann darf in diesem Zug sofort eingesetzt werden.

Neue Landschaftskarten

Bei den neuen Landschaftskarten kommen außer den Turmplätzen keine neuen Elemente dazu.



Man beachte: Bei der abgebildeten Karte teilt der Weg über die Brücke beide Wiesen.



Abtei und Bürgermeister Carcassonne Winter-Edition



5. Erweiterung

Mit dieser Erweiterung erhalten die Spieler neue Möglichkeiten, ihren Einfluß in der Gegend um Carcassonne zu festigen. Nun transportieren fahrende Händler ihre Waren in umliegende Städte und Klöster. Die Städte im Umland wachsen zu stattlicher Größe an und wählen ihre eigenen Bürgermeister. Einfache Bauern werden wohlhabend und bauen Gutshöfe, die Kirche versucht, ihren Einfluß durch die Gründung von Abteien zu festigen.

Zusätzliches Spielmaterial

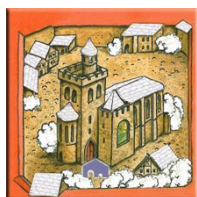
- 12 neue Landschaftskarten (🏰)
- 6 Landschaftskarten Abtei
- 6 Holzfiguren Gutshof
- 6 Holzfiguren Wagen
- 6 Holzfiguren Bürgermeister



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält zu Beginn je 1 Landschaftskarte Abtei und in seiner Farbe 1 Bürgermeister, 1 Gutshof und 1 Wagen, die er zu seinen Gefolgsleuten stellt. Bis auf die beschriebenen Änderungen gelten die bekannten Regeln von **Carcassonne**.

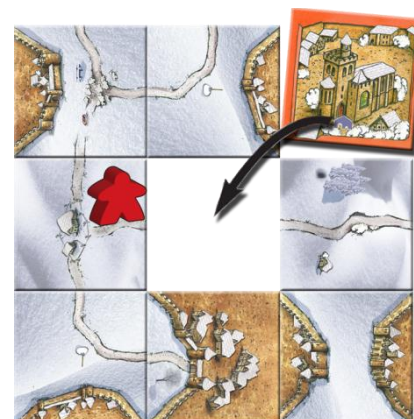
Abtei



Wer seine Abtei einsetzen möchte, zieht zu Beginn des Zuges keine Landschaftskarte. Stattdessen legt er seine Abtei. Die Abtei kann überall dort eingesetzt werden, wo noch genau eine Landschaftskarte hineinpaßt. Sie kann also nur in ein »Loch« gelegt werden, an das von allen 4 Seiten bereits Landschaftskarten angrenzen. Ist kein solches »Loch« vorhanden, darf die Abtei nicht gelegt werden. Der Spieler darf einen Gefolgsmann als Mönch auf die Abtei setzen.

Hat ein Spieler seine Abtei (und eventuell einen Gefolgsmann) eingesetzt, werden alle 4 daran angrenzenden Seiten abgeschlossen. Danach werden die durch die Abtei abgeschlossenen Straßen, Städte und Klöster wie üblich gewertet.

Steht ein Mönch in der Abtei, wird sie in gleicher Weise gewertet wie ein Kloster.



Blau setzt die Abtei und schließt damit den Weg mit dem **roten Gefolgsmann** ab.

Die Stadt unterhalb der Abtei und der Weg rechts davon sind allerdings noch offen.

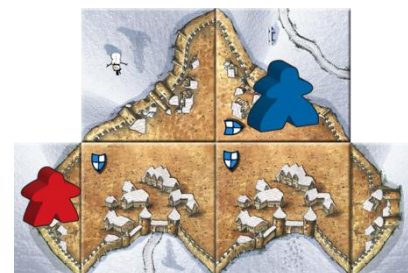
Bürgermeister



Der Bürgermeister wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf nur in einer Stadt eingesetzt werden, in der noch kein Ritter bzw. Bürgermeister steht. Dabei gelten die üblichen Einsatzregeln für Gefolgsleute.

Für die Wertung gilt folgendes: Ein normaler Gefolgsmann hat die Stärke 1. Der große Gefolgsmann aus der 1. Erweiterung hat die Stärke 2.

Die Stärke des Bürgermeisters entspricht der Anzahl der Wappen in der Stadt. Hat die Stadt kein Wappen, hat der Bürgermeister die Stärke null. Der Wert der Stadt ändert sich durch den Bürgermeister nicht. Nach der Wertung bekommt man den Bürgermeister in seinen Vorrat zurück.



Der Bürgermeister hat die Stärke 3 (3 Wappen). Daher erhält **Blau** die 18 Punkte für die Stadt.

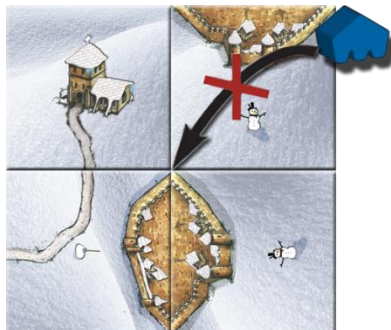
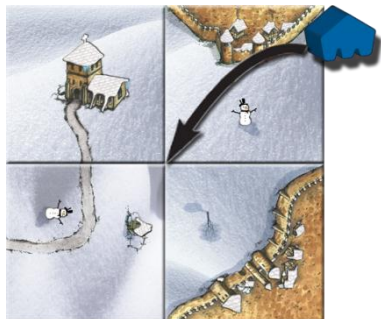
Gutshof



Einsetzen

Der Gutshof wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf nur auf einen Platz eingesetzt werden, an dem sich 4 Landschaftskarten berühren, von denen eine soeben gelegt wurde. Diese 4 Landschaftskarten dürfen auf diesem »Berührungspunkt« **nur**

Wiese zeigen. Der Gutshof darf auch auf eine Wiese eingesetzt werden, auf der sich bereits Bauern befinden. Jedoch darf auf dieser Wiese kein anderer Gutshof sein. Der Gutshof bleibt für den Rest des Spiels an diesem Ort stehen.



Der Gutshof darf auf dem Bild rechts nicht eingesetzt werden.

Unten liegt eine Stadt am Berührungspunkt der 4 Landschaftskarten.

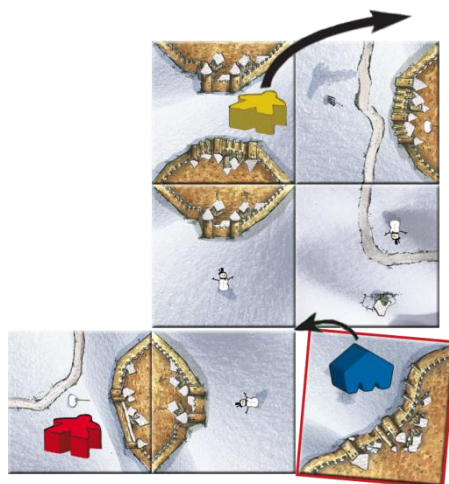
Wertung beim Einsetzen des Gutshofs

Befinden sich auf dieser Wiese bereits Bauern, werden diese **sofort** gewertet wie am Spielende. Das heißt, der bzw. die Spieler mit den meisten Bauern erhalten die üblichen **3 Punkte** pro abgeschlossener Stadt*. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Besitzer des Gutshofs an der Wertung beteiligt ist oder nicht.

Danach nehmen die Spieler ihre Bauern in ihren Vorrat zurück.

* Wird mit 2. Erweiterung »Händler & Baumeister« gespielt, erhält ein Bauer mit Schwein wie üblich 4 Punkte pro abgeschlossener Stadt.

Das Schwein wird dann ebenfalls vom Besitzer in seinen Vorrat zurückgenommen.



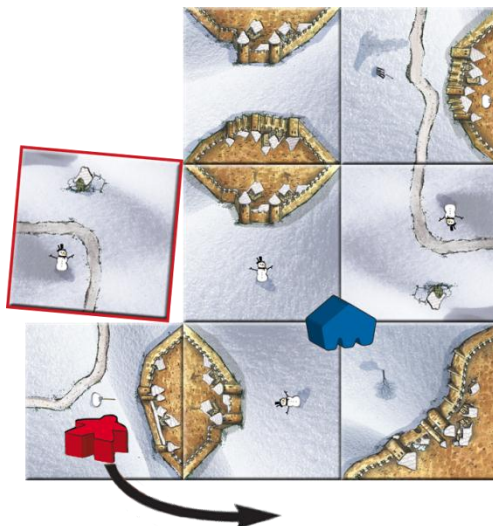
Der **Gutshof** wird eingesetzt, **Gelb** bekommt 6 Punkte für die 2 abgeschlossenen Städte und nimmt seinen Bauern zurück in den Vorrat.

Wertung durch Verbinden von Wiesen

Auf eine Wiese mit Gutshof darf kein Bauer eingesetzt werden. Kommen ein oder mehrere Bauern durch das Verbinden von Wiesen zu einem Gutshof hinzu, so werden diese Bauern sofort gewertet.

Allerdings erhält der Spieler mit der Bauernmehrheit nur **1 Punkt** pro abgeschlossener Stadt**. Auch diese Bauern kommen nach der Wertung zurück zu ihren Besitzern.

** Mit Schwein: 2 Punkte, statt 1.



Durch die neu gelegte Karte wird der **rote Bauer** mit der Gutshofwiese verbunden.

Rot bekommt 2 Punkte für die 2 abgeschlossenen Städte und nimmt seinen Bauer zurück.

Wertung am Spielende

Am **Ende** des Spiels bekommt der Besitzer des Gutshofs **4 Punkte** pro abgeschlossener Stadt auf seiner Wiese. Sollten sich mehrere Gutshöfe auf einer Wiese zusammengeschlossen haben, erhalten alle die volle Punktzahl.

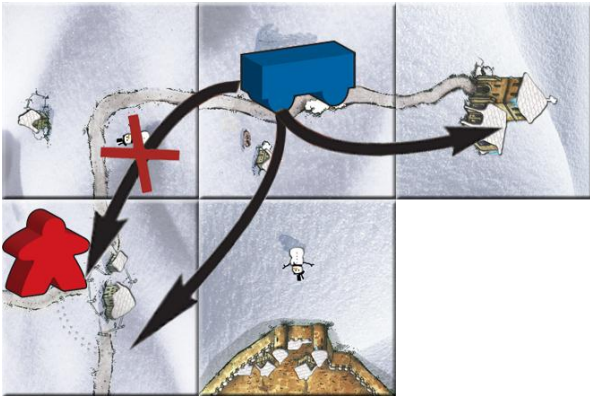
Der Gutshof kann weder vom Drachen (3. Erweiterung »Burgfräulein & Drache«) entfernt, noch mit einem Turm (4. Erweiterung »Der Turm«) gefangen genommen werden.

Wagen



Der Wagen wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf auf eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster gesetzt werden, auf dem noch keine andere Figur steht. Der Wagen darf **nie** auf einer Wiese stehen.

Wird ein Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster), auf dem ein Wagen steht, gewertet, so zählt der Wagen wie ein normaler Gefolgsmann. Nach der Wertung darf der Spieler den Wagen entweder in seinen Vorrat zurücknehmen oder in ein direkt angrenzendes Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster) **versetzen**. Das Gebiet in welches der Wagen versetzt wird, muß offen und unbesetzt sein. Ist keines der benachbarten Gebiete offen und unbesetzt, so **muß** der Spieler den Wagen zurück in den Vorrat nehmen. Sollten an einer Wertung mehrere Wagen beteiligt sein, so bestimmen die Spieler, beginnend mit dem Spieler, der an der Reihe ist und dann im Uhrzeigersinn, ob sie ihren Wagen zurücknehmen oder versetzen.



Blau erhält 4 Punkte für die Straße und darf danach seinen Wagen in das Kloster oder den unteren Straßenabschnitt versetzen. Er darf den Wagen nicht in den von **Rot** besetzten Straßenabschnitt und natürlich nicht auf die Wiese versetzen



Blau erhält 2 Punkte für die Straße und darf danach seinen Wagen in die offene Stadt versetzen. Er darf den Wagen nicht in den von **Rot** besetzten oder in den abgeschlossenen Straßenabschnitt versetzen.

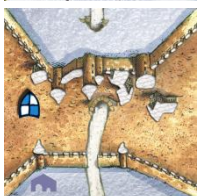


Blau erhält 14 Punkte für die Stadt und darf danach seinen Wagen auf den rechten Straßenabschnitt versetzen. Er darf den Wagen nicht in den abgeschlossenen Straßenabschnitt versetzen.

Erklärung der neuen Landschaftskarten



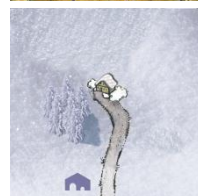
Diese Stadt zeigt 2 separate Stadtteile. Die Stadt mit dem Wappen endet in der Wiese. Dies ist insbesondere wichtig für die Bauernwertung am Spielende.



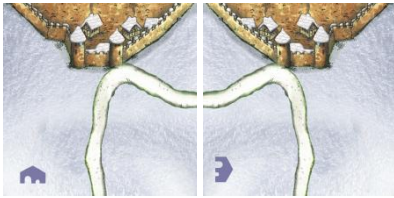
Die Straße ist nicht unterbrochen. Auf einer Seite trennt sie die Wiese, auf der anderen Seite nicht. Dies ist insbesondere wichtig für die Bauernwertung am Spielende.



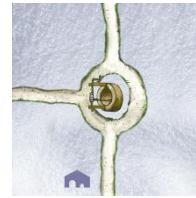
Diese Karte zeigt 2 separate Stadtteile.



Die Straße endet in der Wiese.



Die Straße berührt die Stadt, so daß es auf dieser Karte 3 getrennte Wiesenabschnitte gibt.



Die Straße ist nicht beendet, sondern geht in alle 3 Richtungen weiter.



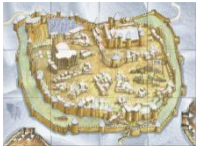
Graf, König und Konsorten **Carcassonne** Winter-Edition 6. Erweiterung

Diese Erweiterung besteht aus 4 Mini-Erweiterungen, die einzeln oder gemeinsam ins Spiel integriert werden können. Es wird empfohlen, »Der Graf von Carcassonne« und »Der Fluß II« nicht miteinander in einer Partie zu verwenden. Dadurch kann es zu Situationen kommen, in denen nicht mehr sinnvoll angelegt werden kann.



König & Raubritter

Seite 2.4



Der Graf von Carcassonne

Seite 2.6



Der Fluß II

Seite 2.8



Die Kultstätte und der Ketzer

Seite 2.10



Das Katapult Carcassonne Winter-Edition

7. Erweiterung

Jahrmarkt in Carcassonne! Fahrende Gaukler kommen in die Gegend und bringen ihre neueste Errungenschaft mit: Ein Katapult, mit dem sie allerhand waghalsige Kunststücke vollführen und jeden in Staunen versetzen. Daß dabei nicht immer alles wie geplant läuft, versteht sich von selbst ...

Zusätzliches Spielmaterial

- 12 Landschaftskarten mit Jahrmarkt (🎪)
- 24 Katapult-Plättchen
- 1 Katapult aus Holz
- 1 Meßlatte

„Carcassonne – Das Katapult“ kann nur zusammen mit **CARCASSONNE** gespielt werden. Selbstverständlich kann man auch die bisher erschienenen Erweiterungen „Wirtshäuser & Kathedralen“, „Händler & Baumeister“, „Burgfräulein & Drache“, „Der Turm“, „Abtei & Bürgermeister“ sowie „Graf, König und Konsorten“ dazugeben.

Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich! Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung erklärt.

Spielvorbereitung

Die 12 neuen Landschaftskarten werden unter alle weiteren Karten gemischt. Das Katapult wird zunächst zur Seite gestellt, die Meßlatte daneben gelegt. Jeder Spieler erhält je 1 Katapult-Plättchen jeder Sorte, also insgesamt diese 4:



Spielablauf

Die Spieler ziehen wie gewohnt Landschaftskarten und legen sie nach den bekannten Regeln an.



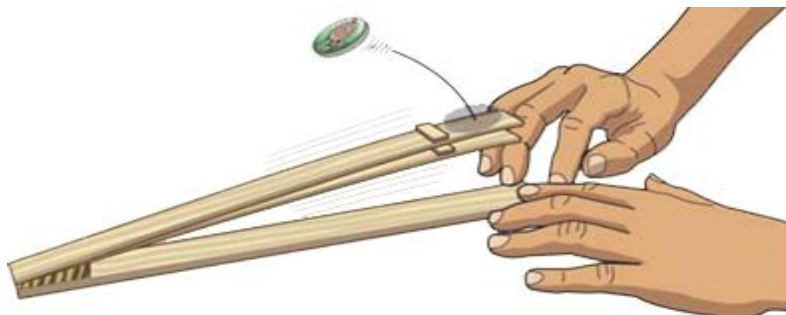
Sobald eine Landschaftskarte mit **Jahrmarkt** aufgedeckt wird, legt der Spieler sie an und führt seinen kompletten Zug durch. Danach

wird das Spiel unterbrochen für eine Katapult-Runde. Der Spieler, der gerade seinen Zug durchgeführt hat, wählt eines seiner Katapult-Plättchen aus. Mit dem Katapult schleudert er das Plättchen.

Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Jeder muß **das gleiche Plättchen** aus seinem Vorrat nehmen und schleudern wie der Spieler, der gerade am Zug war. Jeder Spieler hat nur einen Versuch.

Die Auswirkungen der einzelnen Katapult-Plättchen werden im Folgenden beschrieben.

Nach der Katapult-Runde kommen die Katapult-Plättchen wieder zu den Spielern zurück, und das Spiel geht beim nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.



Die Katapult-Plättchen



Tortenschlacht – Gefolgsleute treffen

Ziel ist es, möglichst Gefolgsleute **anderer Spieler** auf der Spielfläche zu treffen. Wird ein Gefolgsmann von diesem Plättchen getroffen (er muß dabei nicht umfallen!), so muß der Besitzer des **Gefolgsmannes** diesen sofort **zurücknehmen**. Sollten mehrere Gefolgsleute getroffen werden, kehren diese alle zu ihren Besitzern zurück. Sollten Gefolgsleute des Spielers getroffen werden, der das Plättchen geschleudert hat, müssen auch diese zurückgenommen werden. Wird durch den Aufprall des Plättchens ein Gefolgsmann verschoben und dadurch ein anderer Gefolgsmann berührt, muß auch dieser zurückgenommen werden. Kettenreaktionen sind also möglich.



Verführung – Gefolgsleute austauschen

Dieses Plättchen kommt nur zur Wirkung, wenn die Spielfläche getroffen wurde. Das Plättchen muß mindestens eine Landschaftskarte berühren. Sollte das nicht der Fall sein, so kommt das Plättchen sofort zum Spieler zurück. Ist das Plättchen wie oben beschrieben gelandet, so wird ermittelt, welcher Gefolgsmann diesem Plättchen am nächsten liegt. Im Zweifelsfall kann mit der Meßlatte nachgemessen werden. Diesen **Gefolgsmann** darf der Spieler, der das Plättchen geschleudert hat, durch einen eigenen **ersetzen**. Er darf dabei entweder einen Gefolgsmann aus seinem Vorrat nehmen oder einen, der sich bereits auf der Spielfläche befindet. Der andere Gefolgsmann kommt zu seinem Besitzer zurück.



Schützenfest – Jahrmarktskarte treffen

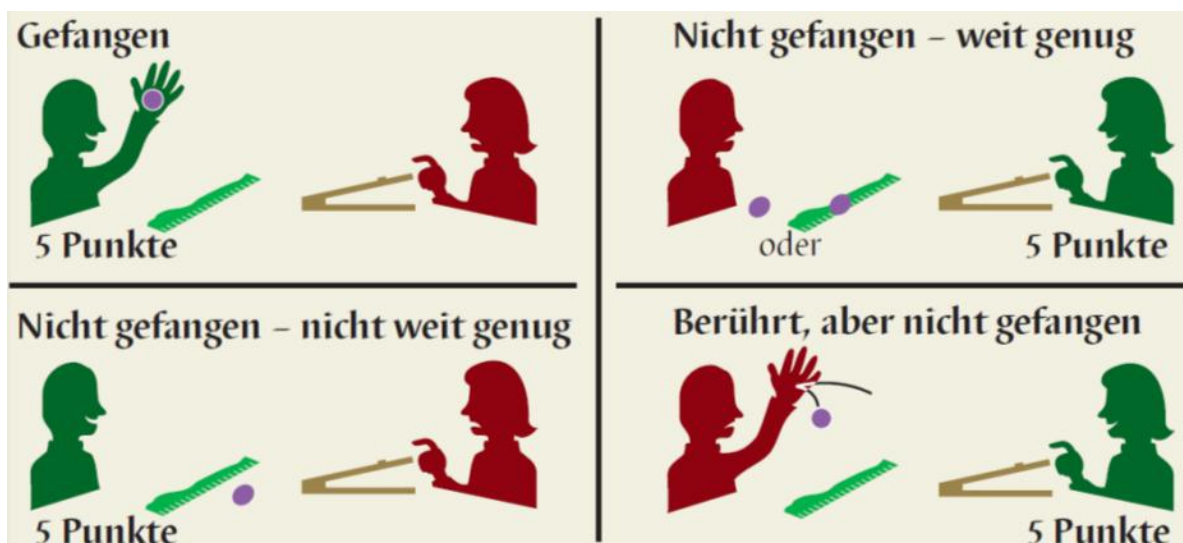
Bei diesem Plättchen versuchen alle die Landschaftskarte mit dem Jahrmarkt zu treffen, welche vor dieser Katapult-Runde angelegt wurde. Wer der Karte am nächsten kommt, gewinnt das Zielschießen und erhält sofort **5 Punkte**. Im Zweifelsfall kann mit der Meßlatte nachgemessen werden. Bei gleicher Entfernung erhalten alle Spieler, deren Plättchen am nächsten zur Karte liegen, die 5 Punkte.



Fangen – Einer schleudert, der nächste fängt

Der Schleuderer legt die Meßlatte in die Mitte zwischen sich und seinen linken Nachbarn. Dann versucht er, das Plättchen mindestens bis zur Meßlatte zu schleudern, und der Nachbar versucht es zu fangen.

Folgendes kann passieren:



Dann wird der linke Nachbar zum neuen Schleuderer und **sein** linker Nachbar wird zum Fänger.



Brücken, Burgen und Basare

Carcassonne

Winter-Edition



8. Erweiterung

Fliegende Händler kommen ins Land und veranstalten Basare, auf denen das Feilschen als Kunst betrieben wird. Gleichzeitig treiben Ingenieure mit neuartigen Brücken den Straßenbau voran und überall werden kleine Burgen gebaut, um die Umgebung abzusichern.

Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich! Im Folgenden werden nur die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung beschrieben.

Zusätzliches Spielmaterial

- 12 Brücken aus Holz
- 12 neue Landschaftskarten markiert mit
- 12 Stanzteile „Burg“



Spielvorbereitung

Die **12 neuen Landschaftskarten** werden unter die Karten des Grundspiels gemischt.

Sie werden im Laufe des Spiels nach den üblichen Regeln angelegt.

Jeder Spieler erhält **Brücken** und **Burgen**:

Bei **2 bis 4 Spielern** erhält jeder Spieler 3 Brücken und 3 Burgen.

Bei **5 und 6 Spielern** erhält jeder 2 Brücken und 2 Burgen.

Der Basar



Wenn eine Karte mit einem Basar aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie zunächst gewohnt an. Dann findet der **Basar** statt, bei dem Landschaftskarten „versteigert“ werden:

Der Spieler deckt so viele Landschaftskarten auf, wie Spieler mitspielen. Nun sucht sich der **folgende Spieler** eine der Karten aus und sagt, wie viele Punkte er bietet, um sie zu bekommen (er kann auch 0 Punkte bieten). Reihum sind nun die anderen Spieler **einmal** an der Reihe. Entweder erhöhen sie das bestehende Gebot oder sie passen.

Haben alle Spieler geboten oder gepaßt, muß sich der Spieler, der die Karte ausgesucht hat, entscheiden:

- **Kauft** er die Karte vom Höchstbietenden und gibt ihm dafür die gebotenen Punkte.
- **Verkauft** er die Karte an den Höchstbietenden und erhält von ihm die gebotenen Punkte.

Dazu werden die Punkte auf der Wertungsleiste bei dem einen abgezogen und bei dem anderen hinzugezählt. Falls der aussuchende Spieler als Einziger auf die Karte geboten hat, zieht er die Punkte bei sich ab, ohne daß ein anderer diese Punkte bekommt.

Nun ist der Nächste an der Reihe, der während dieses Basares noch keine Karte bekommen hat. Er sucht sich wieder eine Karte aus und bietet darauf. Wer schon eine Karte bekommen hat, darf nicht mehr mitbieten. Die letzte Karte bekommt derjenige, der bisher noch keine Karte bekommen hatte, umsonst.

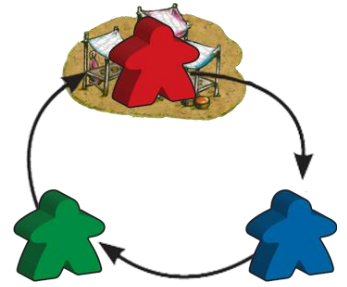
Gerade am Anfang des Spiels ist es möglich, daß die Spieler durch den Basar weniger als 0 Punkte haben.

Nachdem alle Karten vergeben wurden, legen alle Spieler ihre ersteigerte Karte reihum wie in einem normalen Zug an. Es beginnt der Spieler nach dem aktiven Spieler.

Beispiel mit 3 Spielern:

Rot zieht eine Karte mit Basar. Er legt sie an und setzt einen Gefolgsmann darauf. Dann deckt er 3 Landschaftskarten auf.

- **Blau** ist nächster in der Reihe, sucht sich eine Karte aus und bietet 2 Punkte dafür. **Grün** paßt, **Rot** bietet 3 Punkte. **Blau** (der Anbieter) will die Karte selbst haben. Er zahlt **Rot** (dem Meistbietenden die 3 Punkte, d. h. **Blau** reduziert seine Punkte um 3 und **Rot** erhöht seine um 3.
- Jetzt sucht **Grün** eine Karte aus und bietet 2 Punkte. **Rot** bietet 3 Punkte, worauf **Grün** ihm die Karte gibt und die 3 Punkte nimmt.
- Nun ist noch eine Karte übrig, die **Grün** umsonst bekommt. Beginnend bei **Blau** legen jetzt alle ihre ersteigerte Karte als normalen Zug an.



Keine Kettenreaktion: Für eine Basarkarte, die durch eine andere Basarkarte ausgelegt wurde, werden keine weiteren Karten ausgelegt. Erst wenn alle ausgelegten Karten vergeben und angelegt wurden, kann wieder ein neuer Basar stattfinden.

Basarvariante: Es werden so viele Karten, wie Spieler mitspielen, offen ausgelegt. Beginnend mit dem nächsten Spieler sucht sich jeder reihum eine Karte aus und legt sie wie in einem normalen Zug an. Das geht so lange, bis alle offenen Karten vergeben wurden, dann wird normal weitergespielt.

Brücken



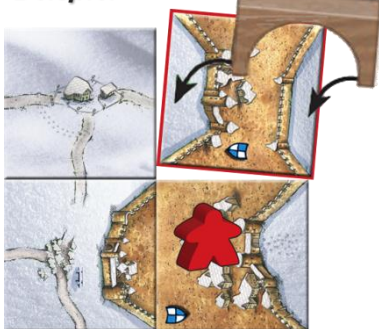
In seinem Zug kann ein Spieler zusätzlich zum Legen einer Karte und zum Setzen eines Gefolgsmannes **1 Brücke** bauen. Die Brücke setzt eine Straße fort, d. h. sie führt sie über die Karte hinweg und zählt genauso wie ein Straßenstück auf einer Landschaftskarte.

Zum Brückenbau müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Die Brücke kann **auf die gerade gelegte Karte** gebaut werden oder auf eine Karte, die mit einer Seite an die **gerade gelegte Karte angrenzt**.
- Die beiden **Brückenenden** müssen auf einer **Wiese** stehen (nicht auf Städten, Straßen, Flüssen etc.)

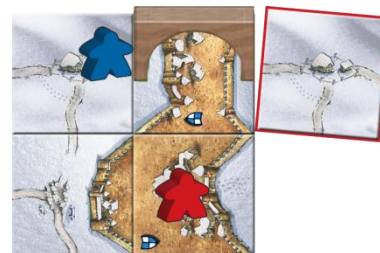
Ein Spieler kann die Karte auch so legen, daß eine Straße an einer Wiese endet, wenn er diese Straße dann mit einer Brücke weiterführt. Auf die Karte oder auf die Brücke kann (nach normalen Regeln) ein Gefolgsmann eingesetzt werden. Wiesen oder Städte unter einer Brücke sind nicht geteilt. Es können auch mehrere Brücken nebeneinander gebaut werden.

Beispiel



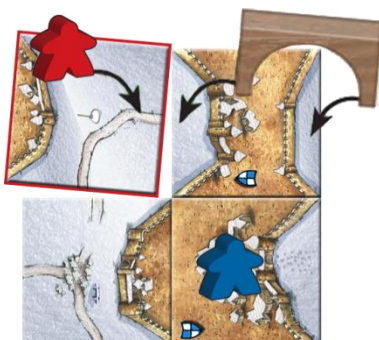
Brücke auf die gerade gelegte Karte bauen:

Rot erweitert seine Stadt. Da die neue Karte keinen Straßenanschluß hat, führt er die Straße mit einer Brücke über den neuen Stadtteil hinweg.



Nächster Zug:

Blau stellt nun seine Straße fertig und bekommt 3 Punkte (die Brücke zählt 1 Punkt wie ein normales Straßenstück).



Brücke angrenzend zur gerade gelegten Karte bauen:

Rot legt eine Karte an und besetzt die Straße. Mit der Brücke führt er die Straße auf einer angrenzenden Karte über die Stadt hinweg.



Brücken können auch hintereinander und über (auch schon besetzte) Klöster gebaut werden.



So ist der Brückenbau nicht erlaubt, da ein Brückenende auf einer Straße steht.

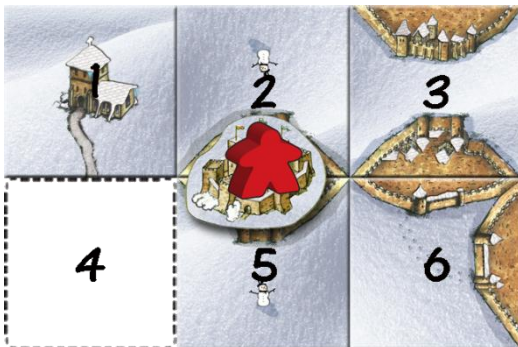
Burgen



Wenn ein Spieler eine **Kleinstadt** – bestehend aus nur zwei halbrunden Stadtteilen – bildet, kann der Besitzer der Kleinstadt sich entscheiden, ob er sie fertigstellt und normal gewertet (4 Punkte) oder, ob er sie zur Burg ausbaut. Baut der Besitzer die Burg, legt er eines seiner Burgplättchen auf die Stadt und stellt den Gefolgsmann, der auf der Stadt stand, auf die Burg. Eine Kleinstadt, die zur Burg ausgebaut wird gilt noch nicht als fertiggestellt. Beim Bau der Burg gibt es keine Punkte. Der Spieler bekommt dann Punkte, wenn das erste Bauwerk (Stadt, Straße oder Kloster) in der **Umgebung** der Burg in einem späteren Zug fertiggestellt wird. Genauer gesagt: Ein Teil des fertig gebauten Bauwerkes muß auf einem oder mehreren Umgebungskarten vorhanden sein. Die Umgebung sind die 2 Karten, auf denen die Burg liegt, sowie die 2 Karten rechts und die 2 Karten links davon, insgesamt also 6 Karten.



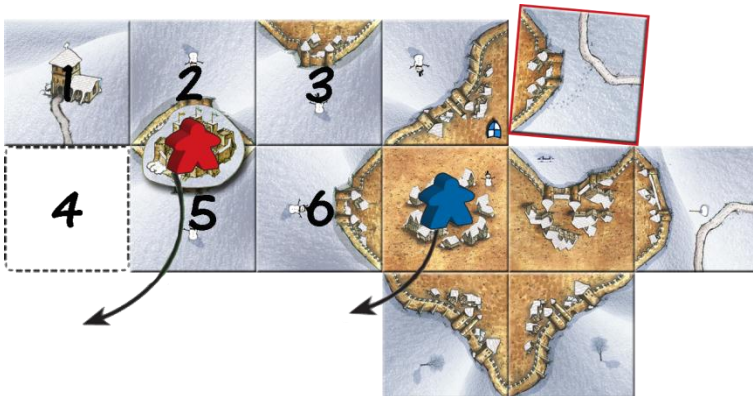
Mit seiner Karte bildet **Rot** eine Kleinstadt und baut eine Burg darauf.



Die Karten / Plätze 1 bis 6 bilden die Umgebung der **roten Burg**. Bauwerke, deren Punkte der Besitzer der Burg derzeit bekommen könnte:

- das **Kloster** auf 1
- die **Straße** auf 1
- die **Stadt** auf 3 oben
- die **Stadt** auf 6 rechts

(Die Kleinstadt auf 3 und 6 wurde schon vor dem Bau der Burg gewertet und kann deswegen keine Punkte mehr bringen.)



Beispiel Burgenwertung:

Die Stadt von **Blau** wird geschlossen und bringt 20 Punkte. Da ein Teil der Stadt in der Umgebung (6) der **roten Burg** liegt und die Stadt das erste Bauwerk ist, welches in der Umgebung fertiggestellt wurde, bekommt **Rot** ebenfalls 20 Punkte.

Beide Gefolgsleute gehen zurück in den Vorrat.

Erst wenn ein Bauwerk (Kloster, Straße, Stadt oder eine andere Burg), welches mindestens auf einer dieser 6 Karten vertreten ist, fertiggestellt wird, gilt auch die Burg als fertiggestellt. Der Besitzer dieses Bauwerkes und der Besitzer der Burg bekommen die volle Punktzahl des Bauwerkes. Dann wird Gefolgsmann von der Burg zurück in den Vorrat genommen.

Es gelten außerdem folgende Regeln:

- Ein **Kloster** ist nur dann in der Umgebung, wenn das Kloster selbst auf einer der 6 Karten zu sehen ist (s. o. Karte 1), nicht nur eine der 9 Karten der Klosterumgebung.
- Der Gefolgsmann auf der Burg bekommt immer die Punkte für das **nächste fertiggestellte** Bauwerk. Er darf nicht stehen gelassen werden, um für ein später fertiggestelltes Bauwerk Punkte zu bekommen.
- Es ist unerheblich, ob das fertiggestellte Bauwerk **gewertet** wurde. Die Burg bekommt auch Punkte für ein Bauwerk, auf dem kein Gefolgsmann steht.
- Falls durch die gerade gelegte Karte **mehrere Bauwerke** in der Umgebung der Burg gleichzeitig fertiggestellt werden, entscheidet der Besitzer der Burg für welches Bauwerk er Punkte bekommt. Eine Burg bekommt nur Punkte von **einem** Bauwerk.
- Da eine Kleinstadt beim Bau einer Burg nicht fertig gestellt wird, können auch **zwei besetzte Burgen nebeneinander** stehen. In diesem Fall zählt eine gewertete Burg für die Burg daneben als fertiges Bauwerk und beide bekommen die gleichen Punkte.

- Für eine Burg, auf der am **Spielende** noch ein Gefolgsmann steht, bekommt der Spieler keine Punkte. Es gibt keine Punkte für eine Wiese.
- Beim Bau der Burg ist es egal, ob die Kleinstadt in Besitz genommen wurde, weil auf der vorhandenen Hälfte schon ein Gefolgsmann steht oder weil der aktive Spieler in seinem Zug auf die zweite Hälfte einen Gefolgsmann stellt.

Eine Burg auf einer Wiese zählt für die **Bauernwertung** am Schluß 4 Punkte (statt 3 wie eine normale Stadt), bzw. 5 Punkte mit Schwein (2. Erweiterung) oder Gutshof (5. Erweiterung).



Schafe und Hügel

Carcassonne

Winter-Edition



9. Erweiterung

Die Schäfer auf der Wiese um Carcassonne warten in aller Ruhe, bis sich Schaf um Schaf die ganze Herde versammelt. Allerdings müssen sie aufpassen, daß kein Wolf auftaucht, bevor sie ihre Tiere in den Stall geführt haben. Auf den Hügeln kann man verloren geglaubte Wertungen noch für sich entscheiden. Und so mancher Mönch hat sich schon über einen Weinberg in der Nähe seines Klosters gefreut.

Zusätzliches Spielmaterial

- 18 neue Landschaftskarten markiert mit



- 18 Schafs- und Wolfsplättchen
(4x1 Schaf, 5x2 Schafe, 5x3 Schafe)



- 1 Stoffbeutel
- 6 Schäfer in 6 Farben



Spielvorbereitung

Die Schafs- und Wolfsplättchen werden alle in den Stoffbeutel geworfen. Jeder Spieler erhält zu Beginn zusätzlich 1 Schäfer in seiner Farbe, den er zu seinen Gefolgsleuten stellt. Die neuen Landschaftskarten werden unter die anderen gemischt. Bis auf die beschriebenen Änderungen gelten die bekannten Regeln von **Carcassonne**.

Schäfer und Schafe

Schäfer einsetzen: Legt ein Spieler eine Karte an, auf der ein Wiesenstück zu sehen ist, darf er entscheiden, ob er wie üblich einen Gefolgsmann setzt oder einen Schäfer auf die Wiese stellt. Wenn er den Schäfer einsetzt, zieht er gleich darauf ein Plättchen aus dem Beutel. Ist dies ein Schafsplättchen, legt er dieses zu seinem Schäfer auf die Wiese. Ist es ein Wolf: Pech gehabt! Der Spieler wirft das Plättchen in den Beutel zurück und nimmt seinen Schäfer wieder zu sich.

Er darf seinen Schäfer auch setzen, wenn auf dieser Wiese schon ein Bauer liegt, nicht aber wenn dort schon ein Schäfer steht.

Schafherde erweitern: Immer wenn der Spieler die Wiese, auf der **sein** Schäfer steht, durch das Anlegen einer Landschaftskarte **erweitert**, kann er sich zwischen zwei Aktionen entscheiden (vorher darf er nach den normalen Regeln noch einen Gefolgsmann einsetzen):

- **Herde erweitern** (weiteres Plättchen aus dem Beutel ziehen) **ODER**
- **Herde in den Stall treiben** (Schafe werten)
- **Herde erweitern**

Der Spieler zieht ein Plättchen aus dem Beutel. Es gibt nun zwei Möglichkeiten:

1. Es wird ein **Schafsplättchen** gezogen – Die Herde bekommt Zuwachs.
Der Spieler legt das Schafsplättchen zu dem oder den bisherigen.
2. Es wird ein **Wolfsplättchen** gezogen – Der Wolf verjagt die Schafe!
Der Spieler muß nun alle Schafe und den Wolf von der Wiese in den Beutel zurücklegen und seinen Schäfer wieder zurücknehmen.

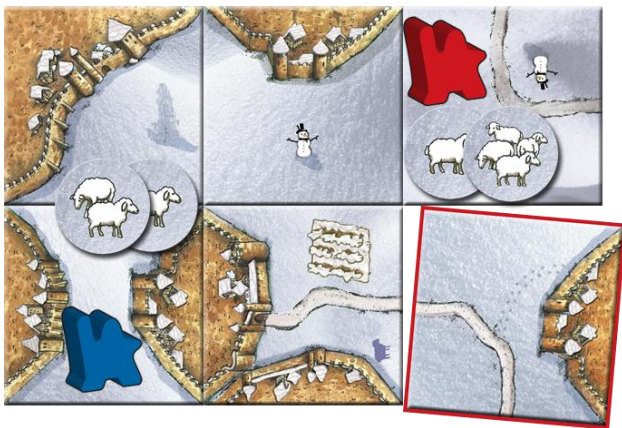
• Herde in den Stall treiben

Der Spieler entscheidet sich, kein neues Plättchen aus dem Beutel zu ziehen und stattdessen die Schafe zu werten. Er nimmt sich für jedes Schaf, das sich auf seiner Wiese angesammelt hat, 1 Punkt (die Plättchen sind also von 1 bis zu 4 Punkte wert). Danach wirft der Spieler all diese Plättchen in den Beutel zurück und nimmt den Schäfer zurück in seinen Vorrat.

Mehrere Schäfer auf einer Wiese: Durch nachträgliches Verbinden ursprünglich separater Wiesen können auch mehrere Schäfer auf einer Wiese stehen. Die Schafe einer Wiese zählen dann immer für alle Schäfer auf einer Wiese. Kommt ein Schaf zur Herde hinzu, zählt es für alle Schäfer. Wertet einer der Schäfer die Herde, bekommen alle die gleichen Schafspunkte und alle müssen ihren Schäfer zurücknehmen.

Zieht ein Spieler einen Wolf aus dem Beutel, ist die Herde für alle verloren. Alle Schafsplättchen und der Wolf werden in den Beutel zurückgeworfen und alle Schäfer auf dieser Wiese müssen vom Spielfeld genommen werden.

Der Schäfer ist kein Gefolgsmann. Der Spieler, der seinen Schäfer werten will, muß dies durch die Aktion **Herde in den Stall treiben** tun. Der Schäfer wird durch keine andere Wertung beeinflusst und zählt auch für keine andere Wertung.



Beispiel: Der **rote** und der **blaue** Schäfer stehen auf einer Wiese. Dort liegen 4 Schafsplättchen mit insgesamt 8 Schafen. **Rot** ist am Zug, erweitert die Wiese und entscheidet, die Schafe zu werten. **Rot** und **Blau** bekommen beide 8 Punkte. Die Schafe werden in den Beutel zurückgeworfen, die Schäfer kommen zu den Spielern zurück.

Hätte **Rot** ein weiteres Plättchen gezogen und wäre es ein Wolf gewesen, erhielten beide keine Punkte.



Stehen am Spielende noch Schäfer mit Schafen auf einer Wiese, zählen sie keine Punkte mehr.

Hügel



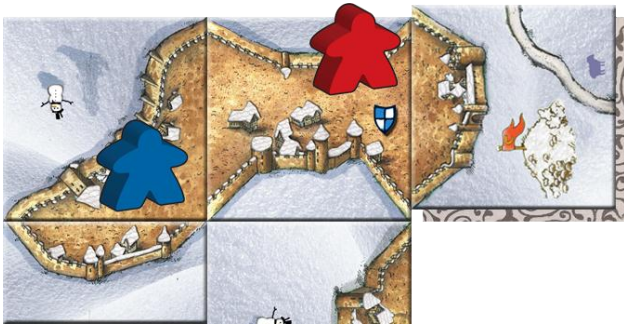
Legen und Besetzen: Zieht ein Spieler eine Karte mit Hügel, nimmt er sich direkt eine weitere verdeckte Karte und schiebt sie unter die Hügelkarte, **ohne daß er diese zweite Karte anschaut**. Nach den bekannten Regeln legt er nun die Hügelkarte an und darf einen Gefolgsmann darauf setzen. Der Hügel gilt für die gesamte Karte und somit für jedes darauf abgebildete Gebiet (Stadt, Straße, und Wiese).



Auswirkung bei der Wertung: Ein Gefolgsmann auf einem Hügel bricht den Gleichstand in einem Gebiet zugunsten dessen Besitzer. D. h. wird ein Gebiet (Stadt, Straße und Wiese) gewertet, auf dem Gefolgsleute von mehreren Spielern stehen und dabei ein Gleichstand herrscht, erhält der Spieler die Punkte, der einen Gefolgsmann auf einem Hügel stehen hat. Die Punkte werden dann nicht (wie üblich) an alle am Gleichstand beteiligten Spieler vergeben.

Besteht kein Gleichstand, so haben die Gefolgsmänner auf den Hügeln keine besondere Bedeutung. Gefolgsmänner auf Hügeln nehmen die Spieler wie gewohnt nach einer Wertung zu sich in den Vorrat zurück.

Dies gilt auch bei den Wertungen am Spielende.



Beispiel: **Rot** und **Blau** haben jeweils 1 Ritter in der Stadt, während sie fertiggestellt wird. Der **rote Ritter** steht auf einem Hügel in der Stadt. **Rot** gewinnt damit die Wertung und erhält 10 Punkte. **Blau** bekommt keine Punkte.

Weinberge



Anlegen: Eine Karte mit Weinberg wird nach den üblichen Regeln angelegt. Wird ein **Kloster fertiggestellt** und **gewertet**, bekommt der Besitzer für jeden Weinberg auf einer der umliegenden 8 Karten 3 Punkte zusätzlich. Ein Weinberg kann auch für verschiedene Klöster Punkte bringen.

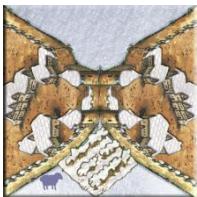
Für ein nicht fertiggestelltes Kloster, das am Spielende noch gewertet wird, bringt ein umliegender Weinberg keine Punkte.

Beispiel: **Rot** besitzt das Kloster, welches nun gewertet wird. Ringsum das Kloster liegen 2 Weinberge. **Rot** erhält $9 + 3 + 3 = 15$ Punkte.

Wird das Kloster von **Blau** im weiteren Spielverlauf gewertet, bekommt er für den Weinberg darüber auch 3 Extrapunkte.



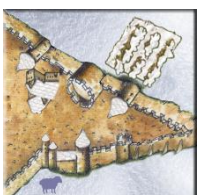
Neue Landschaftskarten



Die Wiesen zwischen den zwei Stadtteilen sind nicht verbunden.



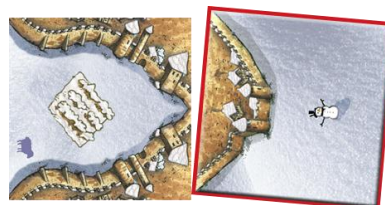
Die rechte Seite der Karte ist eine »Stadtseite« mit zwei getrennten Stadtteilen. Wird eine Karte mit einem Stadtteil angelegt, sind diese beiden Stadtteile verbunden.



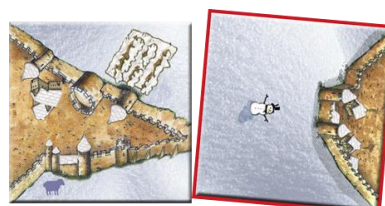
Die rechte Seite der Karte ist eine »Wiesenseite« mit zwei getrennten Wiesenstücken. Wird eine Karte mit einem Wiesenstück angelegt, sind diese beiden Wiesenstücke verbunden.



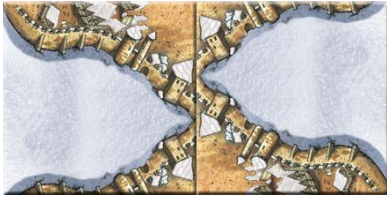
Die Häuschen teilen die Straße in 2 Teile (Endstücke).



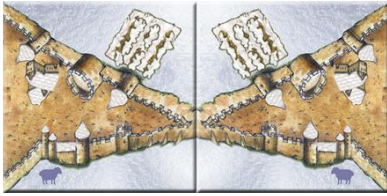
Beispiel: Die rechte Karte verbindet die beiden zuvor getrennten Stadtteile der linken Karte.



Beispiel: Die rechte Karte verbindet die beiden zuvor getrennten Wiesenstücke der linken Karte.



Sonderfall: Werden diese zwei Karten so aneinander gelegt, gelten alle Stadtteile der Karten als verbunden.



Sonderfall: Werden diese zwei Karten so aneinander gelegt, gelten die beiden Stadtteile der Karten nicht als verbunden. Die obere und die untere Wiese sind ebenfalls nicht verbunden

Erweiterung 3 „Burgfräulein und Drache“: Betritt der Drache ein Feld, auf dem ein Schäfer (mit seinen Schafsplättchen) steht, frisst er den Schäfer und alle seine Schafe. Der Schäfer kehrt zurück in den Vorrat des Spielers, die Schafsplättchen werden zurück in den Beutel geworfen. Dies ist eine Ausnahme zu der Regel, daß der Drache nur Gefolgsmänner frisst. Die Schafe sehen einfach zu lecker aus und der Drache kann dann leider nicht mehr unterscheiden ...

Spiel mit deutschen Klöstern und Abtei

Wenn auf einer **Abteikarte** ein Mönch eingesetzt ist und die Abtei als Kloster fertiggestellt wird zählen im Einflußbereich liegende Weinberge mit 3 zusätzlichen Punkten.

Steht ein **Mönch in einem deutschen Kloster** und wird dieses als Kloster fertiggestellt zählen im Einflußbereich liegende Weinberge mit 3 zusätzlichen Punkten.

Liegt ein **Abt in einem deutschen Kloster** gibt es bei der Schlußwertung des Abts keine zusätzlichen Punkte für Weinberge.

Wird eine **Kultstätte** fertiggestellt, gibt es für jeden im Einflußbereich liegenden Weinberg 3 zusätzliche Punkte. Grundsätzlich gibt es keine Punkte für **Weinberge in der Schlußwertung**.



Winter-Edition Carcassonne

Das Schicksalsrad

modifiziert als Erweiterung für die Winter-Edition von Zotto

Zusammen mit den Landschaftskarten des Grundspiels kann diese Erweiterung auch als eigenständiges Spiel gespielt werden.

Zusätzliches Spielmaterial

- 27 neue Landschaftskarten - gekennzeichnet mit 
- 1 Schwein aus Holz: Wird im Schicksalsrad bewegt 
- 1 Schicksalsradtafel: Dient als Startplan und bringt neue Aktionen ins Spiel



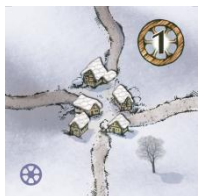
Spielvorbereitung

Die Schicksalsradtafel wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Das Schwein wird auf das Feld „FORTUNA“ gestellt, die Schnauze nach rechts zeigend. Diese Tafel dient gleichzeitig als Startkarte, an die anfangs (und auch später) Landschaftskarten angelegt werden. Alle Landschaftsteile auf dieser Tafel zählen bei der Wertung normal mit.

Die neuen Landschaftskarten werden unter die übrigen Karten gemischt.

Spielablauf

Legen einer Landschaftskarte



Wenn ein Spieler eine Landschaftskarte mit einem farbigen Schicksalsrad-Symbol zieht legt er diese Karte zunächst vor sich aus. Dann wird in folgender Reihenfolge gespielt:

1. Das **Schwein** um die angegebene Zahl auf dem Rad weiterziehen
2. Die **Aktion des Schicksalsrades** ausführen
3. Die **Gefolgsleute** auf den Kronenfeldern **werten** und **zurücknehmen**
4. Landschaftskarte anlegen und Gefolgsmann auf Karte oder Schicksalsrad einsetzen (= den **normalen Zug ausführen**).

1. Schwein weiterziehen



Der Spieler zieht das Schwein so viele Segmente auf dem Schicksalsrad weiter, wie die Zahl auf der gezogenen Landschaftskarte angibt. Das Schwein läuft immer im Uhrzeigersinn.

2. Aktion des Schicksalsrades ausführen



Das Schicksalsrad hat 6 Segmente. Jedes davon steht für eine unterschiedliche Aktion. Nur das Segment, auf dem das Schwein landet, wird aktiviert. Die Aktion „FORTUNA“ betrifft nur den Spieler, der am Zug ist, alle anderen Aktionen betreffen alle Spieler. Die Aktionen im Einzelnen sind:

FORTUNA

Der Spieler, der am Zug ist bekommt sofort **3 Punkte**.

STEUERN

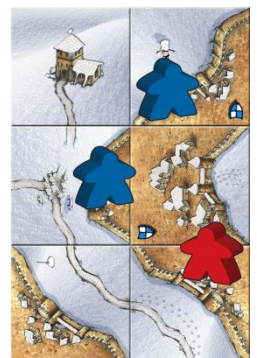
Jeder Spieler bekommt für **jeden** seiner Ritter Punkte: für jeden Ritter bekommt man so viele Punkte, wie **Wappen** in dieser Stadt sind **plus** die Anzahl der **eigenen Ritter** in dieser Stadt.



Beispiel:

Blau bekommt für jeden Ritter 2 (Ritter) + 2 (Wappen) = 4 Punkte, insgesamt also $2 \times 4 = 8$ Punkte.

Rot bekommt 1 (Ritter) + 2 (Wappen) = 3 Punkte.





HUNGERSNOT

Jeder Spieler bekommt für jeden seiner Bauern **1 Punkt** pro fertiggestellter Stadt, die an dessen Wiese grenzt bzw. in dessen Wiese liegt (in gleicher Weise wie bei der Bauernwertung am Schluß).



UNWETTER

Jeder Spieler bekommt **1 Punkt** pro **Gefolgsmann** der sich gerade in seinem **Vorrat** befindet.



INQUISITION

Jeder Spieler bekommt **2 Punkte** für jeden **Mönch**.

PEST

Jeder Spieler muß **1 Gefolgsmann** aus der Landschaft **zurück** in seinen Vorrat nehmen. Er darf keinen Gefolgsmann von einem Kronenfeld nehmen. Der Spieler, der am Zug ist, nimmt als erstes einen Gefolgsmann zurück, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

3. Gefolgsleute auf den Kronenfeldern werten



Nun werden die Kronenfelder im aktiven Segment gewertet. Gefolgsleute auf Kronenfeldern, an denen das Schwein nur vorbeigezogen ist, werden nicht gewertet und bleiben dort stehen.



Steht **ein** Gefolgsmann alleine in einem Segment mit **einem** Kronenfeld bekommt er **3 Punkte**.



Steht **ein** Gefolgsmann alleine in einem Segment mit **zwei** Kronenfeldern bekommt er **6 Punkte**.



Stehen **zwei** Gefolgsleute in einem Segment mit **zwei** Kronenfeldern bekommt jeder Gefolgsmann **3 Punkte** (auch wenn beide Gefolgsleute dem gleichen Spieler gehören).

Nachdem die Punkte vergeben wurden, bekommen allen Spieler ihre Gefolgsleute zurück.

4. Den normalen Zug ausführen

Nun legt der Spieler, der am Zug ist, die gezogene Landschaftskarte an und setzt einen Gefolgsmann ein, wenn er will. Er kann den Gefolgsmann auch (wieder) auf ein Kronenfeld auf dem Schicksalsrad setzen.

Wenn der Spieler in seinem Zug keinen Gefolgsmann auf eine Landschaftskarte gesetzt hat, kann er einen Gefolgsmann auf ein beliebiges freies Kronenfeld des Schicksalsrades einsetzen. Auf jedem Kronenfeld darf sich immer nur eine Figur befinden.