

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Burgfräulein und Drache



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

Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich!

Spielmaterial

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

Vorbereitungen

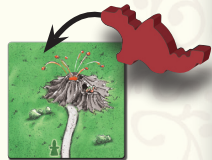
Die 30 neuen Karten werden unter die Karten des Grundspiels gemischt. Sie werden im Laufe des Spiels nach den üblichen Regeln angelegt. Der **Drache** und die **Fee** werden bereitgestellt. Sie gehören keinem Spieler und können, sobald sie im Spiel sind, auf jeder beliebigen Karte stehen.

Die neuen Karten und ihre Bedeutung

Der Vulkan (6 Karten)



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



Der Drache (12 Karten)



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

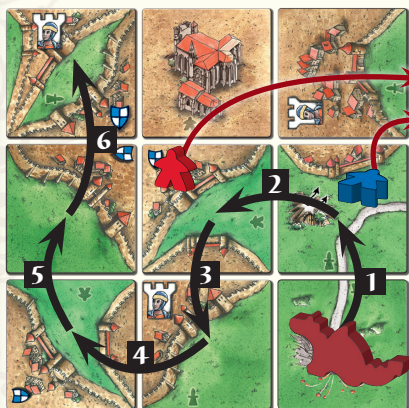
Beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, muss reihum jeder Mitspieler den Drachen **genau um eine Karte waagrecht oder senkrecht bewegen**.

Der Drache zieht immer **6 Karten** weit, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler (**Ausnahme:** Sackgasse, siehe unten).

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

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

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



Beispiel mit 4 Spielern:

Der Drache startet unten rechts.

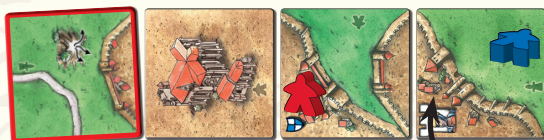
1. Spieler A zieht ihn nach **oben**,
2. Spieler B zieht nach **links**,
3. Spieler C zieht nach **unten**,
4. Spieler D zieht nach **links** –
Der Drache darf nicht nach rechts, weil er in diesem Zug schon einmal dort war.
5. Dann ist nochmals Spieler A an der Reihe und zieht nach **oben**.
6. Dann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

Der **blaue** und der **rote** Gefolgsmann kommen zum jeweiligen Besitzer in den Vorrat zurück.

Der Zaubergang (6 Karten)



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



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

Das Burgfräulein (6 Karten)



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



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

Die Fee (Sie ist nicht auf Karten abgebildet)



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

Die Fee hat 3 Eigenschaften:

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

Weitere neue Landschaftskarten



Tunnel

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



Kloster in der Stadt

Setzt ein Spieler einen Gefolgsmann, so muss er ihn genau platzieren, entweder in die Stadt oder auf das Kloster. Steht er auf dem Kloster, wird dieses gewertet, wenn die umgebenden 8 Karten gelegt sind, auch wenn die Stadt selbst nicht fertig gebaut ist. Der

Gefolgsmann kann als Mönch auch dann gesetzt werden, wenn sich in der übrigen Stadt bereits ein Ritter befindet. Sinngemäß gilt das auch umgekehrt.

Regeln für das Spiel zusammen mit anderen Erweiterungen:



VULKAN

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



DRACHE

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



BURGFRÄULEIN

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



FEE

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

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



© 2005, 2013
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 unseren weiteren Spielen, sowie einen Ersatzteil-service an. www.cundco.de



Klaus-jürgen Wrede

Carcassonne



Wirtshäuser und Kathedralen (Die Erweiterung)

Inhalt

- 18 Landschaftskarten
- 8 Gefolgsleute für den 6. Spieler
- 6 Punktekarten 50/100
- 6 große Gefolgsleute

An dieser Stelle möchten sich der Verlag und der Autor von CARCASSONNE für die unzähligen Einsendungen von Antwortkarten bedanken. Mit Ihren Anregungen haben Sie – die Spieler und Fans von CARCASSONNE – Ihren Spaß am Spiel kundgetan, uns zahlreiche Anregungen und Tipps geschickt und mit dazu beigetragen, diese Erweiterung zu erstellen.

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

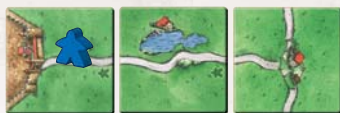
18 neue Landschaftskarten

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

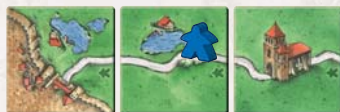
Wirtshaus am See (6 Karten)



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



Blau erhält 6 Punkte



Blau erhält 6 Punkte



Straße bei Spielende nicht fertig:

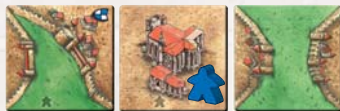
Blau erhält 0 Punkte

Kathedrale (2 Karten)



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

Blau erhält
24 Punkte



Stadt bei Spielende nicht fertig:

Blau erhält 0 Punkte

Weitere neue Landschaftskarten:



Dieser Karte hat
4 getrennte Stadtteile

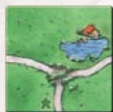


Das Kloster trennt die Straße
in 2 Straßenabschnitte



Die Kreuzung trennt die Straße
in 2 Straßenabschnitte

Hier dürfen keine
Wegelagerer gesetzt
werden



Das Wirtshaus liegt auf dem
rechten Straßenabschnitt



Diese Wiese ist hier zu Ende

Punktekarten (6 Karten)



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

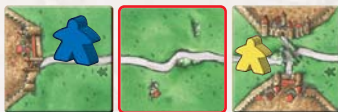
Gefolgsleute für den 6. Spieler

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

6 große Gefolgsleute



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



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

Alles über CARCASSONNE finden Sie auf unserer Homepage www.carcassonne.de. Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, Sie können an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.



© 2007
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Spielen Sie CARCASSONNE
auch kostenlos online:

www.brettspielwelt.de



Inhalt

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

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

Eine Stadt mit Waren wird fertig

Wird eine Stadt fertig gestellt, die 1 oder mehrere Warensymbole enthält, passiert Folgendes: Die Stadt wird in der gewohnten Weise gewertet. **Der Spieler, der die Stadt fertig gestellt hat**, bekommt dann für jedes Warensymbol in der Stadt 1 dazugehöriges Warenplättchen (er ist sozusagen der Händler dieser Stadt).

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

Rot hat die Stadt abgeschlossen.
Blau erhält 10 Punkte und
Rot 2 Korn- und 1 Weinplättchen.



Die Warenplättchen (bringen zusätzliche Punkte)

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

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



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

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



Blau besitzt die Wiese. Da er sein Schwein auf der Wiese hat, erhält er für jede fertige Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte. **Blau** erhält also 8 Punkte. **Rot** besitzt die Wiese nicht, da er nicht die Bauernmehrheit hat. Er erhält 0 Punkte.

Der **Baumeister** wird auf die Straße oder in die Stadt gesetzt und ermöglicht dem Besitzer Doppelzüge. Wie kommt der Baumeister auf eine Straße und wie funktioniert der Doppelzug?

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



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

Weitere Einzelheiten:

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



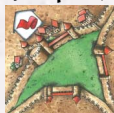
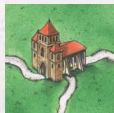
Ein Spieler kann beispielsweise ...

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

Der Stoffbeutel

Aus produktionstechnischen Gründen können die Karten von CARCASSONNE und die Karten der Erweiterung(en) geringe Abweichungen in der Helligkeit aufweisen. Falls Abweichungen auftreten, können alle Karten aus dem Stoffbeutel gezogen werden.

Weitere neue Landschaftskarten (Beispiele)



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

Das Kloster trennt die Straße in 3 Straßenabschnitte. Diese Karte hat 3 getrennte Stadtteile.

Die Brücke ist **keine Kreuzung**. Die eine Straße verläuft **durchgehend** von links nach rechts, die andere von oben nach unten. Die **Wiesenstücke** sind allerdings getrennt. Die Karte links hat 4 getrennte, die Karte rechts 3 getrennte Wiesenstücke.



©2003 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Straße 15, 80809 München
Tel: 089-3005419, Fax: 089-302336
E-Mail: info@hans-im-glueck.de

Carcassonne Der Turm

Inhalt

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



„Carcassonne – Der Turm“ kann nur zusammen mit CARCASSONNE gespielt werden. Selbstverständlich kann man auch die bisher erschienenen Erweiterungen DIE ERWEITERUNG, HÄNDLER & BAUMEISTER sowie BURGFRÄULEIN & DRACHE dazugeben.

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

Regelfragen – insbesondere in Verbindung mit den anderen Erweiterungen – werden unter www.carcassonne.de beantwortet.

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

Vorbereitungen

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

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

2 Spieler: 10 Teile

3 Spieler: 9 Teile

4 Spieler: 7 Teile

5 Spieler: 6 Teile

6 Spieler: 5 Teile (nur mit „Carcassonne – Die Erweiterung“ möglich)

Spielablauf

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

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

3 neue Möglichkeiten:

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

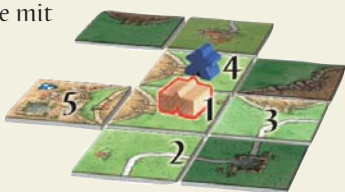
Ein Turmteil setzen und einen Gefangenen machen

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

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

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

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



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

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



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

Einen Gefolgsmann auf einen Turm setzen

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



Die Gefangenen

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



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

Neue Landschaftskarten

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



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



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnbauer Str. 15 • 80809 München
Fax: 0 89/30 23 36

Konstruktion des Turmes: Christof Tisch
Unser weiteres Spieleprogramm finden Sie unter: www.hans-im-glueck.de
Alles über Carcassonne finden Sie unter: www.carcassonne.de