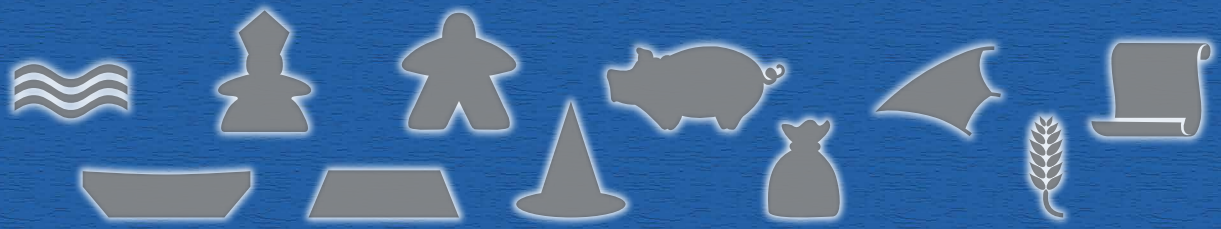
Carcassonne Big Box

Das große CARCASSONNE-EINSTEIGERSET: Grundspiel & 11 Erweiterungen

Spielregeln

HANS IM GLÜCK



Carcassonne

INHALTSVERZEICHNIS

Grundspiel 3
Bauern. 8

■ Erweiterungen

Der Fluss 9
Der Abt 9
Wirtshäuser und Kathedralen 10
Händler und Baumeister 12
Die Fluggeräte 15
Die Depeschen 15
Die Fähren 17
Die Goldminen 18
Magier & Hexe 19
Die Räuber 20
Die Kornkreise 21

■ Anhänge

Plättchenliste 22
Spielfiguren 24
Zugübersicht 24
Impressum 24

Mit dieser BIG BOX heißen wir alle Fans des Legespiel-Klassikers herzlich willkommen.

Dies ist das perfekte Einsteiger-Paket in die **CARCASSONNE**-Welt.

Keine Angst vor der langen Spielregel! Beginnt einfach mit einer Partie des Grundspiels und lasst die Bauern erst mal weg.

Beim zweiten Mal könnt ihr dann die **Bauern** hinzunehmen. In weiteren Partien solltet ihr zunächst die **1. Erweiterung** (Wirtshäuser und Kathedralen) und dann die **2. Erweiterung** (Händler und Baumeister) einbauen. Es ist auch problemlos möglich, nur Teile der Erweiterungen zu verwenden (z. B. den großen Meeple aus der 1. Erweiterung und den Baumeister aus der 2. Erweiterung).

Fluss und **Abt** sind kleine Erweiterungen, die ihr ganz nach Belieben im Spiel verwenden könnt. Und wenn ihr schon etwas Erfahrung habt, könnt ihr euch die **Minis** ansehen. Jede Mini-Erweiterung ist für sich nicht kompliziert, aus den Kombinationen können sich aber komplexe Spielsituationen ergeben.

Es ist auch möglich, dass ihr **alle** in dieser Big Box enthaltenen Erweiterungen zusammen spielt. So ein Spiel dauert 90 bis 120 Minuten und verlangt euch alles ab.

Es gibt übrigens noch viel mehr Erweiterungen aus der Carcassonne-Welt!

Nun wünschen wir euch viel Spaß beim Spielen, Ausprobieren und Kombinieren!

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Ein pfiffiges Legespiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Die südfranzösische Stadt Carcassonne ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und Ritter. Die Spieler machen sich auf, mit ihren Gefolgsleuten auf den Straßen und in den Städten, in den Klöstern und auf den Wiesen rund um Carcassonne ihr Glück zu finden. 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.

Das Grundspiel

ca. 35 Minuten

Spielmaterial und Aufbau

Herzlich willkommen bei **Carcassonne**! In dieser Anleitung leiten wir dich durch die Regeln dieses modernen Klassikers. Bereits nach kurzer Lektüre kannst du das Spiel deinen Mitspielern zeigen und erklären. Als Erstes musst du das Spiel aufbauen, was schnell erledigt ist. Während des Aufbaus erzählen wir dir noch etwas über das Spielmaterial:

Die **LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Die 72 **Landschaftsplättchen** bilden Straßen, Städte und Klöster ab, die alle auf einer Wiese stehen.

Plättchen mit einer Stadt

Plättchen mit einer Straße

Plättchen mit einem Kloster

Die **Rückseiten** aller Landschaftsplättchen sind gleich, nur das **Startplättchen** hat eine dunklere Färbung, damit man sie jederzeit auseinanderhalten kann.

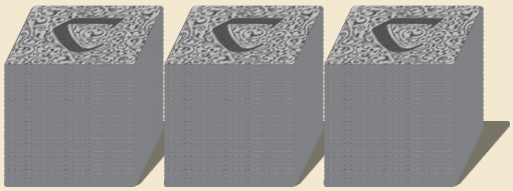
Normale Rückseite

Dunkle Rückseite des Startplättchens

Vorderseite des Startplättchens

Du beginnst den Aufbau damit, dass du das Startplättchen (dunkle Rückseite) offen in die Mitte des Spieltischs legst.

Die restlichen Plättchen mischst du und legst sie verdeckt in mehreren Stapeln so auf den Tisch, so dass jeder Mitspieler leicht darauf zugreifen kann.



Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

Lege außerdem noch die **8 PUNKTEPLÄTTCHEN MIT 50 / 100** bereit. Du brauchst sie später für die Punktewertungen.

Vorderseite

Rückseite

Dann gibt es da noch die Wertungstafel, die du an den Rand des Spieltischs legst.

Gefolgsleute (Meeple)

Als Letztes wollen wir uns noch die **GEFOLGSLEUTE (Meeple, ausgesprochen: Miepl)** anschauen, dann bist du auch schon fertig mit dem Aufbau. Im Spiel findest du **48 Meeple**, je 8 Stück in den Farben **Gelb**, **Rot**, **Rosa**, **Grün**, **Blau** und **Schwarz**.
Zuerst gibst du jedem Spieler (dich selbst eingeschlossen) 7 Meeple in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat des Spielers. Dann stellst du den achten Meeple jeder Farbe als Zählfigur auf das Feld 0 der Wertungstafel.

Spielziel

Bevor wir mit den Regeln anfangen: Worum geht es eigentlich in Carcassonne, was ist das Spielziel?
Zug um Zug legen deine Mitspieler und du die Landschaftsplättchen aus. So entstehen lange Straßen, ihr erbaut mächtige Städte, kehrt in Klöstern ein und bewirtschaftet das fruchtbare Land.
Dabei könnt ihr eure Meeple als Wegelagerer, Ritter, Mönche oder Bauern einsetzen. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende noch Punkte. Wer die meisten Punkte hat und damit der Sieger ist, das steht erst nach einem spannenden Spiel mit der Schlusswertung fest! Legen wir los ...

Spielablauf

In Carcassonne spielen wir im Uhrzeigersinn und der jüngste Spieler beginnt. Dabei führt der Spieler, der gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen in der angegeben Reihenfolge aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw. Als Erstes listen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. Dies machen wir anhand der auf den Plättchen abgebildeten Straßen, Städte und Klöster. Was sind denn nun die Aktionen?

1 **Landschaftsplättchen legen:**
Der Spieler **muss** immer **genau 1** neues Landschaftsplättchen ziehen und mit einer Seite an das Spielfeld passend anlegen.

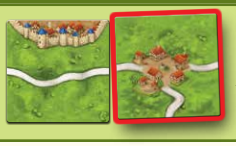
2 **Einen Meeple setzen:**
Der Spieler **darf** anschließend einen eigenen Meeple aus seinem Vorrat auf das soeben gelegte Plättchen setzen.

3 **Eine Punktewertung auslösen:**
Der Spieler **muss** alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen seines Plättchens entstanden sind.

Die Straßen

1. Landschaftsplättchen legen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Straßen, die von einem Dorf ausgehen. Du legst es an die Landschaft an. Dabei musst du beachten, dass das Plättchen passt.



*Dieses Plättchen hast **du** gelegt. Die Straße passt an die Straße und die Wiese passt an die Wiese, sehr gut!*

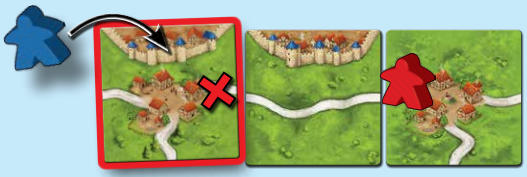
2. Einen Meeple als Wegelagerer einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du **auf die Straße dieses Plättchens** einen Meeple **als Wegelagerer** setzen. Das geht aber nur, wenn noch kein Wegelagerer auf dieser Straße steht.

Die Straße ist noch nicht abgeschlossen, daher kommt es vorerst zu keiner Punktewertung (Aktion 3) und der nächste Spieler kommt gleich an die Reihe.

Dein **Mitspieler** zieht ein Landschaftsplättchen und legt es an. Da auf der Straße rechts vom Dorf schon ein Meeple steht (**dein Wegelagerer**), darf dein Mitspieler dort keinen Meeple einsetzen. Stattdessen setzt er seinen **Meeple** als Ritter in die Stadt des soeben gelegten Plättchens.

*Auf das eben gelegte Plättchen hast **du** nun einen Meeple als Wegelagerer eingesetzt. Da auf dieser Straße noch kein anderer Meeple steht, ist das möglich.*



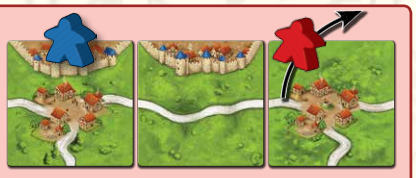
*Da die Straße nach rechts schon besetzt ist, entscheidet sich der **blaue Spieler**, seinen Meeple als Ritter in die Stadt zu setzen.*

3. Eine Punktewertung auslösen

Wann immer eine Straße an beiden Enden abgeschlossen ist, wird die Straße gewertet. Dabei muss die Straße entweder in einem Dorf, einer Stadt, einem Kloster oder in sich selbst enden.
Schauen wir doch mal, ob es eine Wertung gibt: Es gibt eine Wertung – die Straße ist an beiden Enden abgeschlossen!

Obwohl dein Mitspieler dieses Plättchen gelegt hat, wurde deine Straße abgeschlossen. **Jedes Plättchen** deiner Straße bringt dir **1 Punkt**.
Da deine Straße 3 Plättchen lang ist, erhältst du also 3 Punkte.

Nun kommt die Wertungstafel ins Spiel. Ihr vermerkt eure Punkte mit eurer Zählfigur auf der Wertungstafel indem ihr damit vorwärts zieht. Du ziehst deinen Zählmeeple auf der Wertungstafel also um 3 Schritte vorwärts. Nach jeder Wertung bekommt ihr die Meeple, die auf einem gewerteten Gebiet waren, wieder **in euren Vorrat zurück**.



Du *nimmst den Wegelagerer, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in deinen Vorrat zurück. Der* ***Blaue Meeple*** *bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht bei einer Wertung dabei war.*

Die Tafel ist ein Rundkurs, den dein Zählmeeple mehrmals durchlaufen kann. Erreicht oder überschreitet dein Zählmeeple das Feld 0, nimmst du dir ein Punkteplättchen und legst es mit der Zahl 50 vor dir ab. So sehen alle, dass du schon mindestens **50** Punkte hast. Bei einer erneuten Umrundung drehst du das Punkteplättchen auf **100** um. Nach einer 3. Umrundung legst du ein weiteres Punkteplättchen mit 50 vor dir ab. Und so weiter ...

Schon hast du die wichtigsten Schritte des Spiels verstanden. Nun werfen wir einen Blick auf die anderen Gebiete:

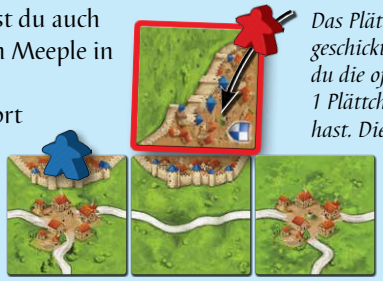
Die Städte

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. An eine offene Stadt muss eine Stadt angelegt werden.

2. Einen Meeple als Ritter einsetzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob bereits ein Meeple in der **Stadt** steht.
Da noch keiner dort steht, kannst du einen Meeple als **Ritter** einsetzen.

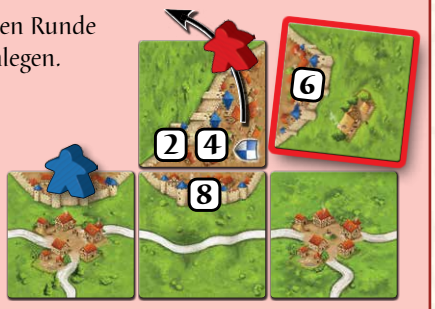


Das Plättchen hast ***du*** *so geschickt angelegt, dass du die offene Stadt um 1 Plättchen erweitert hast. Die Stadt ist noch unbesetzt, also kannst* ***du*** *deinen Meeple dort einsetzen.*

3. Eine Punktewertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in der nächsten Runde dieses Plättchen gezogen. Passenderweise kannst du es an deine Stadt anlegen.
Damit ist das Gebiet (in diesem Fall die **Stadt**) abgeschlossen.
Wann immer die Stadt ausschließlich von Mauern umgeben ist und kein Loch mehr aufweist, gilt sie als abgeschlossen.
Da du einen Meeple in der Stadt hast, wertest du nun diese Stadt und erhältst dafür Punkte.

Jedes Stadtplättchen in einer abgeschlossenen Stadt zählt 2 Punkte. Zusätzlich zählt jedes Wappen in einer Stadt 2 weitere Punkte.



Du erhältst also 8 Punkte! Wie bei jeder anderen Wertung bekommst du nun auch deinen gewerteten Meeple in deinen Vorrat zurück.

Die Klöster

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. Ein Kloster befindet sich immer in der Mitte des Plättchens. Willst du das Plättchen also anlegen, musst du nur (wie üblich) auf die Ränder des Plättchens achten.

2. Einen Meeple als Mönch einsetzen

Auch beim **Kloster** darfst du einen Meeple setzen, den wir **Mönch** nennen. Diesen stellst du aus deinem Vorrat genau auf das Kloster.

Das Kloster steht immer in der Mitte des Plättchens. ***Du*** *darfst es hier anlegen, da die Wiese an die Wiese passt.*

3. Eine Punktewertung auslösen

Ein Kloster wertest du, sobald es rundum von Plättchen umgeben ist. Dabei zählt jedes Plättchen (inklusive des Klosters selbst) **1 Punkt**. Für ein abgeschlossenes Kloster erhältst du also **9 Punkte**.

*Mit diesem Plättchen hast **du** das Kloster komplett umbaut. **Du** erhältst 9 Punkte und nimmst dir deinen Meeple zurück.*

Einen Meeple in einem Zug einsetzen, werten und wieder zurückbekommen

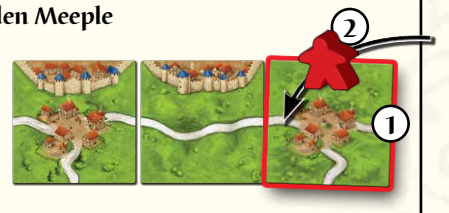
Du darfst in einem Zug einen Meeple setzen, ihn sofort werten und den Meeple gleich wieder zurück in deinen Vorrat nehmen.

Dabei musst du immer in dieser Reihenfolge vorgehen:

1. Mit dem neuen Plättchen schließt du eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster ab.
2. Du setzt einen Meeple als Wegelagerer, Ritter oder Mönch in das abgeschlossene Gebiet ein.
3. Du wertest die abgeschlossene Straße, Stadt bzw. das Kloster und nimmst deinen Meeple zurück in deinen Vorrat.

***1.) Du** legst das Plättchen an.*

***2.) Du** setzt deinen **Meeple** auf die Straße.*



***3.) Du** wertest die Straße, bekommst 3 Punkte dafür und nimmst deinen **Meeple** in deinen Vorrat zurück.*

Jetzt kennst du die wichtigsten Carcassonne-Regeln und das Spiel kann beginnen.
Damit du den Überblick über die Details behältst, fassen wir einmal zusammen, was wichtig ist:

Zusammenfassung

1. Landschaftsplättchen legen

- Das Plättchen, das du gezogen hast, musst du immer so anlegen, dass es an die Landschaft passt.
- Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass du nicht anlegen kannst, lege das Plättchen in die Schachtel zurück und ziehe ein Neues.

2. Einen Meeple einsetzen

- Du darfst einen Meeple immer nur auf das Plättchen setzen, das du gerade gelegt hast.
- Dabei musst du beachten, dass kein anderer Meeple in diesem Gebiet steht.

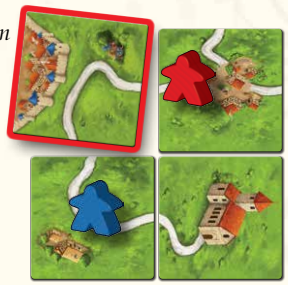
3. Eine Punktewertung auslösen

- Eine **Straße** ist immer dann abgeschlossen, wenn beide Enden in ein Dorf, in eine Stadt, in ein Kloster oder in sich selbst münden. Jedes Straßenplättchen bringt dabei 1 Punkt.
- Eine **Stadt** ist immer dann abgeschlossen, wenn sie komplett von einer Stadtmauer umgeben ist und kein Loch aufweist. Jedes Stadtplättchen und zusätzlich jedes Wappen in dieser Stadt bringen dann 2 Punkte.
- Ein **Kloster** ist immer dann abgeschlossen, wenn es komplett von 8 Plättchen umgeben ist. Jedes Kloster bringt dann 9 Punkte.
- Eine Punktewertung wird immer erst am Ende eines Zuges ausgelöst. Dabei können alle Spieler, die Meeple in abgeschlossenen Gebieten eingesetzt haben, Punkte bekommen.
- Nach jeder Wertung nimmt sich jeder Spieler die Meeple zurück, für die er Punkte bekommen hat.
- Sind **mehrere Spieler** bei einer Wertung beteiligt, bekommt der Spieler, der die Mehrzahl an Meeple auf der Straße oder in der Stadt hat, die Punkte. Sollten mehrere Spieler gleich viele Meeple in einem Gebiet haben, so erhalten alle diese Spieler die volle Punktzahl.
  (**Achtung:** Wie kann es dazu kommen? Ein ausführliches Beispiel siehst du auf der nächsten Seite.)

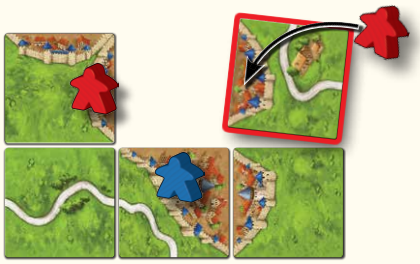
Mehrere Meeple in einem Gebiet

1a. *Das Plättchen das **du** gezogen hast, könnte die Straße verlängern. Da dort aber bereits ein Wegelagerer von **Blau** steht, darfst du keinen eigenen dazustellen. Daher entscheidest **du** dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Straßen nicht direkt miteinander verbunden werden.*

1b. *In einer der nächsten Runden ziehst **du** dieses Plättchen und legst es an die offene Straße an. Auf der dadurch verbundenen Straße befinden sich nun 2 Wegelagerer. Da die Straße auch schon abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, bei der **Blau** und **du** jeweils 4 Punkte bekommen.*



2a. *In der Hoffnung, **Blau** die Stadt wegschnappen zu können, legst **du** das Stadtplättchen an und setzt einen **deiner Meeple** als Ritter ein. Das ist erlaubt, da der Stadtteil mit keiner anderen Stadt verbunden ist, in der schon ein Ritter steht. Wenn **du** in einem späteren Zug das passende Plättchen ziehst, kannst du mit deinen beiden Rittern die Stadt von **Blau** übernehmen.*



2b. ***Du** hast Glück und ziehst das passende Plättchen, um alle Stadtteile zu einer großen, abgeschlossenen Stadt zusammenzufügen. Da **du** nun mehr Ritter in der Stadt hast als **Blau**, erhältst **du** alleine die 10 Punkte für die abgeschlossene Stadt. Danach bekommen beide Spieler ihre Meeple zurück in ihren Vorrat.*

Spielende und Schlusswertung

Leider endet auch Carcassonne einmal ... So schade das auch ist, wollen wir natürlich einen Gewinner ermitteln. Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Landschaftsplättchen mehr ziehen und anlegen kann. Dann wird noch die **Schlusswertung** durchgeführt und der Sieger steht fest.

Sobald das Spiel zu Ende ist, bekommt ihr noch Punkte für alle Gebiete in denen Meeple stehen oder liegen:

- Jede **Straße bringt nun 1 Punkt** für jedes Straßenplättchen, genauso, wie während des Spiels.
- Jede **Stadt bringt nun 1 Punkt** für jedes **Stadtplättchen** und jedes **Wappen**, also leider nur noch die Hälfte.
- Jedes **Kloster** zählt **1 Punkt und 1 Punkt pro Plättchen in seiner Umgebung,** wie während des Spiels.
- Jede **Wiese** bringt **3 Punkte** pro **abgeschlossener Stadt** (angrenzend an die Wiese oder in der Wiese liegend). *Dies ist die Bauernwertung, die wir zur Übersicht hier schon aufführen. Ihr könnt diese aber vorerst ignorieren und erst nach einigen Spielen hinzunehmen. Die Bauern werden auf Seite 8 erklärt.*

Damit ihr die Übersicht in der Schlusswertung behaltet, entfernt ihr nach der Wertung eines Gebietes die daran beteiligten Meeple vom Spielfeld.

Schlusswertung Stadt: ***Grün*** *erhält für die große offene Stadt 8 Punkte (5 Plättchen mit Stadt und 3 Wappen).* ***Schwarz*** *erhält nichts, da **Grün** mit 2 Rittern die Mehrheit in der Stadt hat.*

Schlusswertung Kloster: ***Gelb*** *erhält für das offene Kloster 4 Punkte (3 umliegende Plättchen und das Klosterplättchen).*

Schlusswertung Stadt: ***Blau*** *erhält für die offene Stadt 3 Punkte (2 Plättchen mit Stadt und 1 Wappen).*

Schlusswertung Straße: *Für die offene Straße erhältst **du** 3 Punkte (3 Plättchen mit Straße).*

Sobald ihr die Schlusswertung auf der Wertungstafel erfasst habt, steht der Sieger eurer ersten Partie Carcassonne fest. Herzlichen Glückwunsch!

Wenn du bereits die ein oder andere Partie Carcassonne gespielt hast, empfehlen wir dir, mit den Bauern zu spielen. Sie gehören ebenfalls zum Grundspiel und machen das Spiel noch spannender!

Die Bauern

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst mal ein Landschaftsplättchen, um es anzulegen. Auch diesmal muss das Plättchen natürlich an die Landschaft passen. Jede grüne Landschaft in Carcassonne bezeichnen wir als Wiese.

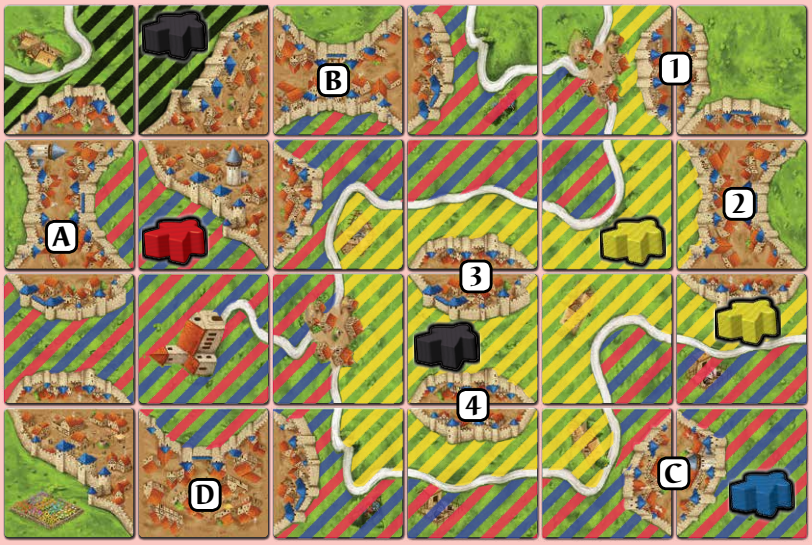
2. Einen Meeple als Bauern einsetzen

Als **Bauer** bezeichnen wir einen Meeple, den du auf die Wiese **legst**.
„Legst"? Ja, im Gegensatz zu den Wegelagerern, Rittern und Mönchen stellst du den Meeple nicht auf ein Plättchen, sondern legst ihn auf eine Wiese des Plättchens. Dies hilft dir zu erkennen, dass du diesen Meeple nicht mehr zurückbekommst, denn er bringt erst am Ende des Spiels Punkte. Mehr dazu bei der Punktewertung für die Bauern.
Natürlich musst du auch darauf achten, dass noch kein Bauer in dem Gebiet liegt, in das du deinen Bauern legen willst. Die Wiesen in Carcassonne werden durch Städte und Straßen voneinander getrennt. Im Beispiel nebenan sehen wir also 3 separate Wiesen.

*Die Wiese, an die **du** gerade angelegt hast, ist richtig groß. Sie geht von deinem Plättchen entlang der Straße bis zu der Stadt, in der **du** schon einen Ritter stehen hast.*

3. Die Punktewertung für die Bauern

Wie du schon gelesen hast, bringen die Bauern während des Spiels leider keine Punkte und kommen auch nicht zu dir in den Vorrat zurück.
Sei also sparsam mit deinen Bauern.
Angenommen das Spiel sei zu Ende und wir sind bei der Schlusswertung: Im Gegensatz zu den anderen Gebieten in Carcassonne zählen nicht die Plättchen mit Wiesen als Punkte, sondern die angrenzenden Städte und die Städte, die in der Wiese liegen. Dabei bringt jede **abgeschlossene Stadt** einer Wiese **3 Punkte**.



*An der großen Wiese des **roten** und **blauen** Spielers befinden sich die 3 abgeschlossenen Städte A B und C. Beide Spieler bekommen für ihre Bauern am Ende des Spiels **9 Punkte**! Die Stadt D ist leider nicht abgeschlossen worden, zählt also nicht. Auch der **gelbe** und **schwarze** Mitspieler sind auf einer Wiese vertreten. Da **gelb** jedoch einen Bauern mehr auf der Wiese liegen hat, erhält er alleine die Punkte für alle 4 Städte (1 – 4) und bekommt **12 Punkte**. Auf der kleinen Wiese am oberen linken Rand ist der **schwarze** Spieler mit einem Bauern vertreten. Für die beiden angrenzenden, abgeschlossenen Städte A und B erhält er **6 Punkte**.*

Das waren auch schon die Regeln für die Bauern. Fassen wir noch mal kurz zusammen, was wichtig ist:

- Bauern werden auf das Spielfeld **gelegt**.
- Bauern bringen erst am **Ende des Spiels Punkte** (in der Schlusswertung).
- Jede **abgeschlossene Stadt**, die an deine Wiese angrenzt oder in der Wiese liegt, bringt dir **3 Punkte**.
- Wie Meeple auf anderen Gebieten, können auch Bauern durch geschicktes Anlegen auf bereits besetzte Wiesen **gebracht** werden.
- Auch hier gelten die bekannten Regeln: Wer die **meisten Bauern auf einer Wiese** hat, erhält alle Punkte. Haben mehrere Spieler gleich viele Bauern auf einer Wiese, erhalten alle beteiligten Spieler die gleichen Punkte.

Der Fluss

ca. 5 Minuten länger

Der Fluss ist die erste Mini-Erweiterung. Er verschönert euer Spielfeld und ermöglicht einen abwechslungsreichen Start.

Spielmaterial

Der Fluss besteht aus **12 Landschaftsplättchen mit dunkler Rückseite** und ersetzt das normale Startplättchen. Letzteres brauchst du für ein Spiel mit dem Fluss also nicht – lege es in die Schachtel zurück.

Spielvorbereitung

Zuerst suchst du die Plättchen **„Quelle“** und **„See“** heraus.
Die restlichen Flussplättchen mischst du verdeckt und bildest damit einen Stapel.
Dann schiebst du den See unter den Stapel und legst die Quelle als Startplättchen aus.

1. Den Fluss auslegen

Reihum zieht ihr nun Plättchen vom Fluss-Stapel und verlängert damit den Fluss.

Beim Anlegen dürft ihr allerdings keine 2 Flussplättchen direkt nacheinander in die gleiche Richtung abbiegen lassen, sonst besteht die Gefahr, dass der Fluss in sich selbst fließt.

So darfst du nicht anlegen!

2. Einen Meeple auf ein Flussplättchen setzen

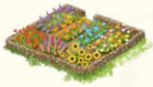
Ihr dürft dabei nach den bekannten Regeln Meeple einsetzen. Auf dem Fluss direkt dürft ihr eure Meeple **nicht** einsetzen.

Sobald alle Flussteile ausgelegt sind, spielt ihr mit den normalen Plättchen weiter.

Der Abt

verlängert das Spiel nicht.

Mit dem Abt kommen auch die **Gärten** ins Spiel, die ihr bereits auf einigen Plättchen gesehen habt.



Garten

Spielmaterial

- 6 Äbte, je einen pro Spielerfarbe.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält die Abt-Figur seiner Farbe und nimmt ihn in seinen Vorrat.

1. Landschaftsplättchen legen

Wenn du ein Landschaftsplättchen mit Kloster oder Garten ziehst, musst du es wie gewohnt passend anlegen.

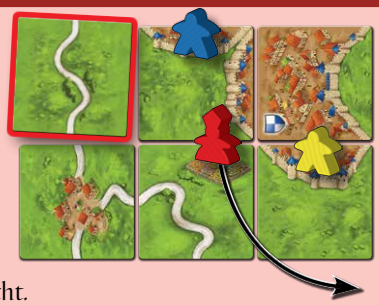
2. Einen Meeple ODER einen Abt einsetzen

Wenn du ein Plättchen mit Kloster oder Garten gelegt hast, darfst du **entweder** einen normalen Meeple **oder** den Abt einsetzen. Den **Abt** darfst du nur auf ein **Kloster** oder auf einen **Garten** stellen. Einen Meeple darfst du wie gewohnt einsetzen (also **nicht** auf den Garten).

3. Mit dem Abt Punkte machen

Ist ein **Kloster** oder ein **Garten** von 8 Plättchen umgeben, erhältst du wie im Grundspiel 9 Punkte für den Abt. Der Garten wird also genauso gewertet wie ein Kloster.

Außerdem hat der Abt noch eine Sondereigenschaft: Wann immer du bei der **Aktion 2.** **keinen** Meeple einsetzt, **darfst** du deinen Abt vom Spielfeld in deinen Vorrat zurücknehmen. Du erhältst dann sofort die Punkte, die das Kloster oder der Garten in diesem Moment wert ist, was seinem Wert bei Spielende entspricht.
Der Abt wird am Ende des Spiels wie ein normaler Mönch gewertet.



***Du** legt ein Plättchen an, setzt aber keinen Meeple ein. Stattdessen nimmst **du** deinen zuvor gesetzten Abt zurück und erhältst dafür 6 Punkte (1 Punkt für den Garten, 5 Punkte für die Plättchen in der Umgebung).*

Anmerkung zu den Erweiterungsregeln:

Auf den nächsten Seiten stellen wir dir die anderen Erweiterungen vor, die in dieser BigBox enthalten sind.

Dabei sortieren wir die neu hinzukommenden Regeln gemäß den bisherigen 3 Schritten ein:

1. Ein Landschaftplättchen legen, **2. Einen Meeple einsetzen** und **3. Eine Punktewertung auslösen**.

Falls einer dieser Schritte von der jeweiligen Erweiterung nicht verändert wird, erwähnen wir ihn meistens nicht noch einmal, um die Regeln möglichst einfach zu halten. An manchen Stellen ist ein unveränderter Schritt dennoch erwähnt, um mögliche Missverständnisse auszuschließen.

Da in den Erweiterungen die Grundregeln natürlich verändert werden, passen nicht immer alle Regeln exakt zu einem der Schritte, aber es scheint uns sinnvoll, sie dennoch in den normalen Spielrhythmus einzuordnen.

Wirtshäuser und Kathedralen

ca. 15 Minuten länger

Spielmaterial

- **18 Landschaftsplättchen** (markiert mit ,) darunter 6x mit Wirtshaus am See, 2x mit Kathedrale

- **6 große Meeple**

Spielvorbereitung

Du mischst die neuen Landschaftsplättchen zusammen mit denen des Grundspiels.

Wirtshaus- und Kathedralenplättchen

3. Eine Punktewertung auslösen

Wertung einer Straße mit Wirtshaus am See

Schließt du oder einer deiner Mitspieler eine Straße ab, an der **ein oder mehrere Wirtshäuser** liegen, so erhältst du für deinen Wegelagerer auf dieser Straße **2 Punkte pro Straßenabschnitt** (anstelle von 1 Punkt, wie gewohnt).

Du erhältst 10 Punkte für die Straße, da sie 5 Plättchen lang ist und 1 Wirtshaus daran liegt.

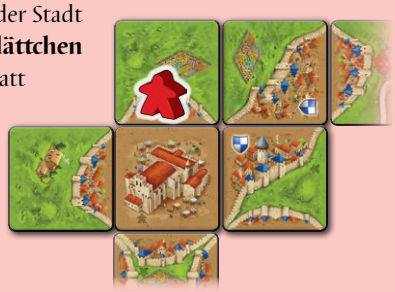
Für diese Straße erhältst du ebenfalls 10 Punkte, obwohl 2 Wirtshäuser an deiner Straße liegen.

ACHTUNG: Schließt du eine Straße mit einem oder mehreren Wirtshäusern bis zum **Spielende nicht** ab, bekommst du für diese Straße leider gar **keine Punkte**.

Schlusswertung Straße: *Die Straße ist nicht abgeschlossen, **du** erhältst **keine** Punkte für die Straße mit dem Wirtshaus.*

Wertung einer Stadt mit Kathedrale

Schließt du oder einer deiner Mitspieler eine Stadt ab, in der eine (oder beide) Kathedrale liegt, so erhältst du für deinen Ritter in der Stadt **3 Punkte pro Plättchen und Wappen** statt 2 Punkte.



*Für diese Stadt erhältst **du** 9 x 3 = **27 Punkte** (7 Plättchen und 2 Wappen).*

ACHTUNG: Schließt du eine Stadt mit einer oder beiden Kathedralen bis zum **Spielende nicht** ab, so bekommst du für diese Stadt leider gar **keine Punkte**. €

Schlusswertung Stadt: *Da diese Stadt eine Kathedrale enthält und nicht abgeschlossen ist, bekommst **du** dafür leider **keine** Punkte.*

Hier erklären wir Dir ein paar Details der neuen Landschaftsplättchen.

Auf diesem Plättchen gibt es 4 getrennte Stadtteile und einen Garten auf der Wiese in der Mitte.

Auch diese Kreuzung ohne Dorf teilt die Straßen. Es befinden sich also 3 Straßen auf diesem Plättchen. Das Wirtshaus zählt für die Straßen, die nach rechts und nach links führen, aber nicht für die Straße nach unten.

Die Wiese ist in dieser Ecke zu Ende.

Das Kloster schließt die Straßen an beiden Enden ab.

Auf die kleinen Straßen zur Stadt darfst du keinen Meeple einsetzen. Die Straßen sind nur da, um die Wiesen zu begrenzen. Die Kreuzung, bzw. das Dorf schließt die Straße auf beiden Seiten ab.

Der große Meeple

Jeder Spieler nimmt sich den großen Meeple seiner Farbe in seinen Vorrat.

2. Einen Meeple einsetzen

Anstelle eines normalen Meeples darfst du nun auch einen **großen Meeple** nach den bekannten Regeln einsetzen.

3. Eine Punktewertung mit dem großen Meeple auslösen

Findet eine Wertung statt und du hast deinen großen Meeple in dem gewerteten Gebiet, dann zählt dieser wie 2 normale Meeple (er hat eine Stärke von 2).

Hinweis: Wir erinnern uns, dass bei einer Wertung alle Spieler, die gleich viele Meeple in einem Gebiet haben, alle die volle Punktzahl bekommen. Hast du mehr Meeple in einem Gebiet als ein (oder mehrere) Mitspieler, erhältst du **alle** Punkte und dein Mitspieler erhält **keine** Punkte. Nach einer Wertung kommt dein großer Meeple, wie jeder andere Meeple auch, zu dir in den Vorrat zurück, und du kannst ihn ab dem nächsten Zug wieder einsetzen.

*Mit diesem Plättchen schließt **du** die Stadt ab.*

***Du** hast einen großen Meeple in der Stadt und **Schwarz** nur einen normalen Meeple. Das bedeutet, dass **du** die Mehrheit in dieser Stadt hast und somit die gesamten 8 Punkte erhältst, während **Schwarz** leer ausgeht.*

*Mit diesem Plättchen schließt **Schwarz** die Stadt ab.*

***Du** hast einen großen Meeple in der Stadt und **Schwarz** 2 normale Meeple. In diesem Fall habt ihr beide die Mehrheit in der Stadt und somit erhaltet ihr beide die vollen 12 Punkte, die die Stadt wert ist.*

Setzt du den großen Meeple als **Bauer** ein (siehe Seite 8), so bleibt dieser wie die anderen Bauern auch, bis zum Spielende auf dem Spielfeld liegen. Er zählt dann genau so wie 2 normale Bauern.

***Du** hast deinen großen Meeple als Bauer auf der Wiese. **Blau** hat nur einen normalen Meeple dort. Deshalb bekommst **du** die 9 Punkte für die 3 abgeschlossenen Städte.*

Händler und Baumeister

ca. 15 Minuten länger

Spielmaterial

- **24 Landschaftsplättchen** (markiert mit)
  davon 9 mit **Wein**, 6 mit **Korn**, 5 mit **Tuch**

- **6 Schweine**

- **20 Warenplättchen**
  (9x **Wein**, 6x **Korn** und 5x **Tuch**)

- **6 Baumeister**

Spielvorbereitung

Du mischst die neuen Landschaftsplättchen zusammen mit denen des Grundspiels. Die Warenplättchen legst du als allgemeinen Vorrat neben dem Spielfeld bereit.

Die neuen Landschaftsplättchen

Die neuen Landschaftsplättchen haben ein paar Besonderheiten, die ihr beachten solltet.

Die **Brücke** ist keine **Kreuzung**, bzw. kein **Dorf** und somit verlaufen die Straßen durchgehend von links nach rechts, sowie von oben nach unten. Die **Wiesen** werden durch die Straßen getrennt: Das Plättchen hat 4 getrennte Wiesen.

Das Kloster trennt die Straße in **3 Straßen und die Straßen die Wiese in 3 Teile.**

Die eine Straße endet **in der Stadt**, die andere endet am **Häuschen**. Die **Wiesen** werden durch die Straßen getrennt: Das Plättchen hat 3 getrennte Wiesen.

Dieses Plättchen hat **3 getrennte Städte** und außerdem eine Wiese in der Mitte, die ebenfalls von einem Bauern besetzt werden kann.

Die Warenplättchen

3. Eine Punktewertung auslösen

Stadt mit Warensymbolen werten

Schließt du oder ein Mitspieler eine Stadt mit einem oder mehreren Warensymbolen ab, passiert folgendes:

1.) Du wertest die Stadt wie gewohnt.

2.) **Du gibst dem Spieler, der die Stadt durch das Legen eines Plättchens abgeschlossen hat, nun Warenplättchen. (Er ist sozusagen der Händler in dieser Stadt.) Das kannst auch du selbst sein. Der Spieler erhält für jedes Warensymbol 1 entsprechendes Warenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat.**

Es spielt dabei keine Rolle, ob der Spieler, der die Stadt abgeschlossen hat, einen Ritter in dieser Stadt stehen hatte. Auch spielt es keine Rolle, ob überhaupt ein Ritter in dieser Stadt stand. Die Warenplättchen gibt es immer.

Alle Spieler sammeln die Warenplättchen bis zum Spielende und legen diese **offen** vor sich aus.

Du schließt die Stadt ab.
Blau bekommt
10 Punkte für die Stadt.
Außerdem bekommst du als Händler
1 Weinplättchen und 2 Kornplättchen.

Wertung der Warenplättchen am Spielende

Am Spielende wertet ihr die Warenplättchen. Hast du die meisten Plättchen von einer Sorte (Wein, Korn oder Tuch) gesammelt, bekommst du dafür Punkte. Für jede Mehrheit von einer Sorte erhältst du jeweils 10 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten die vollen 10 Punkte.

Beispiel aus einem 2-Personenspiel:
Du *bekommst 20 Punkte,*
Blau *bekommt 30 Punkte.*

Baumeister und Schwein

Baumeister und Schwein sind **Sonderfiguren** und haben andere Eigenschaften als normale Meeple. Du nimmst sie vor dem Spiel in deinen Vorrat.

Der Baumeister

2. Einen Baumeister einsetzen

Anstatt einen Meeple einzusetzen, darfst du deinen **Baumeister** auf das soeben gelegte Plättchen einsetzen, jedoch nur auf eine **Straße** oder in eine **Stadt**. In dem Gebiet, in das du deinen Baumeister einsetzen willst, muss sich jedoch bereits **mindestens ein eigener Meeple** befinden.

Du darfst *deinen Baumeister auf diese Straße stellen, weil schon ein Wegelagerer von dir auf der Straße steht.*

Dein Baumeister kommt immer dann in deinen Vorrat zurück, wenn in dem Gebiet, in dem er steht, keiner deiner Meeple mehr steht. Das ist meistens nach einer Wertung der Fall, kann aber bei manchen Erweiterungen auf andere Weise geschehen.

Im weiteren Verlauf des Spieles hat der Baumeister folgende Auswirkung:

1. Landschaftsplättchen legen und einen Doppelzug ausführen

Legst du in einem **späteren Zug** ein Plättchen an eine Straße oder Stadt an, wo dein Baumeister steht, machst du erst deinen normalen Zug zu Ende. Danach darfst du gleich noch einen Zug machen, in dem du ein Plättchen ziehst und anlegst, einen Meeple setzen darfst und eventuell eine Wertung auslöst.

Ⓐ ***Du*** *legt ein Plättchen an und verlängerst damit die Straße mit deinem Baumeister, setzt aber dieses Mal kein Meeple ein.*

Ⓑ *Danach ziehst* ***du*** *ein weiteres Plättchen, legst es an und setzt einen Meeple darauf.*

Weitere Einzelheiten zum Baumeister

(Dies sind Sonderregeln. Lies sie also am besten erst, wenn du Fragen hast. Alle Erklärungen gelten ebenso für eine Stadt wie für eine Straße, auch wenn wir es hier nur für Straßen erklären. Du musst im Text gedanklich nur „Straße“ durch „Stadt“ und „Wegelagerer“ durch „Ritter“ ersetzen.)

- Du darfst sowohl **auf das 1.** als auch **auf das 2. Plättchen einen Meeple setzen**. Schließt du die Straße nach dem 1. Plättchen ab, darfst du z. B. den gerade zurückgenommenen Baumeister auf das 2. Plättchen setzen (siehe Beispiel rechts).
- **Es gibt keine Kettenreaktion:** Legst du das 2. Plättchen wieder an die Straße mit deinem Baumeister an, darfst du kein 3. Plättchen ziehen.

Hier noch ein Beispiel, das mehrere Züge umfasst und zeigt, wie du mit deinem Baumeister einen Doppelzug machen kannst:

Zug ①***:*** *Setze einen Wegelagerer ein.*
Zug ②***:*** *Stelle* ***deinen*** *Baumeister dazu.*

2. Plättchen

Zug ③a***:*** *Nun schließt* ***du*** *die Straße ab und setzt einen Ritter in die Stadt. Anschließend wertest* ***du*** *die Straße und nimmst Wegelagerer und Baumeister zurück.*

Zug ③b***:*** ***Du*** *legt das 2. Plättchen an und setzt den Baumeister dort wieder ein.*

- **Bleibt die Straße offen, bleibt der Baumeister dort.** Solange die Straße offen ist, darfst du jedes Mal, wenn du wieder an der Reihe bist und an die Straße anlegen kannst, auf die geschilderte Weise Doppelzüge machen.
- Steht kein Meeple mehr von dir auf der Straße, nimmst du den Baumeister in deinen Vorrat zurück.
- In einem Doppelzug darfst du einmal **1. Ein Landschaftsplättchen legen**, **2. Einen Meeple einsetzen**, **3. Eine Punktewertung auslösen** ausführen und danach diese 3 Schritte nochmals ausführen.
- Auf einer Straße können Baumeister mehrerer Spieler stehen.
- Zwischen deinem Wegelagerer und deinem Baumeister können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.
- Du darfst deinen Baumeister einmal auf eine Straße, ein anderes Mal in eine Stadt setzen, aber **nie** auf eine Wiese oder auf ein Kloster.
- Es kann sowohl nach dem ersten als auch nach dem zweiten Plättchen zu einer Punktewertung kommen.

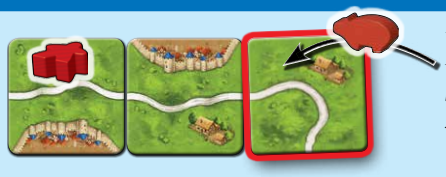
3. Eine Punktewertung auslösen

Der Baumeister hat keine Auswirkung auf die gewohnten Wertungsregeln. Er wird bei der Bestimmung der Mehrheiten in einem Gebiet **NICHT** mitgezählt. Jedoch nimmst du deinen Baumeister zusammen mit deinem Meeple nach einer Wertung zurück in deinen Vorrat.

Das Schwein

2. Ein Schwein einsetzen

Anstatt einen Meeple einzusetzen darfst du das **Schwein** auf eine Wiese des gerade gelegten Plättchens stellen. Allerdings darfst du das Schwein nur auf eine Wiese stellen, auf der bereits mindestens ein eigener Bauer liegt.



*Weil schon ein Bauer von **dir** auf der Wiese liegt, darfst du **dein** Schwein dazu stellen.*

Falls dein Schwein durch Entfernen von Bauern (was durch manche Erweiterungen möglich ist) im Spielverlauf auf einer Wiese steht, auf der keiner deiner Bauern mehr liegt, nimmst du es in deinen Vorrat zurück.

3. Wertung der Wiese mit Schwein am Spielende

Das Schwein bleibt bis zum Spielende auf der Wiese.
Dein Schwein kann für deine Bauern den Wert der Städte auf der Wiese erhöhen. Dafür musst du mit deinen Bauern, auf der Wiese wo dein Schwein steht, die Mehrheit haben. Leider zählt das Schwein selbst nicht zu den Mehrheiten.
Hast du die Mehrheit, erhältst du für jede abgeschlossene Stadt auf deiner Wiese **4 Punkte** (anstelle von 3 Punkten). Allerdings nur, wenn es sich um **dein** Schwein handelt. Ein fremdes Schwein zählt nicht für deine Wertung.

__Du__ hast die Mehrheit auf der Wiese. Da dein Schwein auf der Wiese steht, erhältst __du__ für jede abgeschlossene Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte. __Du__ erhältst für 2 Städte also 8 Punkte. __Blau__ hat keine Mehrheit und bekommt 0 Punkte.

Hinweis: Du erhältst auch dann mehr Punkte mit dem Schwein, wenn du die Bauernmehrheit auf deiner Schweinewiese zusammen mit einem oder mehreren Mitspielern besitzt.

Zusammen mit __Blau__ und __Grün__ hast __du__ die Mehrheit auf der Wiese. Da __dein rotes__ und das __blaue__ Schwein auf der Wiese stehen, erhältst __du__ und __Blau__ für jede abgeschlossene Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte. Ihr beiden erhaltet also 8 Punkte für 2 Städte. __Grün__ bekommt ohne Schwein 3 Punkte für jede abgeschlossene Stadt, also 6 Punkte insgesamt.

Die Fluggeräte

ca. 10 Minuten länger

Als findige Tüftler wollen die Spieler den Menschheitstraum vom Fliegen verwirklichen und probieren ihre neu entwickelten Flügel aus. Fluglänge und Landung sind jedoch noch etwas unberechenbar.

Spielmaterial

- **8 Landschaftsplättchen** mit Fluggeräten (markiert mit)
- **1 Spezialwürfel** (Werte 1, 1, 2, 2, 3, 3)

2. Einen Meeple einsetzen

Ziehst du ein Landschafsplättchen mit einem Fluggerät, legst du es nach den üblichen Regeln an. Du darfst nun einen Meeple nach den üblichen Regeln auf die Straße setzen oder auf die Wiese legen.

ODER du stellst den Meeple auf das Fluggerät und versuchst ihn damit ins Spiel zu bringen. Das Fluggerät zeigt nach dem Anlegen eine bestimmte Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal), in welche der Meeple fliegt. Nun würfelst du mit dem Würfel. Das Würfelergebnis gibt die Flugweite deines Meeples an (1 bis 3 Plättchen weit in gerader Linie). Der Meeple muss, wenn möglich, auf das ausgewürfelte Plättchen gestellt werden. Dabei kannst du wählen, auf welches Gebiet du ihn stellst.

Dabei musst du folgendes beachten:

Den Meeple darfst du...

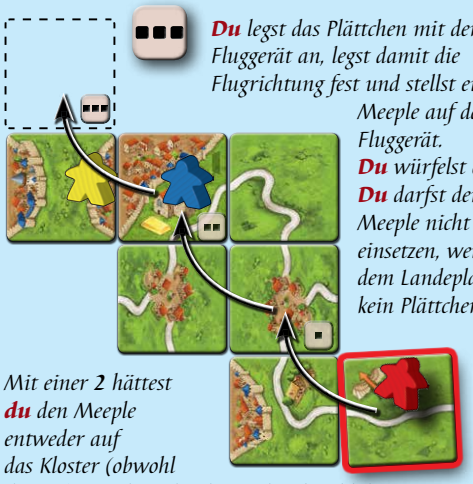
... nur auf ein **nicht abgeschlossenes** Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster) einsetzen.

... auch dann einsetzen, wenn das Gebiet schon von einem oder mehreren Meeplen (von dir oder deinen Mitspielern) **besetzt** ist. So können z. B. auch zwei Meeple auf einem Kloster oder auf demselben Stadtplättchen stehen.

... **nicht auf eine Wiese** legen, auch wenn auf dieser Wiese bisher noch kein Bauer liegt.

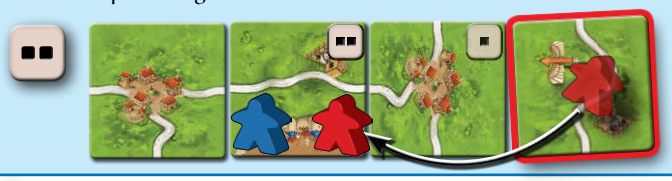
... **nicht** auf einen Platz stellen, auf dem **kein Landschaftsplättchen** liegt.

Wenn du deinen Meeple nicht einsetzen kannst (weil es dort nur abgeschlossene Gebiete und Wiesen gibt oder kein Plättchen auf dem Platz liegt) nimmst du den Meeple wieder in deinen Vorrat zurück. Du darfst in diesem Zug keinen Meeple und auch keine andere Figur mehr ins Spiel bringen.



Du legt das Plättchen mit dem Fluggerät an, legt damit die Flugrichtung fest und stellst einen Meeple auf das Fluggerät. Du würfelst eine 3. Du darfst den Meeple nicht einsetzen, weil auf dem Landeplatz kein Plättchen liegt.

Mit einer 2 hättest du den Meeple entweder auf das Kloster (obwohl dort Blau steht) oder die Stadt (obwohl dort Gelb steht) einsetzen können, allerdings nicht auf die Straße, da diese schon abgeschlossen ist.



Du legt das Plättchen mit dem Fluggerät an und würfelst eine 2. Du musst deinen Meeple nun auf die Stadt (zu Blau) stellen, da er nicht auf die Wiese darf und die Straße bereits abgeschlossen ist.

Die Depeschen

ca. 15 Minuten länger

Der König belohnt diejenigen Untertanen, welche ihren Ruhm zielgenau ausweiten. Er schickt ihnen Depeschen mit Vergünstigungen, die weiteren Reichtum und Vorteile bringen.

Spielmaterial

- **8 Depeschenplättchen** *Vorderseite* *Rückseite*
- **6 Meeplefrauen**

Spielvorbereitung

Du mischst die Depeschenplättchen und legst sie mit der Rückseite nach oben (als verdeckten Stapel) neben die Wertungstafel. Alle Spieler stellen ihre Meeplefrau neben ihren Zählmeeple auf die Null der Wertungstafel. Jedem Spieler stehen nun **2 Zählfiguren** auf der Wertungstafel zur Verfügung.

3. Eine Punktewertung auslösen

Immer wenn du Punkte bekommst, kannst du wählen, welche deiner beiden Zählfiguren du auf der Wertungstafel vorwärts ziehst. In deinem Zug (und nur dann) bekommst du eine Depesche, wenn durch die Wertung eine deiner Zählfiguren auf einem dunklen Zahlenfeld (0, 5, 10, 15,...) landet. Du nimmst das oberste Depeschen-Plättchen vom Stapel und drehst es um. Nun hast du zwei Möglichkeiten, entweder:

- du führst die Aktion der Depesche aus,

ODER

- du nimmst dir 2 Punkte (rechts unten im Siegel vermerkt).

Nachdem du eine der beiden Möglichkeiten ausgeführt hast, schiebst du die Depesche verdeckt unter den Stapel.

Die Depeschen im Einzelnen:

1 „Kleinste“ Straße werten: Du bekommst Punkte für eine Straße, auf der du mindestens einen Meeple hast (du musst nicht die Mehrheit haben). Du bekommst so viele Punkte, wie die Straße zählen würde, wenn jetzt Spielende wäre. Stehen auf mehreren Straßen Meeple von dir, bekommst du die Punkte für die Straße, die dir nach Regeln der Schlusswertung die wenigsten Punkte bringt. Der Meeple bleibt auf der Straße.

2 „Kleinste“ Stadt werten: Entspricht Depesche 1 und gilt für Städte.

3 „Kleinstes“ Kloster werten: Entspricht Depesche 1 und gilt für Klöster.

4 Noch 1 Plättchen legen: Du ziehst gleich noch 1 Landschaftsplättchen und legst es an. Du darfst nach den üblichen Regeln auch eine weitere Figur setzen.

5 Je Wappen 2 Punkte: Du erhältst für alle Wappen in allen Städten, in denen du mindestens 1 Meeple hast, 2 Punkte (du musst dort nicht die Mehrheit haben).

6 Je eigener Ritter 2 Punkte: Du bekommst für jeden eigenen Ritter (Meeple in einer Stadt) 2 Punkte. Die Ritter bleiben im Spiel.

7 Je eigener Bauer 2 Punkte: Du bekommst für jeden eigenen Bauern (Meeple auf der Wiese) 2 Punkte. Die Bauern bleiben im Spiel.

8 Ein Meeple werten und zurück nehmen: Du wählst einen deiner Meeple auf dem Spielfeld. Besitzt du dort, wo dieser Meeple steht, die Mehrheit, so wertest du das Gebiet, entsprechend der Wertung am Spielende (wobei nur du selbst Punkte bekommst). Den Meeple nimmst du in deinen Vorrat zurück.

Weitere Regeln: Bekommst du in einem Zug Punkte für mehrere Gebiete, musst du die Punkte jedes einzelnen Gebietes im Ganzen nur mit **einer** Zählfigur ziehen.
In jeder Wertungsrunde bekommst du, wenn du am Zug bist, nur **eine** Depesche, auch wenn z. B. durch mehrere abgeschlossene Gebiete beide Wertungsfiguren auf dunklen Feldern landen.
Allerdings kannst du durch Punkte aus einer Depesche im gleichen Zug eine weitere Depesche erhalten und einsetzen. Durch diese ebenfalls wieder eine weitere, usw.

WICHTIG: Du kannst nur dann Depeschen erhalten, wenn du selbst am Zug bist. Wenn eine deiner Zählfiguren im Zug eines anderen Spielers durch eine Wertung auf einem dunklen Feld landet, bekommst du keine Depesche.

Schlusswertung

Am Spielende zählt jeder Spieler **vor** der Schlusswertung die Punktzahlen seiner Zählfiguren zusammen. Dann stellt ihr eine Zählfigur auf die erreichte Summe (und nehmt euch die erreichten 50er- und 100er-Plättchen) und legt die andere zurück in die Schachtel. In der Schlusswertung gibt es **keine** Depeschen mehr.

Erweiterung Wirthäuser & Kathedralen:

Depesche 1: Eine Straße mit Wirtshaus am See ist 0 Punkte wert, wenn jetzt Spielende wäre.
Depesche 2: Eine Stadt mit Kathedrale ist 0 Punkte wert, wenn jetzt Spielende wäre.
Depeschen 5, 6: Der Große Meeple ist nur 1 Ritter und nur 1 Bauer.

Erweiterung Händler & Baumeister:

Doppelzug durch Baumeister: In jedem Teilzug eines Doppelzuges kannst du Depeschen erhalten, wenn du eine deiner Zählfiguren auf ein dunkles Feld ziehst.

Die Fähren

ca. 15 Minuten länger

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

Spielmaterial

- 8 Landschaftsplättchen mit See (markiert mit)
- 8 Fähren aus Holz

Spielvorbereitung

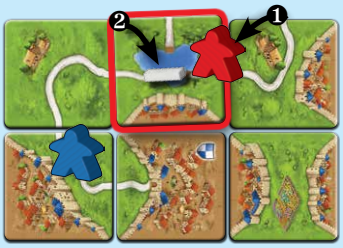
Du mischst die Seeplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Lege die Fähren neben dem Spielfeld bereit.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit See, legst du es nach den üblichen Regeln an.

2. Einen Meeple und eine Fähre einsetzen

Du darfst nun einen **Meeple einsetzen**. Falls du die Straße zum Einsetzen wählst, musst du den Meeple auf eines der 3 oder 4 Straßenenden stellen. **Danach** nimmst du eine **Fähre** aus dem Vorrat und legst sie so auf den See, dass sie von einem Steg des Sees zu einem anderen führt. Die Fähre verbindet nun über die beiden Stege die Straßenenden zu einer durchgehenden Straße. An einem Steg ohne Fähre endet die Straße.



*Du legt das Seeplättchen und setzt einen Meeple ein ❶. Dann legt du die Fähre so, dass sich **deine** offene Straße mit der von **Blau** verbindet ❷.*

3. Eine Punktewertung auslösen

Hast du mit dem Seeplättchen nach dem Legen der Fähre Straßen oder andere Gebiete abgeschlossen, werden diese normal gewertet.

*Du legt das Seeplättchen an, setzt einen Meeple ❶ und legt dann eine Fähre ❷. Damit schließt du die Straße von **Blau** und **deine** Stadt ab. **Blau** erhält 3 Punkte, **du** erhältst 8 Punkte und ihr nehmt beide eure Meeple zurück ❸.*

Die Fähren sind nicht fest an ihrem Platz. Du kannst ihre Richtung im Laufe des Spieles noch ändern:

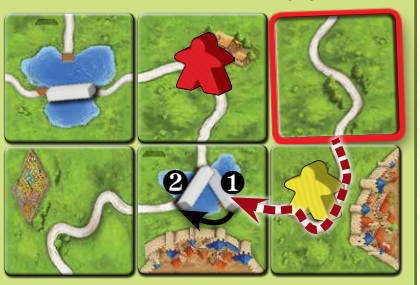
1. Eine Straße mit einer Fähre verlängern

Straße mit Fähren verlängern und Fähren umlegen

Verlängerst du mit einem Landschaftsplättchen eine offene Straße, die zu einer Fähre führt, **darfst** du (gegebenenfalls nach Einsetzen eines Meeples) diese Fähre nun umlegen. Auch dabei musst du 2 Straßenenden dieses Plättchens verbinden. Du darfst die Fähre auch so umlegen, dass sie keine Verbindung mehr zur gerade verlängerten Straße hat. Ausgehend vom gelegten Plättchen, darfst du nur jeweils die **erste Fähre** im Straßenverlauf umlegen.

Sonderfall: Falls du mit dem gelegten Landschaftsplättchen mehrere Straßen verlängerst, die zu einer Fähre führen, darfst du jeweils die erste Fähre in jeder dieser Richtungen umlegen.

Weitere Regeln: Du darfst eine Fähre nur **einmal** pro Zug umlegen. Legst du ein Seeplättchen an eine Straße mit Fähre an, setzt du zuerst deinen Meeple, bringst dann eine neue Fähre ins Spiel und darfst anschließend auch eine (oder evtl. mehrere) Fähre(n) umlegen, die an der gerade verlängerten Straße liegen.



Du legt das Plättchen an. Du darfst die erste Fähre im Straßenverlauf (siehe gestrichelter Pfeil) umlegen und drehst sie von Position ❶ auf Position ❷. Du und Gelb stehen nun nicht mehr auf derselben Straße.

Die **Abfolge** der Aktionen im Zusammenhang mit einem Seeplättchen ist folgendermaßen:

1. (See-)Plättchen anlegen **2.** Meeple einsetzen **3.** Fähre auslegen **4.** Fähre umlegen **5.** Werten

Erweiterung Wirthäuser & Kathedralen: Der See dieser Erweiterung hat nichts mit einem See an einem Wirtshaus zu tun. Eine Straße, die nur an einem See mit Fähre liegt, zählt also nur 1 Punkt pro Landschaftsplättchen.

Erweiterung Händler & Baumeister: Verlängerst du nur durch Umlegen einer Fähre eine Straße, auf der dein Baumeister steht, darfst du deswegen **keinen** Doppelzug ausführen.

Die Goldminen

ca. 10 Minuten länger

GOLD!! Die Aufregung ist groß und viele kommen, um das Edelmetall für sich zu sichern. Doch abgerechnet wird am Schluss.

Spielmaterial

- 8 Landschaftsplättchen mit Goldsymbol (markiert mit ▬)
- 16 Goldbarren aus Holz
- 1 Wertungsplättchen

Spielvorbereitung

Mische die Plättchen mit Goldsymbol unter die anderen Landschaftsplättchen und lege die Goldbarren griffbereit.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit **Goldsymbol**, legst du es nach den üblichen Regeln an. Dann musst du auf **dieses und auf ein benachbartes Plättchen** (auch diagonal) jeweils 1 **Goldbarren** legen. Du legst also immer 2 Goldbarren pro angelegtem Plättchen mit Goldsymbol aus. Du darfst 1 Goldbarren auch auf ein Plättchen legen, auf dem aus einem vorigen Zug schon 1 oder mehrere Goldbarren liegen. Dabei ordnest du einen Goldbarren nie einem bestimmten Gebiet zu, es gilt immer für alle Gebiete auf einem Plättchen (siehe **3. Eine Wertung auslösen**).

***Du** legst das Plättchen mit dem Goldsymbol an. Dann legst **du** 1 Goldbarren auf dieses Plättchen und 1 auf das benachbarte Plättchen oben links.*

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst nun nach den üblichen Regeln einen Meeple auf das Plättchen einsetzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Schließt du ein Gebiet ab, auf dessen Plättchen 1 oder mehrere Goldbarren liegen, werden diese Goldbarren vergeben. Wer die Mehrheit in dem abgeschlossenen Gebiet hat, nimmt sich alle Goldbarren von den zugehörigen Plättchen. Bei einer abgeschlossenen Straße oder Stadt gehören alle Plättchen dazu, auf denen sich dazugehörige Straßen- bzw. Stadtteile befinden. Bei einem Kloster gehört das Klosterplättchen selbst und alle 8 benachbarten Plättchen dazu.

***Du** schließt deine Stadt ab und nimmst dir die 3 Goldbarren von den Plättchen, aus denen deine Stadt besteht.*

Gleichstand: Haben mehrere Spieler die Mehrheit in einem abgeschlossenen Gebiet mit Goldbarren oder werden mehrere Gebiete mit Goldbarren gleichzeitig abgeschlossen auf die verschiedene Spieler Anrecht haben, läuft die Verteilung wie folgt: Ausgehend vom Spieler am Zug nehmen sich alle **beteiligten** Spieler in der Spielerreihenfolge je 1 Goldbarren, auf das sie Anrecht haben. Das geht so lange, bis alle betroffenen Goldbarren genommen wurden. Die Goldbarren sammelt jeder Spieler offen vor sich.

***Du** bist am Zug und schließt die Straße ab. **Du** und **Blau** haben Anrecht auf die Goldbarren auf den Straßenplättchen. Da **du** am Zug bist, nimmst **du** zuerst 1 Goldbarren, dann **Blau** 1 und schließlich **du** den letzten.*

Die **Abfolge** der Aktionen im Zusammenhang mit einem Goldpättchen ist folgendermaßen:

1. Goldplättchen anlegen **2.** Goldbarren auslegen **3.** Meeple einsetzen
4. Abgeschlossene Gebiete werten **5.** Goldbarren vergeben

Schlusswertung

Vor der Schlusswertung legst du alle Goldbarren, die noch auf Landschaftsplättchen liegen, zurück in die Schachtel. Bauern bekommen keine Goldbarren.
Nach der Schlusswertung wertet jeder Spieler seine gesammelten Goldbarren. Je mehr Goldbarren du gesammelt hast, desto mehr ist jeder einzelne Goldbarren für dich wert. Die Punkte werden entsprechend nebenstehender Tabelle vergeben, die auch auf dem Wertungsplättchen zum Auslegen abgebildet ist.

Beispiel:
***Du** hast im Spiel **102 Punkte** und 7 Goldbarren gesammelt. Die Goldbarren sind 7x3=**21 Punkte** wert. Der Endstand für **dich** beträgt **123 Punkte**.*

Magier & Hexe

ca. 10 Minuten länger

Zauberkundige besuchen das Land von Carcassonne. Während die Macht des Magiers Straßen und Städte zum Erblühen bringt, stehen die Einwohner den Fähigkeiten der Hexe eher misstrauisch gegenüber.

Spielmaterial

- 8 Landschaftsplättchen mit Magiersymbol (markiert mit) • 1 lila Magierfigur • 1 orange Hexenfigur

Spielvorbereitung

Mische die Magier- & Hexenplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Stelle beide magische Figuren bereit.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit einem Magiersymbol, legst du es nach üblichen Regeln an. Nun musst du die **Magier- oder die Hexenfigur ins Spiel bringen** bzw. versetzen und zwar bevor du **2. Einen Meeple einsetzen** ausführst. Du setzt eine der beiden Figuren auf eine offene Straße oder auf eine offene Stadt deiner Wahl (du musst die Figur **nicht** auf das gerade gelegte Plättchen stellen). Dabei darfst du die Magier- und die Hexenfigur nicht auf dieselbe Straße oder Stadt stellen. Sind Magier und Hexe bereits im Spiel, nimmst du eine davon und setzt sie um.

Wichtig: Nachdem du das Plättchen gelegt hast, **musst** du den Magier oder die Hexe entweder einsetzen oder umsetzen. Kannst du weder Magier noch Hexe einsetzen (weil es weder eine offene Stadt, noch eine offene Straße gibt), musst du den Magier oder die Hexe vom Spielfeld entfernen.

Sonderfall: Vereinst du Magier und Hexe durch das Legen eines Plättchens auf einer Straße oder in einer Stadt, musst du danach sofort eine der beiden Figuren versetzen. Falls durch das Legen des Plättchens eine Wertung ausgelöst wird, versetzt du die Figur **vor** der Wertung.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst nun nach den üblichen Regeln einen Meeple oder eine andere eigene Spielfigur auf das Plättchen setzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Schließt du eine Straße oder eine Stadt mit Magier oder Hexe ab, beeinflussen sie die Wertung wie folgt:

- Der Magier bringt **einen Extra-Punkt für jedes** an dem Gebiet beteiligte **Plättchen**.
- Die Hexe **halbiert die Punkte** (aufgerundet) für das abgeschlossene Gebiet.

Wertest du eine Straße mit Wirtshaus am See oder eine Stadt mit Kathedrale mit einer Hexe, berechnest du zuerst den Punktewert unter Berücksichtigung von Wirtshaus am See bzw. Kathedrale und halbierst ihn dann.

War eine magische Figur an der Wertung beteiligt, entfernst du sie vom Spielfeld. Du kannst sie durch ein Landschaftsplättchen mit Magiersymbol wieder ins Spiel bringen.

Du wertest die Stadt:
Der normale Wert beträgt 20 Punkte (8 Plättchen + 2 Wappen) x 2 = 20.
Durch den Magier gibt es 8 Extra-Punkte (die Stadt besteht aus 8 Plättchen).
Du und Blau bekommen 28 Punkte.

Zwei Straßen sind abgeschlossen. Die Straße von Blau besteht aus 5 Plättchen. Blau bekommt jedoch nur 3 Punkte (5 Plättchen : 2 = 2,5, aufgerundet 3) wegen der Hexe. Deine Straße besteht aus 3 Plättchen. Du bekommst 6 Punkte wegen des Magiers.

Schlusswertung

Bei der Schlusswertung beeinflussen Magier und Hexe die Wertung von Straßen und Städten genauso wie während des Spieles.

Erweiterung Wirtshäuser & Kathedralen: Eine nicht abgeschlossene Straße mit Wirtshaus am See und eine nicht abgeschlossene Stadt mit Kathedrale, die normalerweise 0 Punkte bringen, zählen mit Magier am Schluss also 1 Punkt pro Landschaftsplättchen (die Wappen in der Stadt zählen dabei 0 Punkte).

Die Räuber

ca. 10 Minuten länger

Räuber sind unterwegs und fordern ihren Tribut. Wenn Punkte kassiert werden, halten die »edlen Gesellen« ihre Hand auf.

Spielmaterial

- 8 Landschaftsplättchen mit Räubersymbol (markiert mit)
- 6 Räuberfiguren

Spielvorbereitung

Mische die Räuberplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Jeder Spieler nimmt sich den Räuber seiner Farbe in seinen Vorrat.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit einem Räubersymbol, legst du es nach den üblichen Regeln an. Nun darfst du deinen Räuber auf die **Wertungstafel** stellen. Du stellst den Räuber auf ein Feld der Wertungstafel, auf dem mindestens ein Zählmeeple (oder eine Meeplefrau) eines anderen Spielers steht. Der nächste Spieler nach dir in Spielerreihenfolge, der seinen Räuber noch vor sich stehen hat, darf nun ebenfalls seinen Räuber einsetzen. Falls du deinen Räuber schon eingesetzt hast, darfst du ihn auch versetzen.

Beispiel: *Du, Blau, Gelb und Grün spielen in dieser Reihenfolge. Du ziehst ein Räuberplättchen und setzt deinen Räuber auf die Wertungstafel zum blauen Zählmeeple. Da die Räuber von Blau und Gelb schon auf der Wertungstafel stehen, darf Grün nun seinen Räuber ebenfalls einsetzen.*

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst nun nach den üblichen Regeln einen Meeple oder eine andere eigene Spielfigur auf das Plättchen setzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Punkte »räubern«

Wenn ein Zählmeeple eines anderen Spielers vom Zählfeld, auf dem dein Räuber steht, vorwärts gezogen wird, bekommst du als Besitzer des Räubers die Hälfte der Punktzahl (aufgerundet). Der andere Spieler bekommt die ganze Punktzahl, die ihm zusteht. Die geräuberten Punkte ziehst du mit deinem Zählmeeple auf der Wertungstafel nach vorne und nimmst deinen Räuber wieder in deinen Vorrat zurück.

Weitere Regeln

- Steht dein Räuber neben einem Zählmeeple, der durch »Räuberpunkte« vorwärts gezogen wird, bekommst du **nicht** die halbe Punktzahl, stattdessen zieht dein Räuber mit dem fremden Zählmeeple auf der Wertungstafel nach vorne, damit er ihn später »berauben« kann. (»Räuber bestehlen keine anderen Räuber.«)
- Dein Räuber muss (abgesehen von »Räuberpunkten«) immer die Punkte nehmen, die als nächstes vergeben werden. Du darfst nicht warten, um bei einer späteren Wertung eventuell mehr Punkte zu bekommen.
- Stehen mehrere Zählmeeple auf einem Feld bei deinem Räuber und ziehen in einem Zug mehrere dieser Zählmeeple Punkte nach vorne, kannst du dir aussuchen, von welcher Punktzahl du die Hälfte bekommst.
- Stehen mehrere Räuber auf dem Feld eines Zählmeeples, der Punkte erhält, bekommen alle Räuber die Hälfte der Punktzahl.
- Ein eigener Zählmeeple darf nicht »beraubt« werden.

Du erhältst 5 Punkte. Der blaue Räuber »raubt« 3 Punkte. Deshalb zieht der blaue Zählmeeple 3 Felder vor.

Der blaue Räuber wird von der Wertungstafel entfernt. Da der gelbe Räuber jetzt nur »Räuberpunkte« bekäme, zieht er mit Blau weiter. Der gelbe Räuber »beraubt« später dich oder Blau, je nachdem wer als nächster Punkte bekommt.

Blau erhält 4 Punkte. Du und Grün bekommen für eure Räuber 2 Punkte. Die Räuber werden von der Wertungstafel entfernt.

Schlusswertung

Steht dein Räuber am Spielende noch auf der Wertungstafel, bekommst du 3 Punkte für ihn und nimmst ihn dann in deinen Vorrat zurück.

Erweiterung Mini 2 Die Depeschen: Landet dein Zählmeeple in deinem Zug durch geraubte Punkte deines Räubers auf einem dunklen Feld, ziehst du ein Depeschenplättchen.

Die Kornkreise

ca. 10 Minuten länger

In Weizenfeldern tauchen mysteriöse Zeichen auf, die das Leben der Gefolgsleute im Land auf seltsame Weise beeinflussen.

Spielmaterial

- 6 Landschaftsplättchen mit Kornkreisen (markiert mit)

Spielvorbereitung

Mische die Kornkreisplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

Spielzug

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit Kornkreis, machst einen normalen Zug mit **1. Landschaftsplättchen legen**, **2. Meeple einsetzen** und **3. Wertung auslösen**.

Anmerkung: Die Kornkreise trennen Straßen und Wiesen voneinander. Du darfst einen Meeple nicht direkt auf ein Kornkreis einsetzen.

4. Kornkreisaktion ausführen

Anschließend bestimmst du, dass alle Spieler, beginnend mit dem Spieler links von dir, entweder...

A) ... einen Meeple aus ihrem Vorrat zu einem eigenen, bereits auf einem Plättchen gesetzten Meeple **hinzusetzen dürfen**.

ODER

B) ... einen eigenen Meeple von einem Plättchen **entfernen** und ihn in ihren Vorrat nehmen **müssen**.

Dabei ist zu beachten:

- Du **musst** entweder **A** oder **B** wählen.
- Welche Art von Meeple betroffen ist, bestimmt das Kornkreisplättchen:

Kornkreis „Mistgabel“
Dies gilt für die Bauern (auf einer Wiese).

Kornkreis „Keule“
Dies gilt für die Wegelagerer (auf einer Straße).

Kornkreis „Schild“
Dies gilt für die Ritter (in einer Stadt).

- Führst du **A** durch, musst du den Meeple auf dasselbe Gebiet setzen, auf dem sich bereits ein Meeple dieser Art befindet (Bauer zu Bauer, Wegelagerer zu Wegelagerer, Ritter zu Ritter).
- Kann ein Spieler die gewählte Aktion nicht ausführen, weil er keinen Meeple der angegebenen Art hat, führt er die Aktion nicht aus und der nächste Spieler in der Spielerreihenfolge führt die Aktion aus.
- Du als Spieler am Zug führst die Aktion als letzter aus. Danach ist der nächste Spieler mit einem normalen Zug an der Reihe.

*Beispiel für **A***

① ***Du*** *legst das Kornkreisplättchen „Schild“ an und setzt einen* ***Meeple*** *darauf.* ***Du*** *wählst* ***A****. Jeder Spieler darf einen Ritter zu einem vorhandenen eigenen Ritter setzen.*

② ***Grün*** *setzt einen weiteren Ritter zu dem Vorhandenen dazu.*

③ ***Blau*** *hat keinen Ritter und kann deswegen keinen einsetzen.*

④ ***Du*** *setzt einen weiteren Ritter zu dem gerade gesetzten Ritter. Auf die obere Stadt auf dem Plättchen, darfst du nicht einsetzen, da dort kein Ritter steht. (****Du*** *hättest ihn auch zu dem eigenen Ritter links oben setzen können.)*

*Beispiel für **B***

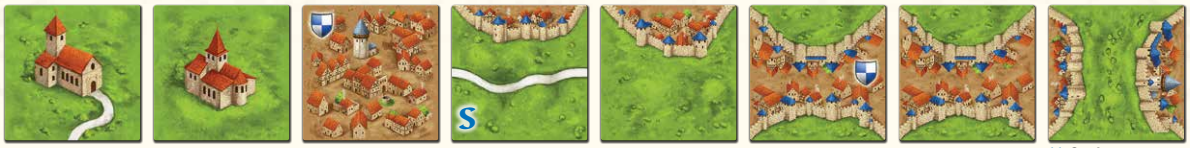
① ***Grün*** *legt das Kornkreisplättchen „Mistgabel“ an und setzt einen Meeple darauf. Die Stadt wird gewertet,* ***Grün*** *bekommt 4 Punkte. Dann wählt er* ***B****, jeder Spieler muss einen eigenen Bauern entfernen.*

② ***Blau*** *entfernt seinen Bauern.*

③ ***Du*** *entfernst deinen Bauern.*

④ ***Grün*** *hat keinen Bauern und kann deshalb keinen entfernen.*

Carcassonne-Grundspiel (72 Landschaftsplättchen + 8 Punkteplättchen)



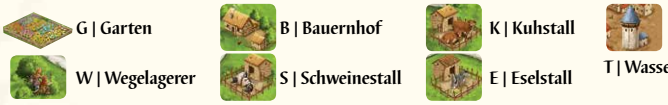
A 2x | (W) B 4x | (B;E) C 1x | (T) D 4x | (B;S) E 5x | (G;B) F 2x | (T) G 1x H 3x | (G;W)

I 2x | (G) J 3x | (W;B;K) K 3x | (W;B;E) L 3x M 2x | (G) N 3x | (G;T) O 2x | (B;K) P 3x | (W;T)

Q 1x R 3x | (G;T) S 2x | (T) T 1x U 8x | (G; 2xW; B; S) V 9x | (G; 2xW; B; 2xS) W 4x X 1x

S ist auch das Motiv des Startplättchens (dunkle Rückseite).

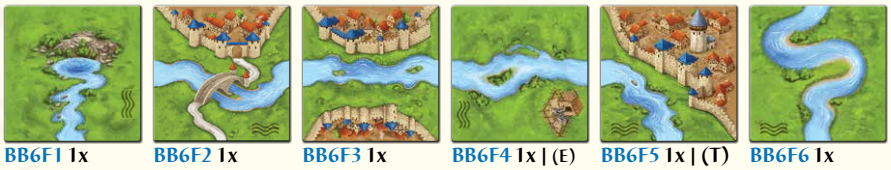
Viele Plättchen haben eine kleine Illustration. Welche jeweils auf den Plättchen sind, zeigen euch die Buchstaben in Klammer. Sie stehen für:



G | Garten B | Bauernhof K | Kuhstall T | Wasserturm
W | Wegelagerer S | Schweinestall E | Eselstall

50 8x Vorder- und Rückseite

Der Fluss (12 Flussplättchen)



BB6F1 1x BB6F2 1x BB6F3 1x BB6F4 1x | (E) BB6F5 1x | (T) BB6F6 1x

1–3	1
4–6	2
7–9	3
10+	4

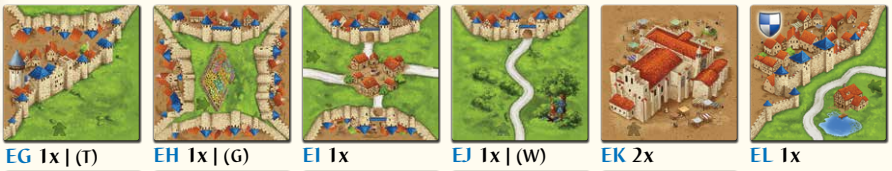
GoldW 1x

BB6F7 1x | (B) BB6F8 1x BB6F9 1x | (W) BB6F10 1x | (G) BB6F11 1x BB6F12 1x

Die Goldminen (1 Wertungsplättchen)

Wirtshäuser & Kathedralen (18 Landschaftsplättchen)

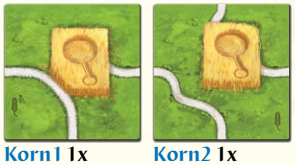
EA 1x | (W) EB 1x | (G) EC 1x | (S) ED 1x EE 1x | (B) EF 1x | (E)



EG 1x | (T) EH 1x | (G) EI 1x EJ 1x | (W) EK 2x EL 1x

EN 1x EM 1x EO 1x | (B) EP 1x | (T) EQ 1x

Die Kornkreise (6 Landschaftsplättchen)



Korn1 1x Korn2 1x

Korn3 1x | (B) Korn4 1x

Korn5 1x Korn6 1x

Händler & Baumeister (24 Landschaftsplättchen + 20 Warenplättchen)

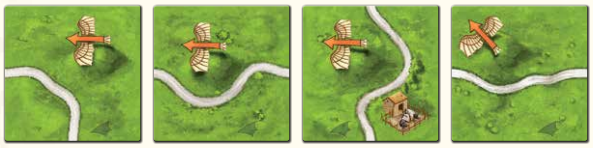
HA 1x | (K) HB 1x | (W) HC 1x HD 1x HE 1x HF 1x | (W) HG 1x | (S) HH 1x

HI 1x | (T) HJ 1x HK 1x | (G) HL 1x HM 1x HN 1x HO 1x HP 1x

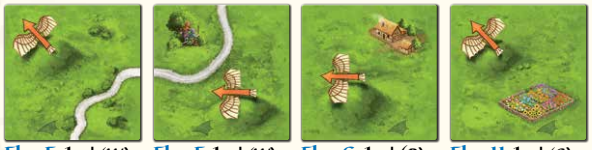
HQ 1x HR 1x HS 1x HT 1x | (B) HU 1x | (G) HV 1x HW 1x HX 1x | (T)

HWein 9x HKorn 6x HTuch 5x

Die Fluggeräte (8 Landschaftsplättchen)



FlugA 1x FlugB 1x FlugC 1x | (S) FlugD 1x



FlugE 1x | (W) FlugF 1x | (W) FlugG 1x | (B) FlugH 1x | (G)

Die Depeschen (8 Depeschenplättchen)

DepA 1x DepB 1x DepC 1x DepD 1x

DepE 1x DepF 1x DepG 1x DepH 1x

Die Fähren (8 Landschaftsplättchen)

FährA 1x FährB 1x FährC 1x FährD 1x

FährE 1x FährF 1x FährG 1x FährH 1x

Die Goldminen (8 Landschaftsplättchen)

GoldA 1x | (K) GoldB 1x | (T) GoldC 1x GoldD 1x

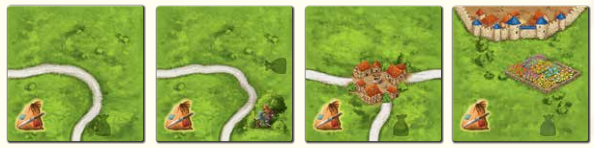
GoldE 1x GoldF 1x | (W) GoldG 1x GoldH 1x

Magier & Hexe (8 Landschaftsplättchen)

MaHeA 1x MaHeB 1x MaHeC 1x | (T) MaHeD 1x

MaHeE 1x | (G) MaHeF 1x MaHeG 1x MaHeH 1x | (B)

Die Räuber (8 Landschaftsplättchen)



RaubA 1x RaubB 1x | (W) RaubC 1x | (S) RaubD 1x | (G)

RaubE 1x RaubF 1x RaubG 1x RaubH 1x | (T)

SPIELFIGUREN

Meeple: Jede dieser Figuren ist **ein** Meeple.

Sonderfiguren sind keine Meeple.

Neutrale Figuren/ Material gehören keinem Spieler.

ZUGABFOLGE

1. LANDSCHAFTPLÄTTCHEN ANLEGEN

GOLDBARREN AUSLEGEN (Die Goldminen)

MAGIER oder **HEXE EIN- ODER VERSETZEN** (Magier & Hexe)

RÄUBER auf die **WERTUNGSTAFEL SETZEN** (Die Räuber)

2. MEEPLE ODER ANDERE FIGUR EINSETZEN

Meeple (Grundspiel) **oder** Abt (Der Abt) **oder** großen Meeple einsetzen (Wirtshäuser & Kathedralen)

oder

Meeple **oder** großen Meeple durch Fluggerät ins Spiel bringen (Die Fluggeräte)

oder

Baumeister einsetzen **oder** Schwein einsetzen (Händler & Baumeister)

oder

Den Abt zurücknehmen (Der Abt)

danach **FÄHRE LEGEN** (Die Fähren) **danach** **FÄHREN UMLEGEN** (Die Fähren)

3. EINE WERTUNG AUSLÖSEN

normalen Zählmeeple (Grundspiel) **oder** Meeplefrau (Die Depeschen) auf Wertungstafel ziehen

4. NACH DER WERTUNG

GOLDBARREN VERGEBEN (Die Goldminen)

RÄUBER ZURÜCKNEHMEN (Die Räuber)

DEPESCHE AUSFÜHREN (Die Depeschen)

KORNKREISAKTION AUSFÜHREN (Die Kornkreise)

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Material-Illustrationen : Anne Pätzke
Cover-Illustrationen : Chris Quilliams
Layout und Design: Christof Tisch

Ein besonderer Dank für die Erstellung dieser Regeln geht an Marion Haake, Maik Neumann, Dieter Hausdorf und den Mitgliedern von **www.carcassonne-forum.de**

Alles über Carcassonne findest du auf unserer Homepage **www.carcassonne.de**
Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, du kannst an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.

© 2017
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und unsere weiteren Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an.
www.cundco.de

Unser weiteres Spieleprogramm: **www.hans-im-glueck.de**