

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