

## NEBEL ÜBER CARCASSONNE

**Zählt das Startplättchen als 1 Plättchen?**

**Nein.** Das Startplättchen zählt wie 4 einzelne normale Plättchen. Verzichtet ihr auf eine Wertung, müsst ihr euch beim Entfernen der Geister also für einen Quadranten (1 Plättchen) entscheiden.

»→ Siehe Regel S. 2

**Darf ich meinen Meeple auf eine Straße einsetzen, die sich im Nebel befindet?**

**Ja.** Auf Straßen darfst du auch dann einen Meeple einsetzen, wenn sich Nebel darüber befindet. In dieser Variante gibt es keine Bäuerinnen, ihr könnt also keine Meeple auf die Wiesen einsetzen (unabhängig davon, ob sich Nebel über der Wiese befindet).

»→ Siehe Regel S. 5

**Darf ich statt einer Wertung Geister von einem Friedhof entfernen?**

**Ja.** Verzichtet ihr auf eine Wertung, dürft ihr **maximal 3 Geister von genau 1 Plättchen eurer Wahl** entfernen. Das kann auch ein Friedhof sein.

»→ Siehe Regel S. 6, 8

**Darf ich bei einer gemeinsamen Wertung auf die Punkte einer Farbe verzichten und dafür Geister entfernen?**

**Nein.** Eine gemeinsame Wertung zählt als **1 Wertung**. Ihr müsst also auf alle Punkte verzichten, wenn ihr statt dieser Wertung Geister entfernen wollt.

»→ Siehe Regel S. 6

**Bekomme ich bei einer gemeinsamen Wertung auch Punkte, wenn eine Farbe die Mehrheit hat?**

**Ja.** Anders als im Grundspiel spielt es keine Rolle, wie viele Meeple ihr pro Farbe in einem Gebiet stehen habt. Ihr bekommt für **jede beteiligte Farbe** noch einmal Punkte.

»→ Siehe Regel S. 6



Ihr bekommt für die Straße jeweils 6 Punkte, also insgesamt 12.

**Wie ist der Aufbau für 2 Personen und im Solospiel?**

Im **2 Personen-Spiel** spielt jede\*r von euch mit 6 Meeple in 2 Farben (je 3 pro Farbe). Ihr sellt 1 Meeple einer anderen Farbe als Zählmeeple auf die Wertungstafel.

Im **Solospiel** spielst du mit 12 Meeple in 4 Farben (je 3 pro Farbe). Du stellst 1 Meeple einer anderen Farbe als Zählmeeple auf die Wertungstafel.

*Beispiel im 2 Personen-Spiel: Spielerin 1 nimmt sich 3 gelbe und 3 grüne Meeple. Spielerin 2 nimmt sich 3 rosa und 3 blaue Meeple. 1 schwarzen Meeple stellt ihr als gemeinsamen Zählmeeple auf die Wertungstafel.*

»→ Siehe Regel S. 3

**Level 6: Für welche Farbe bekomme ich Punkte, wenn ich die Hunde werte?**

Die Hunde werden gewertet, nachdem du den Meeple, bei dem du den Hund eingesetzt hast, gewertet hast. Diese Farbe bekommt auch die Punkte für den Hund.

»→ Siehe Regel S. 11



Du schließt die Stadt ab. Nachdem du die Stadt gewertet hast, wertest du Rufus. Die Punkte dafür gehst du mit dem roten Zählmeeple.

## Ist Level 6 unmöglich?

### Jein.

Leider ist uns beim Aufbau von Level 6 ein Fehler unterlaufen. Dadurch wird es im Spiel alleine, zu zweit, zu viert und zu fünft deutlich zu schwer. Dafür möchten wir uns entschuldigen!

Mit folgender Korrektur solltet ihr euch nicht mehr (so sehr) die Zähne ausbeissen:

Unabhängig von der Anzahl der Spieler\*innen, nehmt ihr **3 Meeple in 3 Farben, die am Spiel teilnehmen**. Diese stellt ihr als Zählmeeples auf das Feld 0/50 der Wertungstafel. Welche Farben das sind, entscheidet ihr.

**Achtung:** Im Solo- und im 2 Personen-Spiel nehmt ihr die 3 Zählmeeples nicht aus dem eigenen Vorrat, sondern aus der Schachtel.

Bekommt ihr Punkte in einer Farbe, in der ihr **keinen** Meeple auf der Wertungstafel habt, dürft ihr entscheiden, mit welchem Zählmeeples ihr stattdessen voranschreitet.



Du verbindest die beiden Städte und wertest sie. Sowohl gelb als auch rot bekommen 6 Punkte. Eure Zählmeeples haben die Farben gelb , grün und rosa .

Daher darfst du eine andere Farbe wählen, die Punkte bekommt. Du entscheidest dich für grün . Ihr rückt den gelben und den grünen Zählmeeples um jeweils 6 Schritte nach vorne.



»→ Siehe Regel S.11

## ERWEITERUNG: GEISTER, SCHLÖSSER & FRIEDHÖFE

### Was passiert, wenn ich beim Anlegen eines Plättchens bestehenden Nebel auf dem Spielfeld zerstöre?

**Nebel zerstören:** Legst du ein Plättchen (mit oder ohne Nebel) so an, dass mindestens 1 Seite eines Nebels an einer Seite **ohne** Nebel angelegt wird, **musst** du 1 Geist zu 1 beliebigen **deiner** Meeple auf dem Spielfeld stellen.

Es kann auch passieren, dass du gleichzeitig einen Nebel erweiterst und eine andere Seite zerstörst. Dann **musst** du zuerst 1 Geist zu 1 Meeple einer Mitspieler\*in stellen. Danach **musst** du auch 1 Geist zu einem eigenen Meeple stellen.



Du legst dein Plättchen so an, dass du sowohl einen Nebel erweiterst (1), als auch einen Nebel zerstörst (2). Du stellst also 1 Geist zu einem Meeple deiner Mitspieler\*in und 1 zu deinem eigenen Meeple .

»→ Siehe Beiblatt S. 2

### Darf ich Geister zu einem Meeple stellen, der auf einem Schloss oder Friedhof steht?

**Ja.** Legst du ein Plättchen mit Nebel so an, dass du den Nebel erweiterst, **musst** du 1 Geist zu 1 **beliebigen** Meeple einer Mitspieler\*in auf dem Spielfeld stellen. Es spielt keine Rolle, wo dieser Meeple steht (Es kann also ein Ritter, eine Bäuerin, eine Friedhofswärter\*in, usw. sein).

Zu einem Wächtermeeple darfst du keine Geister stellen.

»→ Siehe Beiblatt S. 2

### Bekomme ich Minuspunkte, wenn sich bei der Wertung Geister bei meiner Friedhofswärter\*in befinden?

**Ja.** Ist der Friedhof abgeschlossen, wird wie sonst auch eine Wertung ausgelöst. Du bekommst jedoch ausnahmsweise keine Punkte, sondern nimmst dir stattdessen einen weiteren Wächtermeeple aus dem Vorrat. Wenn sich zum Zeitpunkt der Wertung Geister bei deiner Friedhofswärter\*in befinden, bekommst du wie sonst auch 2 Minuspunkte pro Geist.

»→ Siehe Beiblatt S. 3