Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne BigBox

Das große Einsteigerset mit Grundspiel und 11 Erweiterungen



DIZED® TUTORIAL

ÜBERSPRINGE DAS REGELHEFT!

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

iOS • ANDROID • DIZED.COM

EINLEITUNG

Mit dieser Big Box heißen wir alle Fans und Neulinge 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 (Seite 3-7) und lasst die Bäuerinnen erst mal weg.

Nach den ersten Partien könnt ihr dann die Regeln der **Bäuerinnen** hinzunehmen. Und wenn ihr schon Erfahrung mit dem Grundspiel habt, könnt ihr euch die Mini-Erweiterungen **Der Fluss** und **Der Abt** ansehen. Arbeitet euch von da an nach Belieben in der Regel vorwärts.

Es ist auch problemlos möglich, nur Teile aus einer Erweiterung zu verwenden (z. B. den großen Meeple aus **Wirtshäuser & Kathedralen** oder die Baumeisterin aus **Händler & Baumeisterin**).

Ihr könnt sogar mit mehreren in dieser Big Box enthaltenen Erweiterungen auf einmal spielen. Jede Mini-Erweiterung ist für sich genommen nicht kompliziert, aber aus Kombinationen können sich komplexe und spannende Spielsituationen ergeben.

Wenn ihr **alle** Erweiterungen aus der Big Box kombiniert, dauert ein Spiel 100 bis 120 Minuten und verlangt euch alles ab. Die Big Box ist übrigens längst nicht alles – die Carcassonne-Welt bietet noch viele andere Erweiterungen!

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

DAS GRUNDSPIEL

Die Grundregeln – 3

Die Bäuerinnen – 8

ERWEITERUNGEN

Der Fluss – 9

Der Abt – 9

Wirtshäuser & Kathedralen – 10

Händler & Baumeisterin – 12

Die Fluggeräte – 15

Die Depeschen – 16

Die Fähren – 17

Die Goldminen – 18

Die Zauberkundigen – 19

Die Räuber – 20

Die Kornkreise – 21

ANHÄNGE

Plättchenliste – 22

Spielfiguren – 24

Zugabfolge – 24

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Die südfranzösische Stadt Carcassonne (– ausgesprochen: »Kar-ka-sonn«) ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und Ritter. Ihr zieht los, um auf den Straßen und in den Städten, in den Klöstern und auf den Wiesen rund um Carcassonne euer Glück zu versuchen. Die Entwicklung der Landschaft liegt in euren Händen! Der geschickte Einsatz eurer Gefolgsleute als Reisende, Ritter, Mönche oder Bäuerinnen ebnet euch dabei den Weg zum Sieg.

DAS GRUNDSPIEL — 35 Min

SPIELMATERIAL & AUFBAU

Herzlich willkommen bei ***Carcassonne***! Nach dem Lesen der einfachen Regeln für das Grundspiel (Seite 3-7), kannst du das Spiel bereits anderen zeigen und erklären. Bevor ihr losspielt, musst du das Spiel nur noch aufbauen.
Wir erklären dir zuerst das Spielmaterial und wie du es für das Spiel vorbereitest.

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


Plättchen mit Stadtabschnitt


Plättchen mit Straßenabschnitt


Plättchen mit Kloster

8 Punkteplättchen
Lege die Punkteplättchen bereit. Diese helfen dir später beim Festhalten deiner Punkte.



Vorderseite



Rückseite

Die Landschaftsplättchen des Grundspiels erkennst du daran, dass sich auf der Vorderseite **keines** der grauen Wasserzeichen und **kein** Fluss abgebildet ist (siehe Seite 22-23 für eine Übersicht).
Die **Rückseiten** dieser 72 Landschaftsplättchen sind gleich, nur das **Startplättchen** hat eine **dunkle Rückseite**.


Normale Rückseite


Dunkle Rückseite



Lege für den Aufbau das **Startplättchen** (dunkle Rückseite) wie abgebildet in die Mitte der Spielfläche. Das ist der Start des **Spielfeldes**. Die restlichen Landschaftsplättchen mischst du und legst sie verdeckt in mehreren Stapeln so auf den Tisch, dass alle leicht darauf zugreifen können.


Startplättchen


Mehrere verdeckte Plättchen-Stapel

Lege die **Wertungstafel** neben das Spielfeld.


Standard-Meeple

48 Meeple
Die sogenannten **Meeple** (ausgesprochen: Miepl; Ursprung: **My-People**) sind eure Spielfiguren. Manche Erweiterungen beinhalten zusätzliche Meeple-Typen. Im Grundspiel benötigt ihr nur die 48 **Standard-Meeple**. Es gibt 6 Sets aus je 8 Standard-Meeple in den Farben **Schwarz** , **Rot** , **Grün** , **Rosa** , **Blau** und **Gelb** .
Gib jeder Person einen **eigenen Vorrat** aus 7 Meeple in ihrer gewünschten Farbe. Stelle jeweils den 8. Meeple auf das **Feld 0** der Wertungstafel. Dieser markiert als **Zählmeeple** deinen Punktestand. Lege alle Meeple der Farben, die nicht mitspielen, zurück in die Schachtel. Dann bist du fertig mit dem Aufbau.

SPIELZIEL

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

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt. Die Person, die am Zug ist, führt die nachfolgenden **3 Aktionen** in der **angegebenen Reihenfolge** aus. Danach ist die nächste Person an der Reihe usw., bis ihr alle Landschaftsplättchen angelegt habt. Zuerst listen wir eine kurze Zusammenfassung der Aktionen auf. Im Anschluss erklären wir sie detailliert anhand der verschiedenen Gebiete. Genauso kannst du es nach dem Lesen der Regel auch den anderen erklären. Die 3 Aktionen sind:

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



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



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



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

Die Straßen

1. Landschaftsplättchen legen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Straßen, die von einem Dorf ausgehen. Du musst es optisch **passend** und angrenzend an mindestens 1 ausliegendes Plättchen auf dem Spielfeld anlegen. Das heißt, an allen angrenzenden Kanten des Plättchens muss eine Straße von einer Straße erweitert werden, eine Wiese von einer Wiese oder eine Stadt von einer Stadt. Du legst dein Plättchen so an, dass es die Straße und Wiese erweitert.



Du hast dieses Plättchen angelegt. Die Straße passt an die Straße und die Wiese passt an die Wiese.

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

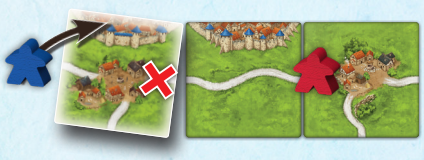
2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, **darfst** du auf eine **Straße dieses Plättchens** 1 Standard-Meeple als **Reisende** setzen. Das geht aber nur, wenn noch **kein anderer Meeple** auf derselben Straße steht. Die Straße ist nun von dir besetzt, aber noch nicht abgeschlossen. Daher kommt es vorerst zu keiner Punktewertung (**3. Aktion**) und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

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



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



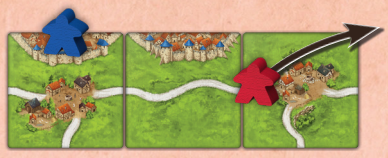
Die Straße nach rechts ist schon besetzt. Blau entscheidet sich, den Meeple in die Stadt zu setzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

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

Es spielt keine Rolle, wer das Plättchen gelegt hat, durch das die Straße abgeschlossen wurde. **Jedes Plättchen** deiner Straße bringt dir **1 Punkt**. Da deine Straße 3 Plättchen lang ist, erhältst du also 3 Punkte!
Verwendet die **Wertungstafel**, damit ihr euch eure Punkte nicht merken müsst. Zieht mit eurem Zählmeeple auf der Wertungstafel pro Punkt um 1 Feld vorwärts. Du ziehst deinen Zählmeeple für die abgeschlossene Straße also um 3 Schritte vorwärts. Immer wenn dein Zählmeeple das **Feld 0** erneut erreicht, nimm dir eines der **Punkteplättchen** und/oder drehe es als Merkhilfe auf die entsprechende Seite.

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



Du nimmst deinen Meeple, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in deinen Vorrat zurück. Der blaue Meeple bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht an einer Wertung beteiligt war und auf einem anderen Gebiet steht. Seine Stadt ist nach wie vor offen und wird deshalb noch nicht gewertet.

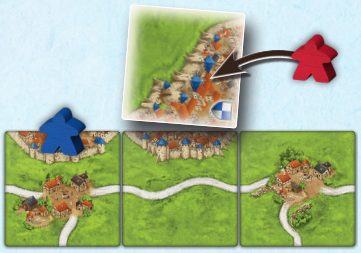
Die Städte

1. Landschaftsplättchen legen

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

2. Einen Meeple einsetzen

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

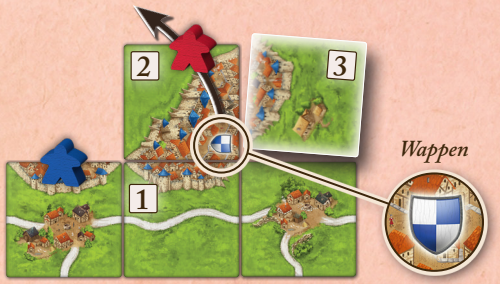


Du legst das Plättchen so an, dass es die offene Stadt erweitert. Die Stadt ist noch unbesetzt, also darfst du deinen Meeple dort einsetzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

In deinem nächsten Zug ziehst du dieses Plättchen und legst es an deine Stadt an. Damit ist sie abgeschlossen.
Eine Stadt gilt als abgeschlossen, wenn sie **vollständig von Mauern umgeben** ist und kein "Loch" im Inneren hat.
Du wertest nun diese Stadt, da du einen Meeple darin hast und erhältst dafür Punkte. Dabei zählt **jedes Plättchen**, das einen Abschnitt dieser Stadt zeigt, **2 Punkte**. **Zusätzlich** zählt **jedes Wappen** in dieser Stadt **2 Punkte**.

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



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

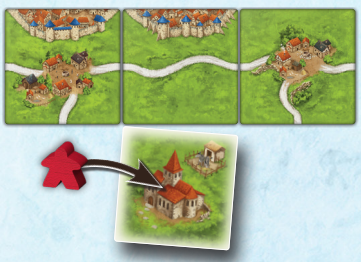
Die Klöster

1. Landschaftsplättchen legen

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

2. Einen Meeple einsetzen

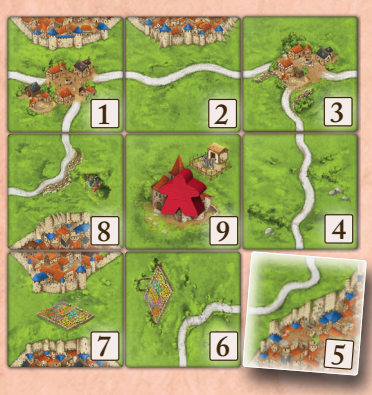
Hast du ein Plättchen mit **Kloster** angelegt, darfst du darauf einen Standard-Meeple als **Mönch** setzen. Den Meeple aus deinem Vorrat setzt du mittig auf das Kloster.



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

3. Eine Punktewertung auslösen

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



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

Jetzt kennst du die wichtigsten Regeln und kannst bereits mit dem ersten Spiel beginnen. Im Folgenden klären wir noch Sonderfälle beim Verbinden von Gebieten, das Spielende sowie die finale Schlusswertung.
Nun wünschen wir euch viel Spaß mit **Carcassonne**!

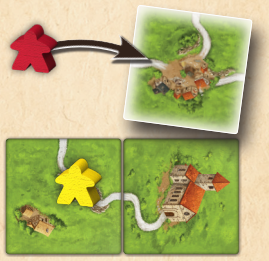
Mehrere Meeple in einem Gebiet

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

Bestimmung von Mehrheiten

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

Gibt es einen Gleichstand um die Mehrheit, erhalten alle am **Gleichstand** Beteiligten **jeweils die volle Punktzahl** für das Gebiet.



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



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



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



Du hast Glück und ziehst ein passendes Plättchen, um alle Stadtabschnitte zu einer großen Stadt zusammenzufügen.
Da du nun mit Stärke 2 die Mehrheit hast, erhältst nur du die 10 Punkte für die abgeschlossene Stadt.
Ihr nehmt beide eure Meeple in den eigenen Vorrat zurück.

SPIELENDE & SCHLUSSWERTUNG

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

Schlusswertung

In der Schlusswertung gibt es Punkte für alle nicht abgeschlossenen Gebiete, auf denen Meeple stehen. Mehrheiten berechnet ihr wie üblich.

- Jede **Straße** bringt **1 Punkt pro Plättchen**, genauso wie während des Spiels.
- Jede **Stadt** bringt **1 Punkt pro Plättchen** und **pro Wappen**, also nur noch die Hälfte.
- Jedes **Kloster** bringt **1 Punkt** und zusätzlich **1 Punkt pro Plättchen**, das direkt oder diagonal daran **angrenzt**.
- Jede **Wiese** bringt **3 Punkte** pro angrenzender, **abgeschlossener Stadt**.
  Dies ist die optionale Bäuerinnenwertung, die wir zur Übersicht hier schon anführen. Wir empfehlen, die Bäuerinnen aber vorerst zu ignorieren und erst nach einigen Spielen hinzunehmen. Die Bäuerinnen werden auf Seite 8 erklärt.

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



Schlusswertung - Kloster
Gelb erhält für das nicht abgeschlossene Kloster 4 Punkte (3 angrenzende Plättchen und das Kloster selbst).

Schlusswertung - Stadt
Blau erhält für die offene Stadt 3 Punkte (2 Plättchen, 1 Wappen).

Schlusswertung - Strasse
Für die offene Straße erhältst du 3 Punkte (3 Straßenabschnitte).

Wer nach der Schlusswertung **die meisten Punkte** hat, gewinnt diese Partie **Carcassonne**. Herzlichen Glückwunsch! (Im Falle eines Gleichstandes haben alle Beteiligten gewonnen.)

Sobald ihr das Spiel ein paarmal gespielt habt, empfehlen wir euch, mit den Regeln für die Bäuerinnen zu spielen (S. 8).

Traut ihr euch noch mehr zu? Dann nehmt die Mini-Erweiterungen **Der Fluss** und **Der Abt** (S. 9) hinzu. Und von da aus könnt ihr euch durch das Regelbuch arbeiten und die vielen anderen großen und kleinen Erweiterungen entdecken und kombinieren. Mit der Big Box sind euch unzählige Stunden Spielspaß garantiert!

Schnellübersicht

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehe **1 Plättchen** und lege es so an, dass es an die Landschaft passt. Sollte der seltene Fall eintreten, dass du ein Plättchen **nirgendwo** passend anlegen kannst, lege das Plättchen in die Schachtel zurück und ziehe ein neues.

2. Einen Meeple einsetzen

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

3. Eine Punktewertung auslösen

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

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

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

Die Bäuerinnen

Die Bäuerinnen geben deinen Meeple eine neue Fähigkeit. Sie sind ein optionaler Bestandteil des Grundspiels.

1. Landschaftsplättchen legen

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

2. Einen Meeple einsetzen

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

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

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



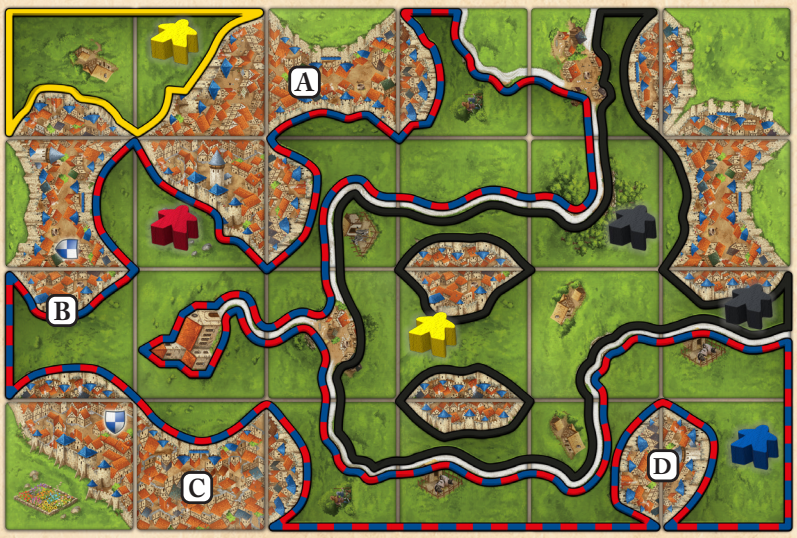
Du legst ein Plättchen an, das eine große Wiese erweitert. Sie erstreckt sich von deinem Plättchen entlang der Straße bis zu der Stadt mit deinem Ritter. Diese Wiese ist unbesetzt. Du darfst also einen Meeple liegend als Bäuerin auf diese Wiese setzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

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

Schlusswertung

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



Diese Wiese , die von Rot und Blau besetzt ist, grenzt an 3 abgeschlossene Städte A, B und D. Sie bringt daher 3 × 3 = 9 Punkte. Da Rot und Blau einen Gleichstand um die Mehrheit haben, erhalten beide jeweils 9 Punkte. Die Stadt C ist nicht abgeschlossen und zählt daher nicht für die Wertung dieser Wiese.

Schwarz und Gelb haben beide Bäuerinnen auf dieser Wiese . Schwarz hat die Mehrheit und erhält deshalb alleinig 4 × 3 = 12 Punkte für die 4 abgeschlossenen Städte, die an diese Wiese angrenzen.

Gelb hat eine Bäuerin auf der Wiese oben links und erhält 2 × 3 = 6 Punkte für die 2 abgeschlossenen Städte A und B, die an diese Wiese angrenzen.

Schnellübersicht

- Bäuerinnen werden auf Wiesen **gelegt**.
- Bäuerinnen bringen erst in der **Schlusswertung** Punkte.
- Jede **abgeschlossene Stadt**, die an eine Wiese angrenzt, bringt **3 Punkte**.
- Die Person mit der Mehrheit erhält die Punkte für eine Wiese (bei Gleichstand alle Beteiligten)

DER FLUSS

+5 Min

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

Spielmaterial & Aufbau

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

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

Spielablauf

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

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

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



Quellenplättchen

Beispiel für einen kompletten Fluss

Seeplättchen

DER ABT

+5 Min

Der Abt ist die zweite Mini-Erweiterung. Sie führt den **Abt-Meeple** ein und nutzt die **Gärten**, die dir möglicherweise bereits auf manchen Plättchen aufgefallen sind.



Garten

Spielmaterial und Aufbau

Gib jeder Person den Abt-Meeple in ihrer Farbe.



6 Abt-Meeple

1. Landschaftsplättchen legen

Du ziehst wie üblich ein Landschaftsplättchen und legst es an. Auf einigen Plättchen sind Gärten abgebildet.

2. Einen Meeple einsetzen



Du darfst entweder deinen Standard-Meeple **ODER** deinen **Abt-Meeple** auf das gerade gelegte Plättchen einsetzen. Du darfst deinen Abt **nur** auf ein **Kloster** oder einen **Garten** setzen.
Auf einen Garten darfst du **keinen** Standard-Meeple setzen. Bei der Bestimmung von Mehrheiten hat der Abt eine Stärke von 1. Dies kann in Kombination mit anderen Erweiterungen relevant werden.

3. Eine Punktewertung auslösen

Ein Garten wird genau **wie ein Kloster gewertet**. Er ist abgeschlossen, wenn **8 angrenzende Plättchen** in seinem Umkreis liegen. Dafür erhältst du **1 Punkt** pro direkt und diagonal angrenzendem Plättchen sowie **1 Punkt** für den Gartens selbst, also insgesamt **9 Punkte**.

Der Abt hat zudem eine besondere Fähigkeit:

Wenn du in **Aktion 2** deines Zuges **keinen** Meeple einsetzt, darfst du stattdessen deinen bereits eingesetzten **Abt** von einem **Kloster** oder **Garten** in deinen Vorrat **zurücknehmen**. Dann gehst du direkt zu **Aktion 3** über und erhältst **so viele Punkte**, wie das Gebiet gerade in der **Schlusswertung** bringen würde. Danach führst du wie üblich alle anderen ausgelösten Wertungen aus.



Du legst ein Plättchen, setzt aber keinen Meeple ein. Stattdessen nimmst du deinen zuvor eingesetzten Abt zurück. Du erhältst insgesamt 6 Punkte für die 5 angrenzenden Plättchen und den Garten selbst.

Anmerkung zu den Erweiterungen

Die folgenden Abschnitte beinhalten die Regeln für die anderen Erweiterungen der Carcassonne Big Box. Wir erklären dir jedes neue Spielelement der Erweiterungen in Verbindung mit den 3 Aktionen:

1. Ein Landschaftsplättchen legen
2. Einen Meeple einsetzen
3. Eine Punktewertung auslösen

Wird eine Aktion nicht näher erklärt, gelten die Grundregeln.

WIRTSHÄUSER & KATHEDRALEN

+10 Min

Gemütliche Wirtshäuser und majestätische Kathedralen werden in und um Carcassonne errichtet. Der große Meeple zeigt seine Stärke, um dir bei der Wertung dieser wertvollen Gebäude zu helfen.

Spielmaterial

24 Landschaftsplättchen (mit markiert)
6 große Meeple


2 x Kathedrale


7 x Wirtshaus


1 x Fluss mit Wirtshaus

Zusätzlicher Aufbau

Gib jeder Person den großen Meeple in ihrer Farbe.
Spielt ihr mit der Mini-Erweiterung **Der Fluss**, mischst du das neue Fluss-Plättchen unter die üblichen Fluss-Plättchen.


6 große Meeple

Mische den Rest der neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

Wirtshäuser & Kathedralen

1. Landschaftsplättchen legen | **2. Einen Meeple einsetzen**

3. Eine Punktewertung auslösen



Wertung einer Straße mit Wirtshaus

Wird eine deiner Straßen abgeschlossen, an der ein oder mehrere Wirtshäuser liegen, erhältst du **2 Punkte** pro Straßenplättchen, statt wie üblich 1 Punkt.


Du erhältst 6 Punkte für die Straße, da sie 3 Plättchen lang ist und ein Wirtshaus daran liegt.


Obwohl 2 Wirtshäuser an dieser Straße liegen, erhältst du den Bonus nur einmal, also 4 x 2 = 8 Punkte.



Wertung einer Stadt mit Kathedrale

Wird eine deiner Städte abgeschlossen, in der eine oder mehrere Kathedralen liegen, erhältst du **3 Punkte** pro Stadtplättchen und Wappen , statt wie üblich 2 Punkte.


Für diese Stadt erhältst du 7 x 3 = 21 Punkte (6 Plättchen und 1 Wappen).

Achtung! Schließt du eine Straße mit Wirtshaus oder eine Stadt mit Kathedrale bis zum Spielende **nicht** ab, erhältst du für diese Gebiete in der Schlusswertung nur **1 Punkt** pro Plättchen und Wappen wie üblich.

Der große Meeple

1. Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen



Anstelle eines Standard-Meeple darfst du deinen **großen Meeple** nach den bekannten Regeln als Reisende, Ritter, Mönch oder Bäuerin einsetzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Der große Meeple zählt bei der Wertung eines Gebiets wie 2 Standard-Meeple (er hat eine Stärke von 2).



Du hast einen großen Meeple in der Stadt und Blau einen Standard-Meeple. Das bedeutet, dass du die Mehrheit in dieser Stadt hast. Du erhältst 8 Punkte und Blau geht leer aus.



In der Schlusswertung liegt dein großer Meeple als Bäuerin auf der Wiese. Blau hat 2 Standard-Meeple dort. Das bedeutet, dass ihr einen Gleichstand um die Mehrheit habt. Ihr erhaltet also beide die volle Punktzahl.

Besondere Landschaftsplättchen



Diese Ecke trennt die beiden Wiesenabschnitte voneinander.



Das Kloster zählt hier als Straßenabschluss für beide Straßen.



Es sind 3 Straßen abgebildet, die von der Kreuzung ausgehen. Das Wirtshaus zählt für die Straßen, die nach rechts und nach links führen, aber nicht für die Straße nach unten.



Das hier ist **kein** Straßenabschluss. Die Straße teilt sich stattdessen in mehrere Richtungen auf. Alle offenen Enden müssen abgeschlossen werden, um die Straße abzuschließen.



Die Kreuzung zählt als Straßenabschluss. Auf den kleinen Straßen zur Stadt darfst du auch Meeple einsetzen. Sie sind bereits abgeschlossen und du erhältst für sie 1 Punkt.

Schnellübersicht



Wirtshaus
2 Punkte pro Plättchen für eine abgeschlossene Straße mit Wirtshaus.
1 Punkt pro Plättchen in der Schlusswertung.



Kathedrale
3 Punkte pro Plättchen und Wappen für eine abgeschlossene Stadt mit Kathedrale.
1 Punkt pro Plättchen und Wappen in der Schlusswertung.



Großer Meeple
Typ: Meeple **Stärke**: 2
Einsatzgebiet: Straße, Stadt, Kloster, Wiese
Einsatzregel: Anstelle eines Meeple; in Gebiete ohne Meeple

HÄNDLER & BAUMEISTERIN

+15 Min

Händler und Baumeisterinnen treffen an den Toren ein. Wertvolle Waren werden verteilt und Schweine verschaffen den Bäuerinnen einen Vorteil. Die Baumeisterinnen beschleunigen den Bau von Straßen und Städten.

Spielmaterial

24 Landschaftsplättchen
(mit markiert)
20 Warenplättchen
6 Schweine
6 Baumeisterinnen

20 Warenplättchen



9 x Huhn *6 x Korn* *5 x Tuch*



19 x Landschaftsplättchen mit Warensymbol



1 x Fluss mit Warensymbol

Zusätzlicher Aufbau

Gib jeder Person das Schwein und die Baumeisterin in ihrer Farbe.
Lege die Warenplättchen als allgemeinen Vorrat offen neben das Spielfeld.
Spielt ihr mit der Mini-Erweiterung **Der Fluss**, mischst du das neue Fluss-Plättchen unter die üblichen Fluss-Plättchen. Mische den Rest der neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.



6 Baumeisterinnen



6 Schweine

Warenplättchen

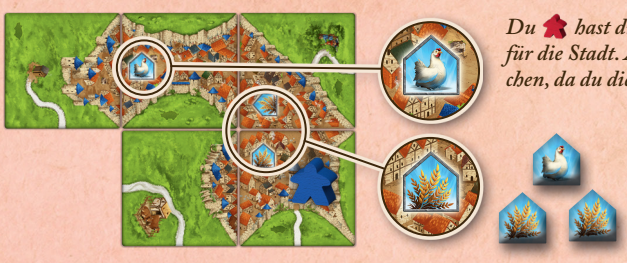
1. Landschaftsplättchen legen | **2. Einen Meeple einsetzen**

3. Eine Punktewertung auslösen



Stadt mit Warensymbol werten

Hast du eine Stadt mit einem oder mehreren Warensymbolen **abgeschlossen**, wertest du die Stadt zunächst wie gewohnt. Anschließend erhältst du für **jedes Warensymbol** in dieser Stadt **1 entsprechendes Warenplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und legst es offen vor dir aus. Dabei ist es egal, ob du oder überhaupt jemand Punkte für die Stadt erhalten hat. *Du handelst in dieser Stadt.*



Du hast die Stadt abgeschlossen. Blau erhält wie üblich 10 Punkte für die Stadt. Außerdem erhältst du 1 Huhnplättchen und 2 Kornplättchen, da du die Stadt abgeschlossen hast.

Warenplättchen in der Schlusswertung

Am Spielende wertest du die Warenplättchen. Hast du die meisten Warenplättchen einer Sorte (Huhn, Korn, Tuch) gesammelt, erhältst du dafür jeweils **10 Punkte**. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten jeweils **10 Punkte**.



Beispiel aus einem 2-Personen-Spiel: Du erhältst 20 Punkte, Blau erhält auch 20 Punkte.

Die Baumeisterin

2. Einen Meeple einsetzen

Die Baumeisterin einsetzen



Setzt du einen Meeple als Reisende oder Ritter ein und die Baumeisterin ist in deinem Vorrat, darfst du sie diesem Meeple **zuordnen**. Dafür stellst du die Baumeisterin dicht neben den Meeple.
Eine Baumeisterin kann **nie alleine** stehen. Sobald ein Meeple mit Baumeisterin bewegt oder entfernt wird (z.B. durch eine Punktewertung), nimmst du die Baumeisterin in deinen Vorrat zurück.



Die Baumeisterin kann nur zusammen mit einer Reisenden oder einem Ritter eingesetzt werden. In unserem Beispiel setzt du sie mit einer Reisenden auf die Straße.

1. Landschaftsplättchen legen

Legst du in einem **deiner** späteren Züge ein Plättchen so an, dass es eine Straße oder Stadt **erweitert**, auf der deine Baumeisterin **bereits steht**, stellst du die Baumeisterin als Merkhilfe neben das Spielfeld zu den **verdeckten Plättchen-Stapeln** (das wird gleich noch wichtig). Solange deine Baumeisterin bei den Plättchen-Stapeln steht, befindet sie sich **nicht** in deinem Vorrat, kann also nicht neu eingesetzt werden.



Du legst ein Plättchen an die Straße an, auf der deine Baumeisterin steht. Deshalb stellst du sie zu den Plättchen-Stapeln. Dein Meeple bleibt stehen.

Hinweis: Du stellst deine Baumeisterin auch dann zu den Plättchen-Stapeln, wenn du ihr Gebiet erweiterst und gleichzeitig abschließt.

Einen Doppelzug ausführen

Befindet sich deine Baumeisterin am Ende deines Zuges bei den verdeckten Plättchen-Stapeln, bist du erneut am Zug. Nimm deine Baumeisterin zurück in deinen Vorrat und führe einen weiteren Zug aus. Erst danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



1. Am Ende deines Zuges steht deine Baumeisterin bei den Plättchen-Stapeln. Du nimmst sie also zurück in deinen Vorrat und bist erneut am Zug.

2. Du legst ein Plättchen und setzt deine Baumeisterin gemeinsam mit einem Meeple direkt wieder ein.

3. Das Einsetzen der Baumeisterin löst keinen weiteren Doppelzug aus. Dein Zug ist beendet.

Achtung! Es kommt **niemals** vor, dass du deine Baumeisterin einsetzt und dadurch einen Doppelzug auslöst. Den Doppelzug erhältst du nur, wenn du an ein Gebiet **anlegst**, in dem deine Baumeisterin **bereits steht**.

3. Eine Punktewertung auslösen

Ist eine Baumeisterin an einer Wertung beteiligt, führst du die Wertung wie üblich aus. Bei der Berechnung von Mehrheiten zählt die Baumeisterin nicht mit (sie hat eine Stärke von 0). Nimm die Baumeisterin zusammen mit dem Meeple zurück in deinen Vorrat.

Das Schwein

1. Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen

Das Schwein einsetzen



Setzt du eine Bäuerin ein und das Schwein ist in deinem Vorrat, darfst du das Schwein dieser Bäuerin **zuordnen**. Dafür stellst du das Schwein dicht neben die Bäuerin. Ein Schwein kann **nie alleine** stehen. Sobald eine Bäuerin mit Schwein bewegt oder entfernt wird (was durch andere Erweiterungen möglich ist), nimmst du das Schwein in deinen Vorrat zurück.



Das Schwein kann nur zusammen mit einer Bäuerin eingesetzt werden.

3. Eine Punktewertung auslösen

Das Schwein werten

Nachdem eine Stadt abgeschlossen und gewertet wurde, in der mindestens **1 Wappen** abgebildet ist, wird eine Wertung **aller** Schweine ausgelöst.
Du erhältst für jede **abgeschlossene Stadt**, die an die Wiese mit deinem Schwein angrenzt, sofort **3 Punkte**.

Mehrheiten der Bäuerinnen spielen für die Schweinewertung **keine** Rolle.
Ihr wertet die Schweine beginnend mit der Person, die am Zug ist und dann weiter im Uhrzeigersinn. Nachdem dein Schwein gewertet wurde, musst du es **zurück in deinen Vorrat** nehmen.
Du darfst dich **entscheiden**, ob du die Bäuerin, bei der dein Schwein steht, ebenfalls zurück in deinen Vorrat nimmst.



Zuvor wurde eine Stadt mit Wappen abgeschlossen. Nun werden auch alle Schweine gewertet. An die Wiese mit deinem Schwein grenzt genau 1 abgeschlossene Stadt. Dafür erhältst du 1 x 3 Punkte. An die Wiese mit dem blauen und gelben Schwein grenzt auch 1 abgeschlossene Stadt. Beide erhalten also jeweils 3 Punkte.



Du bist am Zug, also wertest du dein Schwein zuerst und legst es zurück in deinen Vorrat. Gleichzeitig musst du entscheiden, ob du auch deine Bäuerin zurücknehmen willst. Du entscheidest dich, sie auf der Wiese zu lassen. Blau ist im Uhrzeigersinn als nächstes dran und entfernt auch nur das Schwein. Zuletzt beschließt Gelb mit dem Schwein auch die Bäuerin zu entfernen.

In der Schlusswertung gibt das Schwein **keine** Punkte.
Es zählt auch für die Bäuerinnenwertung nicht mit (es hat eine Stärke von 0).

Besondere Landschaftsplättchen



Dieses Plättchen schließt die Straße mitten auf der Wiese ab.



Eine Straße endet mitten auf der Wiese, die andere Straße endet im Kloster. Die gesamte Wiese ist verbunden.



Brücken schließen Straßen nicht ab. Eine Straße verläuft von links nach rechts, die andere von oben nach unten. Wiesen verlaufen **nicht** unter Brücken hindurch, sondern werden von ihnen getrennt.

Schnellübersicht



Warenplättchen
Du schließt eine Stadt ab → nimm dir die entsprechenden Warenplättchen.
In der Schlusswertung: **10 Punkte** für jede Mehrheit einer Sorte.
Gleichstand: **10 Punkte** für alle Beteiligten



Baumeisterin
Typ: Sonderfigur **Stärke**: 0
Einsatzgebiete: Straße, Stadt
Einsatzregel: Gemeinsam mit einer Reisenden/einem Ritter
Sonderfähigkeit: Erweiterst du ein Gebiet, in dem deine Baumeisterin steht, bist du erneut am Zug. Nimm sie zurück.



Schwein
Typ: Sonderfigur **Stärke**: 0
Einsatzgebiet: Wiese
Einsatzregel: Gemeinsam mit einer Bäuerin
Sonderfähigkeiten: Nach Abschluss einer Stadt mit Wappen :
Schweinewertung (**3 Punkte** pro Stadt) → Schwein zurücknehmen → (optional) Bäuerin zurück

Sobald du die beiden großen Erweiterungen **Wirtshäuser & Kathedralen** sowie **Händler & Baumeisterin** gespielt hast, kannst du auch nur einzelne Elemente daraus verwenden (z. B. den großen Meeple oder die Warenplättchen) und andere weglassen. Oder du spielst nach den Grundregeln und verwendest nur die Landschaftsplättchen der Erweiterungen, ohne ihre Effekte zu beachten.

Im folgenden Abschnitt stellen wir die übrigen Mini-Erweiterungen vor, die du dem Spiel beliebig hinzufügen kannst.



DIE FLUGGERÄTE

+5 Min

Die Menschheit war schon immer vom Fliegen fasziniert. Nun können auch deine Meeple in die Lüfte aufsteigen! Die Landung ist jedoch noch etwas unberechenbar.

Spielmaterial

8 Landschaftsplättchen (mit markiert)
1 Flugwürfel (mit den Seiten 1, 1, 2, 2, 3, 3)



Flugwürfel



8 x Fluggerät

Zusätzlicher Aufbau

Mische die neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.
Lege den Flugwürfel neben dem Spielfeld bereit.

1. Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen

Auf einem Landschaftsplättchen mit einem Fluggerät darfst du wie gewohnt einen Meeple einsetzen. Einen Standard-Meeple oder deinen großen Meeple (aus **Wirtshäuser & Kathedralen**) darfst du dabei auch auf das Fluggerät setzen. Wenn du einen Meeple auf ein Fluggerät setzt, bewegt sich dieser je nach **Ausrichtung des Fluggeräts** gerade oder diagonal über die Landschaftsplättchen hinweg.

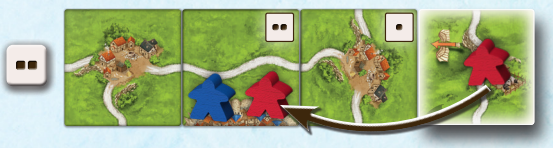
Würfle den **Flugwürfel** und bewege deinen Meeple so viele Landschaftsplättchen weit, wie der Würfel anzeigt (1 bis 3 Plättchen). Auf dem entsprechenden Plättchen **musst** du deinen Meeple auf eine **nicht abgeschlossene** Straße, Stadt oder ein Kloster bewegen, auch wenn dort bereits andere Meeple stehen. Du darfst einen Meeple mit Hilfe eines Fluggeräts **nicht** auf eine Wiese bewegen. Ein Meeple, den du über ein Fluggerät einsetzt, wird sofort zum entsprechenden Typ (Reisende, Ritter oder Mönch).



Du legst ein Plättchen mit einem Fluggerät an und entscheidest dich, einen Meeple auf das Fluggerät zu setzen. Das Fluggerät zeigt diagonal nach oben links. Du würfelst eine 3. An der entsprechenden Stelle liegt jedoch kein Plättchen. Also nimmst du den Meeple zurück in deinen Vorrat.

Hättest du eine 2 gewürfelt, müsstest du deinen Meeple entweder auf das Kloster oder auf die Stadt bewegen, obwohl beide Gebiete schon besetzt sind. Du dürftest ihn nicht auf die Straße bewegen, da diese bereits abgeschlossen ist.

Kannst du deinen Meeple am Landeort nicht platzieren, weil dort kein Plättchen liegt oder auf dem Plättchen nur Wiesen und abgeschlossene Gebiete abgebildet sind, nimmst du den Meeple zurück in deinen Vorrat. Du darfst stattdessen **keinen** weiteren Meeple einsetzen. *Das war leider eine Bruchlandung.*



Du legst ein Plättchen mit einem Fluggerät an, das nach links zeigt. Du würfelst eine 2. Du musst deinen Meeple zum blauen Meeple auf die Stadt bewegen, da du ihn nicht auf die Wiese oder auf die abgeschlossene Straße bewegen darfst.

3. Eine Punktewertung auslösen

DIE DEPESCHEN

+10 Min

Die Königin entsendet ihre treuen Untertanen in alle Winkel des Landes.
Reichtum und Ansehen erwarten jene, die ihre Kuriere zur richtigen Zeit abpassen.

Spielmaterial

8 Depeschenplättchen
6 Kuriere



6 Kuriere

Depeschenplättchen



Vorderseite



Rückseite

Zusätzlicher Aufbau

Mische die Depeschenplättchen und lege sie als verdeckten Stapel neben dem Spielfeld bereit. Jede Person stellt den **Kurier** in ihrer Farbe auf das **Feld 0** der **Wertungstafel**, sodass jede Person **2 Zählmeeple** hat: den Standard-Zählmeeple und den Kurier.

1. Landschaftsplättchen legen | **2. Einen Meeple einsetzen**

3. Eine Punktewertung auslösen

Wenn du Punkte erhältst, musst du dich entscheiden, ob du deinen Standard-Zählmeeple oder deinen Kurier auf der Wertungstafel vorwärtsbewegst. Wenn du mehrere Gebiete in einem Zug wertest, musst du für jede Wertung dieselbe Figur bewegen. Du darfst **nie** beide Figuren im selben Zug bewegen.
Steht in **deinem Zug** am Ende von **Aktion 3** dein soeben bewegter Zählmeeple auf einem dunklen Feld (0, 5, 10, 15 usw.), ziehst du sofort 1 Depeschenplättchen und führst es aus. Dabei musst du dich für eine Option entscheiden:
• Führe die Aktion aus, die auf dem Depeschenplättchen abgebildet ist, ODER
• Erhalte 2 Punkte (siehe rechte untere Ecke des Plättchens).
In beiden Fällen legst du das gezogene Depeschenplättchen anschließend verdeckt unter den Stapel zurück.

Achtung! Du darfst nur maximal 1 Depeschenplättchen pro Zug ziehen und ausführen.

Die Depeschenplättchen



1 **Kleinste Stadt werten:** Wähle eine Stadt, in der mindestens ein Ritter von dir steht. Falls du Ritter in mehreren Städten hast, musst du die Stadt wählen, die aktuell bei der Schluswertung die niedrigste Punktzahl geben würde. Werte die Stadt so, als ob du die alleinige Mehrheit hättest. Nimm deinen Ritter **nicht** in deinen Vorrat zurück.



2 **Kürzeste Straße werten:** Wird wie Depesche 1 abgehandelt, aber mit Straßen und Reisenden.



3 **Kleinstes Kloster werten:** Wird wie Depesche 1 abgehandelt, aber mit Klöstern und Mönchen/Äbten.



4 **Zusätzlichen Zug ausführen:** Führe direkt nach diesem einen weiteren Zug aus.
Hinweis: Wenn ihr mit der Baumeisterin (Händler & Baumeisterin) spielt, kannst du bis zu 3 Züge hintereinander machen.



5 **2 Punkte pro Wappen:** Erhalte 2 Punkte für jedes Wappen in allen Städten, in denen mindestens 1 deiner Ritter steht. Mehrheiten spielen dabei keine Rolle.



6 **2 Punkte pro Ritter:** Erhalte 2 Punkte für jeden deiner Ritter auf dem Spielfeld. Nimm die Ritter **nicht** zurück in deinen Vorrat.



7 **2 Punkte pro Bäuerin:** Erhalte 2 Punkte für jede deiner Bäuerinnen auf dem Spielfeld. Nimm die Bäuerinnen **nicht** zurück in den Vorrat.



8 **Gebiet werten und Meeple zurücknehmen:** Wähle ein Gebiet, in dem du gerade die **Mehrheit** hast und nimm daraus 1 deiner Meeple in deinen Vorrat zurück. Du erhältst so viele Punkte, wie du in der Schlusswertung für das Gebiet erhalten würdest. Falls du in **keinem** Gebiet die Mehrheit hast, darfst du stattdessen 1 beliebigen deiner Meeple vom Spielfeld zurück in deinen Vorrat nehmen (ohne Punkte zu erhalten).

Schlusswertung

Direkt **vor** der Schlusswertung am Spielende zählst du die **Punkte** deines Zählmeeple und Kuriers **zusammen**. Stelle deinen Standard-Zählmeeple auf das Feld, das deinem Gesamtergebnis entspricht und lege deinen Kurier zurück in die Schachtel. Danach führst du die Schlusswertung wie üblich durch. Während der Schlusswertung werden **keine** Depeschenplättchen mehr gezogen.

DIE FÄHREN

+10 Min

Manche Straßen rund um Carcassonne führen zu Seen, auf denen Fähren betrieben werden.

Spielmaterial

8 Landschaftsplättchen (mit markiert)
8 Fähren



8 x Fährsee



8 Fähren

Zusätzlicher Aufbau

Mische die neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Lege die Fähren als allgemeinen Vorrat neben dem Spielfeld bereit.

1. Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen

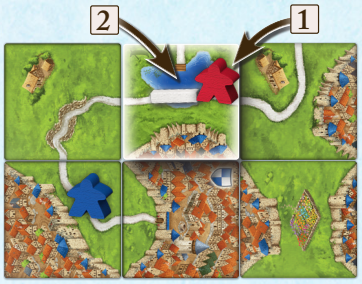
Eine Fähre platzieren

Legst du ein Plättchen mit Fährsee an, darfst du wie üblich einen Meeple einsetzen. Danach **musst** du eine **Fähre** aus dem Vorrat nehmen und auf den **Fährsee** dieses Plättchens legen. Du musst die Fähre so auf dem Fährsee platzieren, dass sie **genau zwei** Straßenabschnitte verbindet. Die Fähre verbindet beide Straßenabschnitte zu einem einzigen, zusammenhängenden Straßenabschnitt. Alle anderen Straßenabschnitte gelten am See als abgeschlossen.

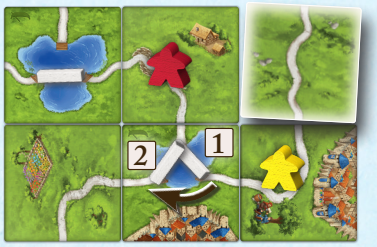
Eine Fähre umplatzieren

Wenn du durch das Anlegen deines Plättchens eine Straße **erweiterst**, die eine Fähre beinhaltet, **darfst** du diese Fähre **umplatzieren**. Du darfst die Fähre so platzieren, als hättest du das Plättchen mit dem Fährsee soeben gelegt. Wenn du eine Straße mit mehreren Fähren erweiterst, darfst du nur die **erste Fähre** entlang des Straßenverlaufs vom soeben gelegten Plättchen aus umplatzieren. Sind mehrere Fähren gleich weit entfernt, darfst du sie alle umplatzieren.

Durch das Umplatzieren von Fähren ist es möglich, dass eine zuvor abgeschlossene Straße wieder offen ist. Dadurch kann eine bereits gewertete Straße später im Spiel erneut gewertet werden.



1. Du legst ein Plättchen mit einem Fährsee an und setzt deinen Meeple als Reisende ein.
2. Dann platzierst du die Fähre so, dass sie deine Straße und die Straße mit der blauen Reisenden verbindet.



Du legst ein Plättchen an und erweiterst damit eine Straße mit 2 Fähren. Du darfst nur die erste Fähre entlang des Straßenverlaufs umplatzieren. Also platzierst du die Fähre von Position 1 auf Position 2. Du und Gelb stehen nun nicht mehr auf derselben Straße.

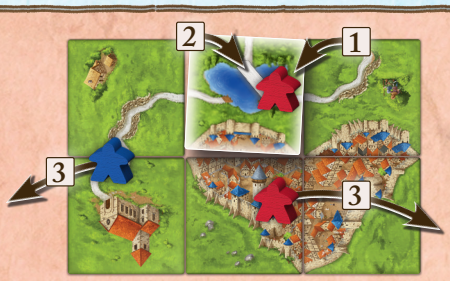
Achtung! Es ist möglich, in einem einzigen Zug einen Meeple einzusetzen, eine neue Fähre zu platzieren und eine andere Fähre umzuplatzieren. Halte in **Aktion 2** immer die folgende Reihenfolge ein:

I. Einen Meeple einsetzen
II. Eine Fähre platzieren
III. Eine Fähre umplatzieren

3. Eine Punktewertung auslösen

Fähre platzieren oder umplatzieren

Wenn du durch das Platzieren oder Umplatzieren einer Fähre eine oder mehrere Straßen abgeschlossen hast, wertest du alle Straßen sowie anderen Gebiete wie üblich.



1. Du legst ein Plättchen mit Fährsee an und schließt damit die Stadt ab.
2. Dann platzierst du die Fähre so, dass auch die Straße links abgeschlossen wird.
3. Blau erhält 3 Punkte für die Straße und du erhältst 8 Punkte für die Stadt.

In der **Schlusswertung** werden Straßen mit Fähren wie üblich gewertet.
Wirtshäuser & Kathedralen: Seen mit Wirtshaus haben **keinen** Einfluss auf die Fährseen in dieser Erweiterung. Straßen mit einem Fährsee (ohne Wirtshaus) bringen weiterhin nur 1 Punkt pro Plättchen.
Händler & Baumeisterin: Wenn durch das Umplatzieren einer Fähre die Straße deiner Baumeisterin erweitert wird, löst das **keinen** Doppelzug aus. Du musst die Straße in **Aktion 1** erweitern, um einen Doppelzug auszulösen.

DIE GOLDMINEN

+ 5 Min

GOLD!!! Die Aufregung ist groß und alle wollen das wertvolle Edelmetall ergattern.
Doch der Wert der Goldbarren steht erst zum Schluss fest.

Spielmaterial

8 Landschaftsplättchen (mit ▬ markiert)
16 Goldbarren
1 Goldtabelle



16 Goldbarren



8 x Goldsymbol



1 Goldtabelle

Zusätzlicher Aufbau

Mische die neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Lege die Goldbarren als allgemeinen Vorrat bereit und die Goldtabelle neben das Spielfeld.

1. Landschaftsplättchen legen



Wenn du ein Plättchen mit einem **Goldsymbol** ziehst, musst du es wie gewohnt anlegen. Dann platzierst du:

- 1 Goldbarren auf das soeben **gelegte** Plättchen, **UND**
- 1 Goldbarren auf ein direkt oder diagonal **angrenzendes** Plättchen deiner Wahl

Goldbarren werden **nicht** auf bestimmte Gebiete gelegt, sie sind dem gesamten Plättchen zugeordnet.



Du legst ein Landschaftsplättchen mit Goldsymbol an. Anschließend platzierst du einen Goldbarren auf dieses Plättchen und einen weiteren auf ein diagonal angrenzendes Plättchen.

2. Einen Meeple einsetzen

3. Eine Punktewertung auslösen

Wird ein Gebiet abgeschlossen und du hast dort die Mehrheit, erhältst du wie üblich die Punkte für dieses Gebiet. Dann erhältst du **zusätzlich alle Goldbarren**, die auf den Plättchen des gewerteten Gebietes liegen und legst sie vor dir ab.
Bei Straßen und Städten sind damit alle Plättchen gemeint, die Teil des Gebietes sind.
Bei Klöstern ist das Plättchen selbst gemeint, sowie alle 8 angrenzenden Plättchen.



Eine Stadt wird gewertet, und du hast dort die Mehrheit. Du erhältst alle 3 Goldbarren, die auf den Plättchen dieser Stadt liegen.

Hinweis: Bei der Wertung deines Abts erhältst du nur dann Goldbarren, wenn das Kloster oder der Garten abgeschlossen ist.

Wenn mehrere Gebiete mit Goldbarren gleichzeitig gewertet werden, bestimmt die **Person, die am Zug ist**, in welcher Reihenfolge gewertet wird und damit auch, wie die Goldbarren verteilt werden.
Bei Gleichstand um die Mehrheit nehmt ihr euch die Goldbarren **Stück für Stück** reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit der Person, die am Zug ist.



Du hast eine Straße abgeschlossen auf deren Plättchen insgesamt 3 Goldbarren liegen. Du und Blau haben einen Gleichstand um die Mehrheit. Da du am Zug bist, nimmst du zuerst 1 Goldbarren, dann Blau 1, und dann du den letzten.

Schlusswertung

Direkt **vor** der Schlusswertung am Spielende gibst du alle Goldbarren auf dem Spielfeld, die nicht eingesammelt wurden, zurück in die Schachtel. Zähle dann alle Goldbarren, die du gesammelt hast. Anhand der Goldtabelle ermittelst du, wie viele Punkte du **pro Goldbarren** erhältst.
Der Wert der Goldbarren nimmt mit ihrer Anzahl zu.



BEISPIEL
Du hast im Laufe des Spiels 7 Goldbarren gesammelt. Laut Goldtabelle ist jeder Goldbarren für dich nun 3 Punkte wert. Du erhältst also insgesamt 21 Punkte für deine 7 Goldbarren.

DIE ZAUBERKUNDIGEN

+ 5 Min

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 markiert)
1 Magier
1 Hexe



Magier & Hexe, gemeinsam auch Zauberkundige genannt



8 x Zaubersymbol

Zusätzlicher Aufbau

Mische die neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.
wLege den Magier und die Hexe neben dem Spielfeld bereit.

1. Landschaftsplättchen legen



Ziehst du ein Plättchen mit **Zaubersymbol**, lege es wie üblich an. Dann **musst** du 1 der Zauberkundigen deiner Wahl von dessen aktuellen Standort nehmen (ggf. vom Spielfeldrand) und auf eine offene **Stadt** oder **Straße** stellen. Jedoch dürfen beide Zauberkundige **niemals** im selben Gebiet stehen. Auch darfst du Zauberkundige **niemals** auf dasselbe Gebiet stellen, von dem du sie genommen hast.



Wenn du Zauberkundige platzieren müsstest, aber es gibt **kein** passendes Gebiet, **musst** du 1 von ihnen entfernen und neben das Spielfeld stellen. Verbindest du die Gebiete der Zauberkundigen zu einem einzigen Gebiet, musst du 1 beliebigen Zauberkundingen entfernen und auf ein anderes Gebiet stellen, den üblichen Regeln entsprechend.

*Hinweis: Du bewegst Zauberkundige, bevor du **einen Meeple einsetzt** und **eine Punktewertung auslöst**.*

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst einen Meeple wie üblich in ein Gebiet setzen, auch wenn dieses bereits von einem der Zauberkundigen besetzt ist. Beide Zauberkundige gelten als neutrale Figuren.

3. Eine Punktewertung auslösen

Hat jemand ein Gebiet mit 1 Zauberkundigen abgeschlossen, änderst du die Wertung dieses Gebiets wie folgt:

- Ist der Zauberkundige der **Magier**, erhältst du für jedes **Plättchen** dieses Gebiets (Wappen zählen **nicht)** **1 zusätzlichen Punkt**.
- Ist die Zauberkundige die **Hexe**, erhältst du nur die **Hälfte der Punkte**, die du für gewöhnlich für den Abschuss dieses Gebiets erhalten würdest (aufgerundet). Dies schließt Punkte für Wappen, Kathedralen etc. mit ein.



Normalerweise würde diese Stadt 20 Punkte bringen (8 Plättchen und 2 Wappen), aber dank des Magiers erhalten du and Blau jeweils 28 Punkte (20 + 8 für die Plättchen).



Du hast ein Plättchen angelegt und damit 2 Straßen abgeschlossen. Die Straße rechts würde normalerweise 5 Punkte bringen, aber wegen der Hexe erhält Blau dafür nur 3 Punkte (die Hälfte von 5 aufgerundet). Für die Straße links erhältst du dank des Magiers 3 + 3 = 6 Punkte.

Schlusswertung

In der Schlusswertung änderst du die Punkte für Gebiete mit Zauberkundigen genauso wie während des Spiels.

DIE RÄUBER

+ 5 Min

Räuber entlang des Weges fordern Tribut von ahnungslosen Reisenden.
Wenn dein Meeple Punkte erhält, können gegnerische Räuber davon profitieren.

Spielmaterial

8 Landschaftsplättchen (mit markiert)
6 Räuber



6 Räuber



8 x Räubersymbol

Zusätzlicher Aufbau

Gib jeder Person den Räuber in ihrer Farbe in ihren Vorrat.
Mische die neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

1. Landschaftsplättchen legen



Ziehst du ein Plättchen mit Räubersymbol, handelst du vor dem Anlegen Folgendes ab: Beginnend bei der Person, die am Zug ist, platziert jede Person ihren Räuber auf der Wertungstafel, falls er sich noch in ihrem Vorrat befindet. Du musst für deinen Räuber ein Feld wählen, das mindestens von 1 **gegnerischen Zählmeeple** besetzt ist. Bist **du** gerade am Zug und dein Räuber steht bereits auf der Wertungstafel, darfst du entscheiden, ob du ihn zu einem anderen Zählmeeple stellst. Bist du gerade **nicht** am Zug und dein Räuber steht bereits auf der Wertungstafel, darfst du ihn **nicht** bewegen. Ein Feld auf der Wertungstafel darf von mehreren Zählmeeple und Räubern gleichzeitig besetzt sein.



BEISPIEL
Du ziehst ein Landschaftplättchen mit einem Räubersymbol. Die Zugreihenfolge ist du , Blau , Gelb und Grün . Dein und der blaue Räuber stehen schon auf der Wertungstafel. Weil du am Zug bist, darfst du deinen Räuber bewegen und setzt ihn auf das Feld mit dem blauen Zählmeeple. Danach setzt Gelb ihren Räuber aus ihrem Vorrat auf die Wertungstafel, gefolgt von Grün .

2. Einen Meeple einsetzen

3. Eine Punktewertung auslösen

Punkte „stehlen“

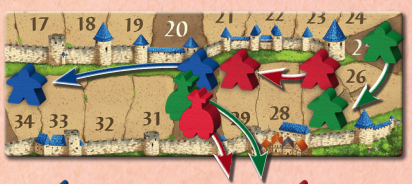


Wenn jemand Punkte erhalten und den entsprechenden Zählmeeple bewegen würde, werden alle Räuber auf dem Feld mit diesem Zählmeeple **aktiviert**. Zuerst erhält die Person wie üblich **alle** Punkte aus dem aktuellen Zug und bewegt ihren Zählmeeple entsprechend.
Wenn dein **Räuber** dadurch aktiviert wurde, erhältst du nun die **Hälfte an Punkten** (aufgerundet), die dieser gegnerische Zählmeeple gerade gezählt hat. Bewege deinen eigenen Zählmeeple entsprechend. Nimm danach deinen Räuber zurück in den Vorrat.

Dein Räuber wird **nicht** aktiviert, wenn sich ein Zählmeeple aufgrund von Punkten bewegt, die durch einen Räuber erhalten wurden. Bewege in dem Fall deinen Räuber stattdessen auf dasselbe Feld wie den Zählmeeple, der bewegt wurde.



Du erhältst 5 Punkte und der blaue Räuber erhält 3 Punkte. Der blaue Meeple rückt 3 Felder vor und der blaue Räuber kommt zurück in den Vorrat. Weil der gelbe Räuber vom blauen Zählmeeple nicht aktiviert wird, bewegt er sich mit ihm auf dasselbe Feld. Später hat er die Möglichkeit entweder vom blauen oder von deinem Zählmeeple aktiviert zu werden.



Blau erhält 4 Punkte und du und Grün erhaltet jeweils 2 Punkte. Ihr nehmt beide Räuber zurück in euren Vorrat.

Schlusswertung

Am Ende des Spiels und **vor** der Schlusswertung erhältst du **3 Punkte**, wenn sich dein Räuber noch auf der Wertungstafel befindet. Nimm deinen Räuber dann zurück in deinen Vorrat.

DIE KORNKREISE

+ 5 Min

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

Spielmaterial
6 Landschaftsplättchen (mit markiert)

Zusätzlicher Aufbau
Mische die neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.



6 x Kornkreise

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit **Kornkreis**, lege es an und führe deinen Zug wie üblich aus. Kornkreise schließen Straßen ab und trennen Wiesen voneinander. **Nach** deinem Zug **musst** du die entsprechenden Aktion des **Kornkreises** ausführen, der auf dem soeben gelegten Plättchen abgebildet ist.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst **keinen** Meeple auf einen Kornkreis setzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Kornkreis-Aktion ausführen

Nach deinem Zug wählst du 1 der folgenden 2 Aktionen:

A Setze einen Meeple in ein Gebiet, in dem bereits ein Meeple von dir steht.

oder

B Nimm einen Meeple von einem Gebiet zurück in deinen Vorrat.

Danach **muss** jeder die gewählte Aktion im Uhrzeigersinn ausführen, beginnend mit der Person links von dir. Als letztes führst auch du die gewählte Aktion aus.

Der **Meeple-Typ**, den du einsetzt oder entfernst **hängt vom Kornkreis ab**, den du angelegt hast.



Mistgabel Kornkreis
Betrifft Bäuerinnen auf Wiesen



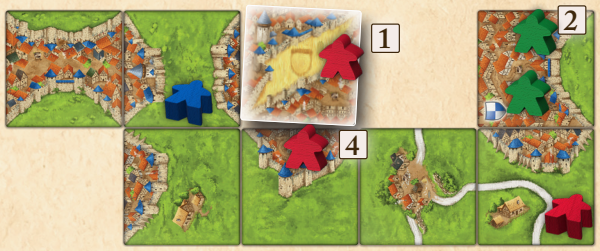
Keulen-Kornkreis
Betrifft Reisende auf Straßen



Schild-Kornkreis
Betrifft Ritter auf Städten

Wurde **A** gewählt, musst du einen Meeple in ein Gebiet setzen, in dem mindestens einer deiner Meeple steht. Setze ihn auf ein beliebiges Plättchen dieses Gebiets. Befindet sich keiner deiner Meeple auf einem solchen Gebiet, führst du die Aktion **nicht** aus.
Sobald alle die gewählte Aktion ausgeführt haben, setzt ihr das Spiel im Uhrzeigersinn fort.

Hinweis: Hast du keinen passenden Meeple, um die Aktion auszuführen, hast aber das Plättchen mit dem Kornkreis gezogen, musst du trotzdem **A** *oder* **B** *wählen.*



1. Du hast ein Plättchen mit dem Schild-Kornkreis angelegt und einen Meeple als Ritter in die Stadt gesetzt. Nach deinem Zug wählst du Aktion A.
2. Grün setzt einen weiteren Ritter in die eigene Stadt.
3. Blau hat keine Ritter auf dem Spielfeld und ignoriert die Aktion.
4. Du setzt einen weiteren Ritter in die Stadt, in der du gerade einen Ritter eingesetzt hast. Du kannst keine andere Stadt wählen, weil du in keiner anderen einen Ritter hast.



1. Grün hat ein Plättchen mit dem Mistgabel-Kornkreis angelegt und einen Meeple als Ritter in die Stadt gesetzt und dafür 4 Punkte erhalten. Danach wählt Grün Aktion B.
2. Blau entfernt eine Bäuerin.
3. Du entfernst eine Bäuerin.
4. Grün hat keine Bäuerinnen und ignoriert die Aktion.

Carcassonne Grundspiel *(72 Landschaftsplättchen + 8 Punkteplättchen)*


V3-A *2×|(W)*

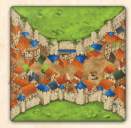

V3-B *4×|(B;E)*

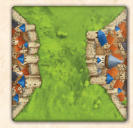

V3-C *1×|(T)*

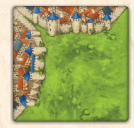

V3-D *4×|(B;S)*


V3-E *5×|(G;B;T)*


V3-F *2×|(T)*


V3-G *1×*


V3-H *3×|(G;T)*


V3-I *2×|(G)*


V3-J *3×|(W;B;K)*


V3-K *3×|(W;B;E)*


V3-L *3×*


V3-M *2×|(G)*


V3-N *3×|(G;T)*


V3-O *2×|(B;K)*


V3-P *3×|(W;T)*


V3-Q *1×*


V3-R *3×|(G;T)*


V3-S *2×|(T)*


V3-T *1×*


V3-U *8×|(G;W;W;B;S)*


V3-V *9×|(G;W;W;B;S;K)*


V3-W *4×*


V3-X *1×*



V3-Punkteplättchen *8x*

V3-D: ist auch das Motiv des Startplättchens (dunkle Rückseite). Viele der Plättchen haben eine kleine Illustration. Welche jeweils auf den Plättchen abgebildet sind, zeigen euch die Buchstaben in Klammern.


G | Garten


B | Bauernhof


K | Kuhstall


E | Eselstall


S | Schweinestall


W | Wegelagerer


T | Wasserturm

Der Fluss *(12 Flussplättchen)*


V3-F1 *1×*


V3-F2 *1×*


V3-F3 *1×*


V3-F4 *1×|(E)*


V3-F5 *1×|(T)*


V3-F6 *1×*


V3-F7 *1×|(B)*


V3-F8 *1×*

V3-F9 *1×|(W)*

V3-F10 *1×|(G)*

V3-F11 *1×*

V3-F12 *1×*

Die Kornkreise *(6 Landschaftsplättchen)*

V3-Korn1 *1×*

V3-Korn2 *1×*

V3-Korn3 *1×*

V3-Korn4 *1×*

V3-Korn5 *1×*

V3-Korn6 *1×*

Wirtshäuser & Kathedralen *(24 Landschaftsplättchen)*

V3.1-EA *1×|(W)*

V3.1-EB *1×|(G)*

V3.1-EC *1×|(S)*

V3.1-ED *1×*

V3.1-EE *1×|(B)*

V3.1-EF *1×|(E)*

V3.1-EG *1×|(T)*

V3.1-EH *1×|(G)*

V3.1-EI *1×*

V3.1-EJ *1×|(W)*

V3.1-EKa *1×*

V3.1-EKb *1×*

V3.1-EL *1×*

V3.1-EM *1×*

V3.1-EN *1×*

V3.1-EO *1×|(B)*

V3.1-EP *1×|(T)*

V3.1-EQ *1×*

V3.1-ER *1×*

V3.1-ES *1×*

V3.1-ET *1×*

V3.1-EU *1×*

V3.1-EV *1×*

V3.1-EW *1×*

Händler & Baumeisterin *(24 Landschaftsplättchen + 20 Warenplättchen)*


V3.1-HA *1×*


V3.1-HB *1×|(W)*


V3.1-HC *1×|(B)*


V3.1-HD *1×*


V3.1-HE *1×*


V3.1-HF *1×|(W)*


V3.1-HG *1×|(S)*


V3.1-HH *1×*


V3.1-HHuhn *9×*


V3.1-HI *1×|(T)*


V3.1-HJ *1×*


V3.1-HK *1×|(G)*


V3.1-HL *1×*


V3.1-HM *1×*


V3.1-HN *1×*


V3.1-HO *1×*


V3.1-HP *1×*


V3.1-HKorn *6×*


V3.1-HQ *1×*


V3.1-HR *1×*


V3.1-HS *1×*


V3.1-HT *1×*


V3.1-HU *1×|(G)*


V3-HV *1×*


V3.1-HW *1×*


V3.1-HX *1×|(T)*


V3.1-HTuch *5×*

Die Fluggeräte *(8 Landschaftsplättchen)*


V3-FlugA *1×*


V3-FlugB *1×*


V3-FlugC *1×|(S)*


V3-FlugD *1×*


V3-FlugE *1×*


V3-FlugF *1×|(W)*


V3-FlugG *1×|(B)*


V3-FlugH *1×|(G)*

Die Depeschen *(8 Depeschenplättchen)*


V3-DepA *1×*


V3-DepB *1×*


V3-DepC *1×*


V3-DepD *1×*


Rückseite

V3-DepE *1×*

V3-DepF *1×*

V3-DepG *1×*

V3-DepH *1×*

Die Fähren *(8 Landschaftsplättchen)*

V3-FährA *1×*

V3-FährB *1×*

V3-FährC *1×*

V3-FährD *1×*

V3-FährE *1×*

V3-FährF *1×*

V3-FährG *1×*

V3-FährH *1×*

Die Goldminen
(8 Landschaftsplättchen + 1 Goldtabelle)

V3-GoldA *1×|(K)*

V3-GoldB *1×|(T)*

V3-GoldC *1×*

V3-GoldD *1×*

V3-GoldW *1×*

V3-GoldE *1×*

V3-GoldF *1×|(W)*

V3-GoldG *1×*

V3-GoldH *1×*

Die Zauberkundigen
(8 Landschaftsplättchen)

V3-MaHeA *1×*

V3-MaHeB *1×*

V3-MaHeC *1×|(T)*

V3-MaHeD *1×*

V3-MaHeE *1×|(G)*

V3-MaHeF *1×*

V3-MaHeG *1×*

V3-MaHeH *1×|(B)*

Die Räuber *(8 Landschaftsplättchen)*

V3-RaubA *1×*

V3-RaubB *1×|(W)*

V3-RaubC *1×*

V3-RaubD *1×|(G)*

V3-RaubE *1×*

V3-RaubF *1×*

V3-RaubG *1×*

V3-RaubH *1×|(T)*

SPIELFIGUREN

Standard-Meeple:

Meeple:

Sonderfiguren:

Zählmeeple: *Achter Meeple aus dem Grundspiel*

Neutrale Figuren:

Flugwürfel:

ZUGABFOLGE

1. Landschaftsplättchen legen

Räuber auf die **Wertungstafel setzen** *(Die Räuber)*

DANACH das gezogene **Landschaftsplättchen anlegen**

DANACH **Goldbarren auslegen** *(Die Goldminen)*

Magier oder **Hexe einsetzen oder bewegen** *(Die Zauberkundigen)*

2. Einen Meeple einsetzen

Standard-Meeple einsetzen *(Grundspiel)*
Optional auf ein Fluggerät *(Die Fluggeräte)*

ODER

Großen Meeple einsetzen *(Wirtshäuser & Kathedralen)*
Optional auf ein Fluggerät *(Die Fluggeräte)*

Baumeisterin oder Schwein zuordnen
(Händler & Baumeisterin)

ODER

Abt einsetzen ODER zurücknehmen, um ihn in **Aktion 3** zu werten *(Der Abt)*

DANACH **Fähre platzieren** *(Die Fähren)*

DANACH **Fähre umplatzieren** *(Die Fähren)*

3. Eine Punktewertung auslösen

Zählmeeple/Kurier *(Die Depeschen)* auf **Wertungstafel ziehen**

Räuber aktivieren und zurücknehmen *(Die Räuber)*

Goldbarren vergeben *(Die Goldminen)*

DANACH **Depeschenplättchen ziehen und ausführen** *(Die Depeschen)*

Nach deinem Zug: **Kornkreis-Aktion ausführen** *(Die Kornkreise)*

© 2025
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de
www.carcassonnecentral.com
www.carcassonne.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & Hans im Glück Team
Illustration: Marcel Gröber
Grafikdesign: Franz-Georg Stämmele

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

V3.1