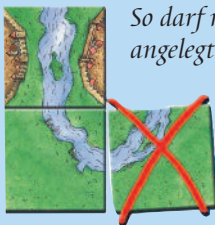


# Carcassonne

## Der Fluss II

- Der Fluss wird zuerst ausgelegt.
- Die Quelle, die Gabelung und der See mit dem Vulkan kommen zur Seite, die übrigen Flusskarten werden verdeckt gemischt.
- Die Quelle wird in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler legt die Gabelung an.
- Dann ziehen die Spieler reihum eine Flusskarte und legen sie links oder rechts an einen der beiden Flussarme.
- Zuletzt wird der Vulkan angelegt.
- Die Flusskärtchen dürfen, abgesehen von 2 Ausnahmen, beliebig angelegt werden. (Keine Kehrtwendung, Flussarme nicht verbinden.)
- Jeder Spieler kann wie im normalen Spiel eine Figur setzen, wenn er will. Auf den Fluss selbst darf keine Figur gesetzt werden.



*So darf nicht angelegt werden*

- Der Spieler, der den Vulkan legt, darf auf diesem Kärtchen keine Figur einsetzen und führt dafür sofort einen weiteren Zug aus, das heisst er beginnt mit dem normalen Spiel.

Wenn Sie ohne die entsprechenden Erweiterungen spielen, haben das Wirtshaus, die Schweineherde und der Vulkan keine Bedeutung.



**Die Schweineherde** bringt dem Bauern, dem die Wiese gehört, zusätzlich 1 Punkt pro Stadt. Dieser Bonus gilt zusätzlich zum regulären Schwein aus der Händler u. Baumeister-Erweiterung.



### **Wirtshaus am See**

1. Erweiterung, Regel Seite 1.



### **Vulkan**

Burgfräulein und Drache, Regel Seite 1.  
Der Spieler, der dieses Kärtchen anlegt, darf sofort einen weiteren Zug ausführen.

**Nur in Verbindung mit Carcassonne spielbar!**

Für 2-5 Spieler, Inhalt: 12 Flusskarten Illustration: Doris Matthäus

© Hans im Glück Verlag 2001 Made in Germany, Art.Nr. P 101205