

Carcassonne II – Neue Edition – 4. Erweiterung „Der Turm“

Allgemeines zu den Turmteilen:

Die Turmteile sind neutrale Figuren. Sie gehören keinem Spieler allein. Auf dem Spielfeld kann auch ein anderer Spieler einen bereits bestehenden Turm mit einem weiteren Turmteil erweitern.

Frage zu Gefangenen Austausch – Rückkauf

Wenn zu Beginn des Spiels Gefangene zurückgekauft werden, kann dann die Wertungsfigur auf der Wertungstafel auch „Negative“ Punkte ausführen – also z.B. von Null – rückwärts gehen?

Regelwerk – BigBox1

In dem Regelwerk der BigBox 1 sind ein paar zusätzliche Angaben zu dem Turm, welche man durchaus schon in dem neuen Regelwerk einbauen könnte.

Abt-Erweiterung aus dem CC II Grundspiel:

Der Abt kann von dem Turm gefangen genommen werden und wie üblich zurück gekauft werden.

Allerdings kann der Abt nicht den Turm abschließen, er kann also nicht auf einen Turm gesetzt werden.

Fluss-Erweiterung aus dem CC II Grundspiel:

Der Fluss unterbricht nicht die Reichweite des Turmes.

1. Erw. – Wirtshäuser & Kathedralen: - Großer Meeple

Der große Meeple kann wie der normale Meeple den Turm abschließen indem er auf dem Turm gestellt wird. Der Turm kann den großen Meeple gefangen nehmen. Der große Meeple kann wie üblich zurückgekauft werden, hierbei ist die Stärke des Meeples nicht maßgeblich.

2. Erw. – Händler & Baumeister: - Schwein und Baumeister

Die Figuren Schwein und Baumeister sind keine Meeple, sie sind Sonderfiguren. Sie können vom Turm nicht gefangen genommen werden. Auch können diese Figuren einen Turm nicht abschließen. Wird aber der letzte Meeple in dem Gebiet wo das Schwein oder der Baumeister stehen von dem Turm gefangen genommen, gehen das Schwein und der Baumeister zu dem Spieler zurück in seinem Vorrat.

2. Erw. – Händler & Baumeister: - Baumeister „Doppelzug“

Der Spieler kann auch bei dem sogenannten Baumeister-Doppelzug nach dem Anlegen des zweiten Landschaftsplättchens ein Turmteil einsetzen und Meeple gefangen nehmen.

2. Erw. – Händler & Baumeister: - Warenplättchen

Der Turmbau hat keine Auswirkungen auf die Vergabe der Warenplättchen.

3. Erw. – Burgfräulein & Drache: - Fee

Die Fee schützt keinen Meeple vor dem Turm. Sie schützt auch nicht den Meeple auf dem Turm, wenn ein anderer Turm die Reichweite hat um diesen Meeple von dem Turm gefangen zu nehmen. Die Fee schützt die Meeple und Sonderfiguren nur vor dem Drachen.

3. Erw. – Burgfräulein & Drache: - Drache

Der Drache kann auch den Meeple auf dem Turm fressen, sofern keine Fee auf dem Plättchen steht. Der Drache frisst allerdings keine Turmteile.

3. Erw. – Burgfräulein & Drache: - Zaubergang

Ein Turmteil kann den Zaubergang nicht nutzen.

3. Erw. – Burgfräulein & Drache: - Burgfräulein

Das Burgfräulein hat keine Auswirkung auf den Turm auch nicht auf den Meeple auf dem Turm.

5. Erw. – Abtei & Bürgermeister: - Wagen + Bürgermeister

Der Wagen und der Bürgermeister können vom Turm gefangen genommen werden und wie üblich zurück gekauft werden. Allerdings können weder der Wagen noch der Bürgermeister auf den Turm gestellt werden um diesen abzuschließen.

5. Erw. – Abtei & Bürgermeister: - Gutshof

Der Gutshof ist eine Sonderfigur und steht zwischen mehreren Landschaftsplättchen. Der Turm kann einen Gutshof nicht gefangen nehmen. Der Gutshof kann auch nicht auf ein Turm gestellt werden um diesen abzuschließen.

6. Erw. – Graf, König & Konsorten: - Grafenstadt Carcassonne

Ein Turm kann keine Meeple innerhalb der Grafenstadt gefangen nehmen, auch nicht den Grafen. Allerdings kann der Turm Meeple außerhalb der Stadtmauern der Grafenstadt gefangen nehmen.

6. Erw. – Graf, König & Konsorten: - Der Fluss II

Der Fluss unterbricht nicht die Reichweite des Turmes.

8. Erw. – Brücken, Burgen & Basaare: - Brücken

Die Brückenteile sind wie die Turmteile „Neutrale Figuren“. Der Turm kann keine Brücke gefangen nehmen. Wenn eine Brücke gebaut wird, wo schon ein Turm auf dem Plättchen steht, dann kann der Turm so auf diesem Plättchen verschoben werden, dass beide Figuren auf dem Plättchen Platz finden ohne sich zu behindern. Der Turm kann dann ohne weitere Probleme mit weiteren Turmteilen erweitert werden.

Wenn ein Meeple auf der Brücke steht, kann dieser allerdings vom Turm gefangen genommen werden.

8. Erw. – Brücken, Burgen & Basaare: - Burgen

Der Meeple in der Burg ist sicher vor dem Turm. Das Burgplättchen liegt zwischen zwei Landschaftsplättchen und ist somit außerhalb der Reichweite des Turmes.

Allerdings unterbricht die Burg nicht die Reichweite des Turmes, wenn z. B. ein Meeple auf einer Straße hinter der Burg (aus der Sicht des Turmes) steht, kann dieser gefangen genommen werden.

8. Erw. – Brücken, Burgen & Basaare: - Basar

Da die Aktion des Basares zum Ende nach dem üblichen Spielzuges ausgeführt wird, kann der Spieler ein Turmteil setzen und auch Meeple gefangen nehmen, bevor der Basar stattfindet.

Während der Basar-Runde können die Spieler auch Turmteile einsetzen und Gefangene machen.

9. Erw. – Schafe & Hügel: - Schäfer

Der Schäfer ist eine Sonderfigur. Der Turm kann den Schäfer nicht gefangen nehmen und der Schäfer kann auch einen Turm nicht abschließen.

9. Erw. – Schafe & Hügel: - Hügel

Der Hügel hat keine Auswirkung auf die Reichweite des Turmes.