

1




## Würfelspiel

Ein Spiel für 2-5 Würfler.

### Material

- 9 Carcassonne-Würfel alle mit den 6 Seiten:

4x Stadt  1x Ritter 

1x Katapult 


- 1 Block • 1 Bleistift

### 1. Spielziel

Im Carcassonne-Würfelspiel versuchen die Spieler clever zu würfeln und mit den Würfeln möglichst wertvolle Städte zu bauen.

## 2. Spielablauf

Die Spieler würfeln reihum.

Der jüngste Spieler beginnt und nimmt sich alle 9 Würfel. Wer an der Reihe ist, würfelt bis zu 3mal und gibt nach der Wertung (Seite 6), die Würfel an den Spieler links von sich weiter. Ein Spieler würfelt im ersten Wurf mit allen Würfeln, die er vor sich liegen hat. Gewürfelte **Katapulte** gibt der Spieler  sofort an den Spieler links von ihm weiter. (Sie können weder nochmals gewürfelt werden, noch können sie Punkte bringen.)

**Ritter** und **Stadtteile** darf der Spieler entweder liegen lassen oder erneut würfeln. Stadtteile, die ein Spieler liegen lässt, muss er sofort verbauen.

### 3

#### Verbaute Stadtteile

darf der Spieler nicht erneut würfeln. **Ritter**, die der Spieler liegen lässt, sammelt er. Gesammelte Ritter darf er nicht erneut würfeln



Hat ein Spieler **3 oder mehr Ritter** gesammelt, kann er auf eine Wertung in diesem Zug verzichten und dafür im nächsten Zug seine Punktzahl verdoppeln. Er behält **1 Ritter** vor sich und gibt **alle anderen Würfel** an den Spieler links von ihm weiter. In seinem nächsten Zug nimmt der Spieler den Ritter wieder zu den Würfeln hinzu. Ein Spieler darf immer nur einen Ritter vor sich liegen haben.





Endes des Zuges.  
 Der Spieler hat 3 Ritter  
 gesammelt. Er behält einen davon  
 und gibt alle anderen Würfel weiter.  
 Er bekommt keine Punkte für seine  
 gebaute Stadt.

### 3. Städte bauen

Der Spieler versucht mit den Würfeln eine möglichst große Stadt zu bauen.

Bei der Wertung (Seite 6) zählt die Anzahl der Würfel, mit denen die größte Stadt gebaut wurde.

Dabei ist zu beachten:

- Die schwarzen Segmente auf



den Würfeln sind die Stadtteile.



- Schwarze Seiten müssen an schwarze Seiten angelegt werden und weiße Seiten an weiße Seiten.
- Einmal verbaute Würfel dürfen nicht umgelegt oder neu gewürfelt werden.



**Erster Wurf:** Der Spieler gibt das Katapult sofort an seinen linken Mitspieler weiter. Mit vier Würfeln fängt der Spieler an eine Stadt zu bauen. Da er hofft seine Stadt noch zu vergrößern würfelt er mit den 2 Ritter- und den 2 Stadtteilwürfeln noch einmal.



**Zweiter Wurf:** Der Spieler gibt auch das zweite Katapult an seinen linken Mitspieler weiter. Mit 2 Stadtteilwürfeln baut der Spieler die Stadt fertig. Der diesmal gewürfelte Ritter kann nicht verwendet werden. Der Spieler beendet seinen Zug und wertet die große Stadt.

#### 4. Wertung

Hat ein Spieler 3mal gewürfelt  
oder will er nicht erneut würfeln,  
so wertet er seinen Zug.

Dabei ist zu beachten:

- Es werden nur die Würfel der **größten geschlossenen Stadt** des Spielers gewertet (hat der Spieler keine geschlossenen Stadt, so erhält er keine Punkte).
  - Hatte der Spieler zu Beginn seines Zuges einen **Ritter** vor sich, so erhält er die **doppelte** Punktezahl.
- Die Punkte werden auf dem Block gut geschrieben.

# 7

• Die Punkte werden folgendermaßen vergeben:

3 Würfel = 1 Punkt

4 Würfel = 3 Punkte

5 Würfel = 6 Punkte

6 Würfel = 10 Punkte

7 Würfel = 15 Punkte

8 Würfel = 21 Punkte

9 Würfel = 28 Punkte

Der Spieler wertet die **große Stadt**, die aus **6 Würfeln** besteht und erhält dafür **10 Punkte**.



## 6. Spielende

Sobald ein Spieler mindestens **42 Punkte** erreicht hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler ist der Gewinner.

**Sonderfall:** Hat ein Spieler 9 Katapulte in seinem Zug gewürfelt, gewinnt er sofort, unabhängig vom bisher erreichten Punktestand.

© 2011 Hans im  
Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München



[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)  
Layout: Christof Tisch