



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:

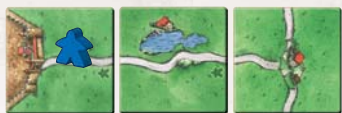
### 18 neue Landschaftskarten

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:

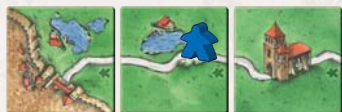
### Wirtshaus am See (6 Karten)



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:

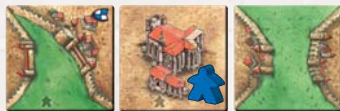
**Blau** erhält 0 Punkte

### 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

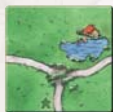


Das Kloster trennt die Straße  
in 2 Straßenabschnitte



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.

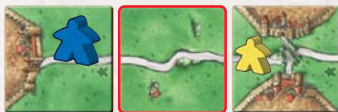
## Gefolgsleute für den 6. Spieler

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](http://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](mailto:info@hans-im-glueck.de)

Spielen Sie CARCASSONNE  
auch kostenlos online:

[www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)

