

STAR WARS

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE



Erweiterung 1



Die Erweiterung ist nur zusammen mit STAR WARS™ CARCASSONNE spielbar und kann komplett oder teilweise ins Spiel integriert werden.

Alle Spielregeln von STAR WARS™ CARCASSONNE bleiben gleich.

SPIELMATERIAL

- 6 blaue Meeple, mit diesen Figuren könnt ihr jetzt auch zu sechst spielen.
- 1 Aufklebebogen (beklebe die blauen Meeple vor dem Spiel mit den Stickern)
- 1 Charakterkarte **Kylo Ren** (mit Fraktionssymbol )
- 18 Weltraumplättchen (markiert mit , um die Plättchen bequem aussortieren zu können)
- 6 Punktekarten 50/100
- 12 Ausrüstungsplättchen (6 Lichtschwerter und 6 Blaster)
- 1 gelber Spezialwürfel

Im Folgenden werden die einzelnen Spielmaterialien beschrieben:

6 PUNKTEPLÄTTCHEN

Die Punkteplättchen vereinfachen die Übersicht über deinen derzeitigen Punktestand. Wenn du über das Feld 0 der Wertungstafel ziehst, nimmst du dir eines der Punkteplättchen und legst es mit der Zahl 50 für alle gut sichtbar vor dir ab. Ziehst du ein zweites Mal über das Feld 0, drehst du das Punkteplättchen um auf die Zahl 100.

Vorderseite

50

100

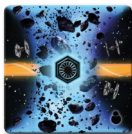
Rückseite

18 NEUE WELTRAUMPLÄTTCHEN

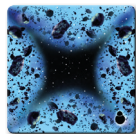
Du mischst die neuen Weltraumplättchen zusammen mit denen des Grundspiels und legst sie dann wie gewohnt verdeckt in mehreren Stapeln aus. Während des Spiels werden sie wie gewohnt angelegt – Handelsroute an Handelsroute und Asteroidenfeld an Asteroidenfeld. Hier erklären wir dir ein paar Details der neuen Weltraumplättchen:



Der Planet schließt die Handelsroute an beiden Enden ab.



Das Asteroidenfeld schließt die Handelsroute an beiden Enden ab.



Dieses Plättchen hat 4 getrennte Asteroidenfelder.

2. Einen Meeple einsetzen

12 AUSTRÜSTUNGEN (6 LICHTSCHWERTER und 6 BLASTER)

Vor dem Spiel erhältst du und deine Mitspieler zusätzlich zu deinem Spielmaterial die 2 farblich passenden Ausrüstungsplättchen (Lichtschwert und Blaster).

Wenn du einen Meeple auf ein Weltraumplättchen setzt, kannst du diesem Meeple eines der beiden Ausrüstungsplättchen mitgeben. Dazu wählst du entweder den Blaster oder das Lichtschwert und legst diese so neben deinen Meeple, dass das Plättchen eindeutig zu deinem Meeple gehört, aber keine wichtige Information auf dem Plättchen überdeckt.

Du kannst einem Meeple immer nur maximal eine Ausrüstung mitgeben. Das Ausrüstungsplättchen bleibt so lange neben dem Meeple liegen, bis du deinen Meeple wieder in deinen Vorrat zurücknimmst. Dann nimmst du auch die Ausrüstung wieder zurück.



3. So kämpfst Du mit den neuen Ausrüstungsgegenständen

LICHTSCHWERT

Kämpft einer deiner Meeple mit einem Lichtschwert, so erhältst du auf deinen Würfelergebnis immer +1. Ist dein höchster Wurf also eine 6, hast du eine 7.

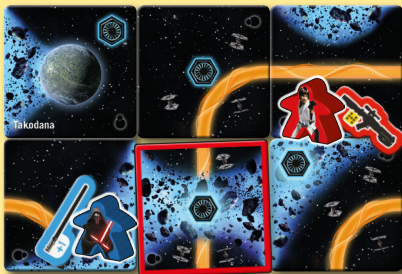


BLASTER

Kämpft einer deiner Meeple mit einem Blaster, erhältst du im Kampf **den gelben Spezialwürfel anstatt eines normalen Würfels**. Der gelbe Spezialwürfel hat die Zahlenwerte 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Verwendest du z. B. den großen Meeple, erhältst du also einen normalen Würfel und den Spezialwürfel, statt zwei normaler Würfel. Egal welche deiner Meeple oder deiner Fraktionssymbole bei einem Kampf beteiligt sind, du kannst maximal 3 Würfel für den Kampf verwenden.

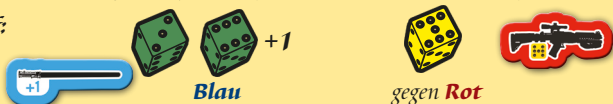


*Du bist der **blaue Spieler** und hast deinem Meeple ein Lichtschwert mitgegeben. Der **rote Spieler** hat seinen Meeple mit einem Blaster ausgerüstet. In deinem Zug verbindest du die beiden Asteroidenfelder. Es kommt zum Kampf (siehe nächste Seite).*



Du erhältst aufgrund der Fraktionssymbole einen zusätzlichen Würfel. **Rot** erhält aufgrund des Blasters den gelben Spezialwürfel anstelle eines normalen Würfels.

1. Wurf:

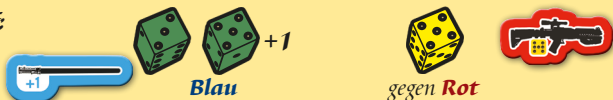


Aufgrund des Lichtschwerts wird aus **deinem** höchsten Ergebnis (6) eine **7**.

Rot würfelt ebenfalls eine **7** mit dem gelben Würfel.

Ihr habt ein Unentschieden erzielt und erhaltet beide 1 Punkt. Der Kampf geht weiter.

2. Wurf:



Im zweiten Wurf habt ihr beide als höchstes Ergebnis eine 5 gewürfelt. Durch das Lichtschwert erzielt **du** eine **6** und gewinnst. **Rot** nimmt seinen Meeple und den Blaster wieder zurück in den Vorrat. Da er 1 Würfel verwendet hat, bekommt er 1 Punkt.

SPEZIALFÄLLE:

Lichtschwert und Blaster kombinieren

Ein Meeple kann immer nur mit einem Lichtschwert oder einem Blaster ausgerüstet werden. Es kann aber vorkommen, dass auf einer später verbundenen Handelsroute oder einem Asteroidenfeld ein Meeple von dir mit Lichtschwert und ein Meeple von dir mit Blaster zusammen stehen und kämpfen. In diesem Fall darfst du den Vorteil des Lichtschwerts (+1 auf das höchste Würfelergebnis) auch mit dem Vorteil des Blasters (gelben Spezialwürfel verwenden) kombinieren.

Blaster und Blaster treffen aufeinander

Wenn 2 oder mehr Spieler einen Kampf austragen an dem mehrere Meeple mit Blastern beteiligt sind, so müssen sie den gelben Würfel nacheinander würfeln und sich merken was sie gewürfelt haben.



www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

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.



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



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

STAR WAR™ EDITION



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE



Expansion 1



This expansion can be played only in combination with STAR WAR™
CARCASSONNE, either in its entirety or only partially integrated.

All the rules of STAR WAR™ CARCASSONNE remain the same.

CONTENTS

- 6 blue meeples, with the new set of meeples you can now play with up to six players.
- 1 sheet of stickers (before playing, apply the stickers from Kylo Ren onto the blue meeples)
- 1 character card **Kylo Ren** (with faction symbol )
- 18 space tiles (indicated by , to be able to easily distinguish and sort them)
- 6 point tiles 50/100
- 12 equipment tiles (6 lightsabers und 6 blasters)
- 1 yellow special die

The individual game materials are described below:

6 POINT TILES

The point tiles make it easier for you to keep track of your current point total. When you move to the 0 field on the scoring board, take one of the point tiles and lay it down in front of you with the number 50 showing so that everyone can see it. When you move to the 0 field a second time, turn over your point tile so that it shows 100.

front side

50

100

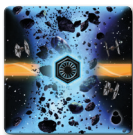
back side

18 NEW SPACE TILES

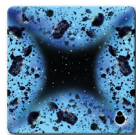
Shuffle the new space tiles together with the tiles from the basic game. Then lay them face down in multiple stacks as usual. During the game, you lay the tiles next to other tiles, as in the basic game—trading route tile next to trading route tile, and asteroid field next to asteroid field. Here is what you need to know about the new space tiles:



The planet completes the trading routes on both sides.



The asteroid field completes the trading routes on both sides.



This tile has 4 separate asteroid fields.

2. Positioning a Meeple

12 EQUIPMENT TILES (6 lightsabers und 6 blasters)

Before the game, each player receives 2 equipment tiles (lightsaber and blaster) in his color in addition to the other game materials.

When you place one of your meeples on a space tile, you can give him one of the two equipment tiles.

Choose either the blaster or the lightsaber, laying it next to your meeple so that it is clear that it belongs to this meeple, but doesn't cover up any important information on the tile.

You can give one of your meeples a maximum of one equipment tile only. From this point on, the equipment tile stays next to your meeple until you remove this meeple from the space tile, putting it and its accompanying equipment tile back into your stock pile.



3. That's how you fight with the new equipment

LIGHTSABER

If one of your meeples goes into battle with a lightsaber, he gets to add +1 to his highest rolled die. So, if your highest rolled die is a 6, you have a 7.

BLASTER

If your meeple goes into battle with a blaster, he does battle with the **yellow special die instead of a normal die**. The yellow special die has the numbers 3, 4, 5, 6, 7 and 8. If you use, for example, the big meeple, you get one normal die and the special die instead of two normal dice. It doesn't matter which of your meeples or faction symbols are involved in a battle, you get to use a maximum of 3 dice in battle.

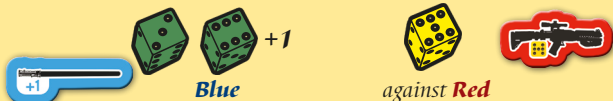


*You are **player blue**. You have given your meeple a lightsaber. **Player red** has given his meeple a blaster. On your turn, you connect the two asteroid fields. A battle ensues.*



Due to the faction symbols, **you** receive an extra die. **Red** gets to use the yellow special die instead of a normal die because of his blaster.

1st roll:

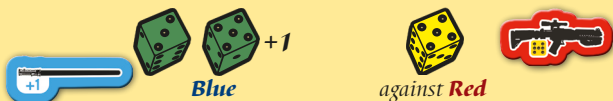


Because of the lightsaber, **your** highest roll (6) becomes a 7.

Player red also rolls a 7 with the yellow die. It's a tie.

Both players receive 1 point. The battle continues.

2nd roll:



On your second attempt, **you** both roll a 5 as your highest result. Because of the lightsaber, your 5 becomes a 6 and you win the battle. **Player red** takes his meeple and blaster and puts them back into his stock pile. Since he used 1 die, he gets 1 point.

SPECIAL CASES:

Combining lightsaber and blaster

You can only give one of your meeples either one lightsaber or one blaster. But, in the course of the game, it can happen that one of your meeples with a lightsaber and a meeple with blaster go into battle together when a trading route or an asteroid field are joined. In this case, you have the advantage of the lightsaber (+1 of your highest rolled die) and the advantage of the blaster (yellow special die) in a single battle. By combining both advantages in one battle, you can reach a high of 9.

Blaster against blaster

When 2 or more players engage in a battle, in which multiple meeples with blasters are involved, you have to take turns using the yellow die and remember what number you rolled.

STAR WARS

www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

You can learn everything you ever wanted to know
about **Carcassonne** online at www.carcassonne.de

Find answers to questions, win prizes and get the latest game information.



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



Get more Carcassonne products
and other games, including
replacement parts, in our
online shop at
www.cundco.de

STAR WARS

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE

Extension 1



L'extension ne peut être utilisée qu'avec STAR WARS™ CARCASSONNE, elle peut être intégrée dans le jeu en totalité ou en partie. Toutes les règles du jeu de STAR WARS™ CARCASSONNE restent identiques.

MATÉRIEL

- **6 meeples bleus** Vous pouvez maintenant jouer à six avec ces personnages.
- **1 feuille d'autocollants** (avant de jouer, on colle les autocollants de Kylo Ren sur les meeples bleus)
- **1 carte personnage Kylo Ren** (avec un symbole de faction )
- **18 cartes espace** (marquées par , pour faciliter le tri des cartes)
- **6 cartes points** 50/100
- **12 cartes armement** (6 sabres laser und 6 blasters)
- **1 dé spécial jaune**

Les différents matériels sont décrits ci-après.

6 CARTES POINTS

Les cartes points te permettent de connaître facilement ton score actuel. Quand tu passes sur la case 0 du tableau des scores, prends une des cartes points et pose-la devant toi avec le nombre 50 bien visible de tous. Si tu passes une deuxième fois sur la case 0, tu retournes la carte points sur le nombre 100.

Recto

50

100

Verso

18 NOUVELLES CARTES ESPACE

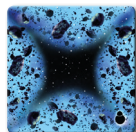
Tu mélanges les nouvelles cartes espace avec celles du jeu de base et les poses ensuite comme d'habitude face cachée sur plusieurs piles. Pendant le jeu, elles sont posées – une route commerciale à côté d'une route commerciale et un champ d'astéroïdes à côté d'un champ d'astéroïdes. Ici, nous t'expliquons quelques détails des nouvelles cartes espace :



La planète termine la route commerciale aux deux extrémités.



Le champ d'astéroïdes termine la route commerciale aux deux extrémités.



Cette carte a 4 champs d'astéroïdes séparés.

2. Placer un pion

12 ARMEMENTS (6 sabres laser et 6 blasters)

Avant de commencer à jouer, chaque joueur reçoit, en plus de son matériel, les 2 cartes armement de sa couleur (sabre laser et blaster).

Quand tu poses un meeples sur une carte espace, tu peux ajouter une des deux cartes armement à ce meeples. Tu choisis soit le blaster, soit le sabre laser, et le poses à côté de ton meeples de façon à ce qu'il soit évident que la carte lui appartient, mais qu'aucune information importante de la carte ne soit cachée.

Tu peux toujours ajouter seulement **une arme maximum** à un meeples. La carte armement reste posée à côté du meeples jusqu'à ce que tu reprennes ton meeples pour le replacer dans ta réserve. Tu reprends alors aussi l'arme.



3. Comment vous pouvez vous battre avec votre nouvel armement

SABRE LASER

Si un de tes meeples combat avec un sabre laser, on ajoute toujours +1 à son score au dé. Si ton score maximum est un 6, tu obtiens donc un 7.

BLASTER

Si un de tes meeples combat avec un blaster, il reçoit pendant le combat **le dé spécial jaune au lieu du dé normal**. Le dé spécial jaune porte les chiffres 3, 4, 5, 6, 7 et 8. Si tu utilises par exemple le grand meeples, tu reçois donc un dé normal et le dé spécial, au lieu de deux dés normaux. Peu importe lequel de tes meeples ou de tes symboles de faction participe à un combat, tu peux utiliser 3 dés maximum pour le combat.



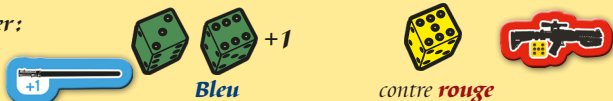
*Tu es le **joueur bleu** et tu as donné un sabre laser à ton meeples. Le **joueur rouge** a équipé son meeples d'un blaster. Quand c'est ton tour, **tu** relies les deux champs d'astéroïdes. Le combat est engagé.*



À cause des symboles de faction, **tu** reçois un dé supplémentaire.

À cause du blaster, le **joueur rouge** reçoit le dé spécial jaune à la place d'un dé normal.

1^{er} lancer :

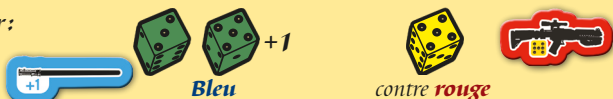


Grâce au sabre laser, **ton** score le plus élevé (6) devient un **7**.

Le **joueur rouge** lance également un **7** avec le dé jaune.

Vous êtes à égalité et chacun reçoit 1 point. Le combat continue.

2^e lancer :



Au deuxième lancer, vous avez tous les deux jeté un 5 comme meilleur résultat.

Grâce au sabre laser, **tu** obtiens un 6 et tu gagnes. Le **joueur rouge** reprend son meeple et le blaster et les replace dans la réserve. Comme il a utilisé 1 dé, il reçoit 1 point.

CAS PARTICULIERS :

Combiner un sabre laser et un blaster

Un meeple peut toujours être armé seulement d'un sabre laser ou d'un blaster. Mais il peut arriver que, sur une route commerciale ou un champ d'astéroïdes reliés ultérieurement, ton meeple avec un sabre laser et ton meeple avec un blaster se retrouvent et combattent ensemble. Dans ce cas, tu peux cumuler l'avantage du sabre laser (+ 1 sur le plus haut score au dé) et l'avantage du blaster (utiliser le dé spécial jaune). Un combat peut ainsi mener à un score de 9 au dé.

Confrontation de deux blasters

Si 2 joueurs ou plus mènent un combat auquel plusieurs meeple avec blaster participent, ils doivent jeter le dé jaune à tour de rôle et retenir leur score.



www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

Tu trouveras toutes les informations sur **Carcassonne** sur notre site www.carcassonne.de. On y répond aux questions sur le jeu, tu peux participer à des jeux, et consulter toutes les informations récentes sur le jeu.



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



Dans notre boutique en ligne, nous te proposons des articles sur le thème de Carcassonne et de nos autres jeux, et un service de pièces de rechange. www.cundco.de

STAR WAR™

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE



Estensione 1



Questa estensione è utilizzabile soltanto unitamente al gioco STAR WAR™ CARCASSONNE, nel quale la si può integrare tutta o in parte.

Tutte le regole del gioco STAR WAR™ CARCASSONNE restano le stesse.

MATERIALE DI GIOCO

- **6 meeple blu** Con questi segnalini potete adesso giocare anche in sei.
- **1 foglio adesivi** (prima di giocare, sui meeple blu si applicano gli adesivi del Kylo Ren)
- **1 carta con il personaggio Kylo Ren** (con il simbolo della fazione )
- **18 tessere spaziali** (contrassegnate con , per poter scartare più facilmente le tessere)
- **6 carte punti 50/100**
- **12 tessere d'armamento** (6 spade luminose e 6 blaster)
- **1 dado speciale giallo**

Descrizione del materiale di gioco:

6 CARTE PUNTI

Le carte punti facilitano la visione del tuo attuale punteggio. Quando passi per la casella 0 del tabellone di punteggio ti prendi una delle tessere con i punti e la metti davanti a te con il numero 50 ben visibile a tutti. Se passi una seconda volta per la casella 0, giri la carta a mostrare il numero 100.

davanti

50

100

dietro

18 NUOVE TESSERE SPAZIALI

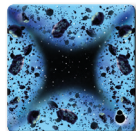
Tu mischi le nuove tessere spaziali insieme a quelle del gioco base e le metti poi come di consueto coperte in più pile. Nel corso del gioco si posizionano le tessere come al solito - rotta commerciale vicino a rotta commerciale e casella asteroide vicino a casella asteroide. Qui ti spieghiamo un paio di particolari delle nuove tessere spaziali:



Il pianeta delimita la rotta commerciale alle due estremità.



La casella asteroide delimita la rotta commerciale alle due estremità.



Questa tessera ha 4 caselle asteroide separate.

2. Posizionare un meeple

12 ARMAMENTI (6 spade luminose und 6 blaster)

Prima di giocare, ciascun giocatore riceve, oltre al suo materiale di gioco, le 2 tessere d'armamento nel colore corrispondente (spada luminosa e blaster).

Quando metti un meeple su una tessera spaziale puoi anche fornirgli una delle due tessere d'armamento, scegliendo o il blaster o la spada luminosa. Metti la tessera accanto al tuo meeple in modo che sia chiaro che appartiene al tuo meeple, ma senza coprire dati importanti sulla tessera.



Puoi dare al tuo meeple sempre solo come massimo un armamento. La tessera d'armamento rimane accanto al meeple finché tu non rimetti il tuo meeple nella tua riserva riprendendoti allora anche l'armamento.

3. Così si combatte con la nuova equipaggiamento

SPADA LUMINOSA

Se uno dei tuoi meeple combatte con una spada luminosa, il risultato del suo dado è sempre +1. Se il tuo lancio più alto è 6, hai allora un 7.



BLASTER

Se uno dei tuoi meeple combatte con un blaster, in combattimento riceve **il dado speciale giallo invece di un dado normale**. Il dado speciale giallo ha come valore i numeri 3, 4, 5, 6, 7 e 8. Se tu per esempio utilizzi il meeple grande, hai allora un dado normale e il dado speciale anziché due dadi normali. Tu puoi utilizzare **al massimo 3 dadi** per un combattimento, quali che siano i tuoi meeple o i simboli delle tue fazioni che

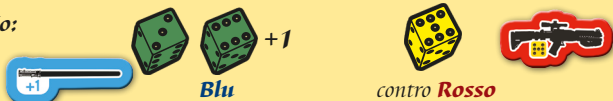


*Tu sei il **giocatore blu** e hai dato al tuo meeple una spada luminosa. Il **giocatore rosso** ha armato il suo meeple con un blaster. Con la tua mossa tu unisci le due caselle asteroide. Si arriva a un combattimento.*



Tu ricevi un dado in più in ragione dei simboli delle fazioni.
Avendo il blaster, il **rosso** riceve il dado speciale giallo anziché un dado normale.

1° lancio:

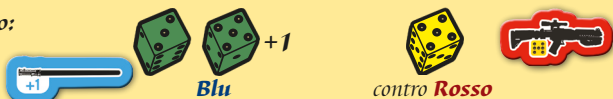


Il **tuo** risultato più alto (6) diventa un 7 a motivo della spada luminosa.

Anche il **rosso** lancia un 7 con il dado giallo.

Siete pari: entrambi ottenete 1 punto. Il combattimento prosegue.

2° lancio:



Nel secondo lancio avete entrambi fatto un 5 come risultato più alto. Grazie alla spada luminosa, **tu** fai 6 e vinci. Il **giocatore rosso** rimette il suo meeple e il blaster nella riserva.
Avendo usato 1 dado, ottiene 1 punto.

CASI SPECIALI:

Spada luminosa e blaster combinati

Un meeple può sempre essere armato soltanto con una spada luminosa oppure un blaster. Può però succedere che il tuo meeple con spada luminosa e il tuo meeple con il blaster siano insieme e combattano su una rotta commerciale o su una casella asteroide che sono state unite in un secondo tempo. In questo caso tu puoi associare il pro della spada luminosa (+1 sul risultato più alto del dado) con il vantaggio del blaster (utilizzo del dado speciale giallo). In un combattimento si può così anche arrivare a fare 9 con i dadi.

Blaster e blaster si incontrano

Quando 2 o più giocatori sono in guerra e al combattimento prendono parte più meeple con blaster, i giocatori devono allora lanciare uno dopo l'altro il dado giallo e ricordarsi il risultato fatto.

STAR WARS

www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

Trovi tutto su **Carcassonne** sulla nostra homepage www.carcassonne.de.

Qui ci sono risposte a domande sul gioco, puoi partecipare a giochi a premi e visualizzare tutte le notizie attuali sul gioco.



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



Nel nostro negozio online ti offriamo articoli dedicati a Carcassonne e gli altri nostri giochi, come anche un servizio ricambi. www.cundco.de