

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!**

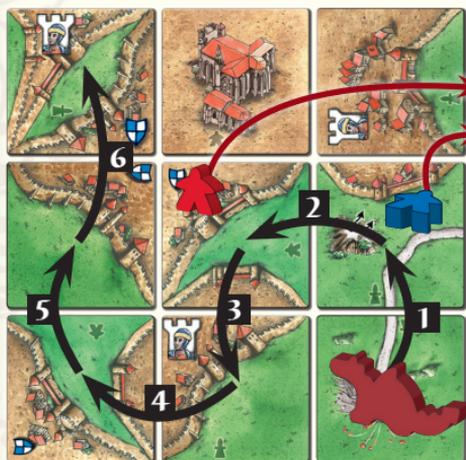
Beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, muss reihum jeder Mitspieler den Drachen **genau um eine Karte waagrecht oder senkrecht bewegen**.

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