



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

3.

Burgfräulein und Drache



Diese Erweiterung ist nur zusammen mit CARCASSONNE spielbar und kann komplett oder teilweise ins Spiel integriert werden. Ebenso kann diese Erweiterung mit anderen CARCASSONNE-Erweiterungen nach eigener Wahl kombiniert werden.

SPIELMATERIAL

- 30 Landschaftsplättchen (markiert mit , um die Plättchen bequem ein- und aussortieren zu können)
- 1 Holzfigur Drache 
- 1 Holzfigur Fee 



SPIELVORBEREITUNGEN

Du mischst die neuen Landschaftsplättchen zusammen mit denen des Grundspiels und legst sie dann wie gewohnt verdeckt in mehreren Stapeln aus. Du stellst den **Drachen** und die **Fee** bereit, sie gehören keinem Spieler.

DIE NEUEN LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN

Die neuen Landschaftsplättchen legst du genau so an wie alle anderen Plättchen. Als erstes erklären wir dir zwei besondere Plättchen dieser Erweiterung:



Kloster in der Stadt: Setzt du hier einen Meeple ein, musst du ihn genau in die Stadt, auf das Kloster oder auf die Wiese platzieren. Zur besseren Unterscheidung, kannst du den Mönch auch hinlegen. Das



Tunnel: Die Straße ist nicht unterbrochen. Die untere Wiese ist nicht unterbrochen, die obere Wiese ebenfalls nicht.

Kloster wird gewertet, wenn alle 8 umgebenden Plättchen gelegt sind, auch wenn die Stadt nicht fertig gebaut ist. Der Meeple kann als Mönch auch dann gesetzt werden, wenn sich in der Stadt bereits Ritter befinden. Sinngemäß gilt das auch umgekehrt.

Auf den Plättchen findet Ihr diese 4 neuen Symbole (genaue Erklärung Seiten 2–4):



Vulkan
(hier taucht der Drache auf)



Drache
(der Drache zieht umher)



Burgfräulein
(entfernt Ritter aus den Städten)



Zaubergang
(Meeple tauchen an anderer Stelle auf)



1. Landschaftsplättchen legen



Der Vulkan (6 Plättchen): Sobald du ein Plättchen mit einem **Vulkan** ziehst, legst du es wie gewohnt an, darfst aber **keinen** Meeple darauf setzen. Du darfst allerdings die Fee versetzen (siehe S. 5). Dann nimmst du den **Drachen** von seinem momentanen Standort (anfangs vom Spielfeldrand) und setzt ihn **direkt auf dieses Plättchen**. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Der Drache (12 Plättchen): Sobald du ein Plättchen mit einem Drachen ziehst, legst du es wie gewohnt an und darfst einen Meeple darauf setzen. Dann wird das Spiel kurz unterbrochen: **Der Drache zieht!**

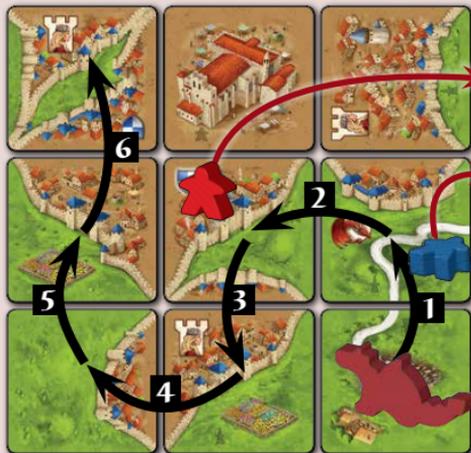
1b. Der Drache zieht

Beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, muss reihum jeder Mitspieler den Drachen **genau um ein Plättchen waagrecht oder senkrecht ziehen**.

Der Drache zieht immer **6 Plättchen** weit, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler (**Ausnahme**: Sackgasse, siehe unten).

Er darf kein Plättchen zweimal betreten. Außerdem ist das Plättchen mit der Fee tabu (siehe unten). Immer wenn der Drache ein Plättchen betritt, auf dem ein oder mehrere Meeple (bzw. andere Figuren) stehen, kommen all diese direkt zum jeweiligen Spieler zurück. Nachdem der Drache gezogen wurde, geht das Spiel normal weiter. Welche Figuren genau der Drache frisst und welche nicht, siehst du in der Liste auf Seite 3.

Sackgasse: Zieht der Drache auf ein Plättchen, von dem er nicht mehr regelgerecht weiterziehen kann, so ist seine Bewegung vorzeitig beendet.



Beispiel mit 4 Spielern:

Der Drache startet unten rechts.

1. Spieler A zieht nach **oben**,
2. Spieler B zieht nach **links**,
3. Spieler C zieht nach **unten**,
4. Spieler D zieht nach **links** –
Der Drache darf nicht nach rechts, weil er in diesem Zug schon einmal dort war.
5. Dann ist nochmals Spieler A an der Reihe und zieht nach **oben**.
6. Dann zieht Spieler B nochmals nach **oben** und der Drachenzug ist beendet.

*Der **blau** und der **rote** Meeple kommen zum jeweiligen Besitzer zurück.*

Achtung: Solange du noch kein Vulkanplättchen gezogen hast, und der Drache sich noch außerhalb des Spielfelds befindet, wird er nicht gezogen. Ziehst du ein Plättchen mit Drachensymbol, legst du es offen zur Seite und ziehst dafür ein neues. Sobald der Drache im Spiel ist, mischst du alle zur Seite gelegten Plättchen mit Drachensymbol wieder ein und das Spiel geht normal weiter.

Die nun folgenden Listen dienen zur Erläuterung und du kannst sie erst einmal überspringen. Die Regeln gehen auf Seite 4 weiter

1b. Drachen-SPEISEplan (Alles, was der Drache frisst.)

Die Grundregel lautet: **Der Drache frisst alles aus Fleisch und Blut.**

Ausgabe	Figur
Grundspiel	Meeple 
Grundspiel	Abt 
Erweiterung 1	Großer Meeple 
Erweiterung 2	Baumeister 
Erweiterung 2	Schwein 
Erweiterung 4	Meeple auf Turm 
Erweiterung 5	Bürgermeister 
Erweiterung 5	Wagen (der Wagen hat eine schmackhafte Besetzung) 
Erweiterung 9	Schäfer (inkl. Schafe bei dem Schäfer) 

1b. Drachen-DIÄTplan (Alles, was der Drache NICHT frisst.)

Der Drache hat Angst vor der Fee (siehe Seite 5). Meeple sind ebenfalls geschützt auf der Burg sowie innerhalb der (Grafen-)Stadt Carcassonne.

Ausgabe	Figur / Plättchen	<i>Dies gilt natürlich auch für alle anderen Landschaftsplättchen.</i>
Grundspiel	Landschaftsplättchen 	
Erweiterung 3	Die Fee 	
Erweiterung 4	Turmteile 	
Erweiterung 5	Gutshof 	
Erweiterung 8	Brücken 	
Erweiterung 8	Burgen 	

DAS BURGFRÄULEIN (6 Plättchen)



1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit einem Burgfräulein, so legst du es nach den bekannten Regeln an. Legst du das Plättchen an eine Stadt an, in der bereits ein oder mehrere Ritter stehen, so **darfst** du **einen** der dort stehenden Ritter deiner Wahl (auch deinen eigenen) dem Besitzer zurückgeben.

2. Einen Meeple einsetzen

Wenn du auf diese Weise einen Ritter aus einer Stadt entfernt hast, darfst du selbst **keinen** Meeple setzen, auch nicht auf eine Wiese oder Straße dieses Plättchens. Wenn du keinen Meeple entfernst, darfst du ganz normal einen Meeple setzen.



*Du legst das Plättchen mit dem Burgfräulein an und entfernst damit den **blauen Ritter**.*

*Du darfst in diesem Zug nun **keinen Meeple einsetzen**.*

DER ZAUBERGANG (6 Plättchen)



2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du ein Plättchen mit Zaubergang angelegt hast, darfst du nun einen Meeple **auf dieses oder eine beliebiges bereits ausliegendes Plättchen** setzen. Dabei musst du die üblichen Setzregeln einhalten. Du darfst also deinen Meeple z. B. nicht in bereits besetzte oder abgeschlossene Gebiete setzen.

Du legst das Plättchen mit dem Zaubergang auf der linken Seite an und setzt einen Meeple auf ein Plättchen der bisher unbesetzten Stadt rechts ein.



Figuren, die eine ähnliche Funktionen wie ein Meeple (Abt, großer Meeple, Bürgermeister oder Wagen) haben, dürfen den Zaubergang ebenfalls nutzen.

DIE FEE (Holzfigur)



Die Fee ist eine neutrale Figur, die keinem Spieler gehört. Sie steht zu Beginn neben der Spielfläche.

2. Einen Meeple einsetzen

Die Fee bewegen

Immer, wenn du in deinem Zug **keinen** Meeple einsetzt (oder bewegst), darfst du die Fee zu einem eigenen Meeple setzen. Dabei musst du die Fee dem Meeple direkt zuordnen, indem du sie dicht neben deinen Meeple stellst.

Wenn die Fee auf einem Plättchen mit einem deiner Meeple steht, hilft sie dir. Das kann auf **3 unterschiedliche Weisen** geschehen:

1. Landschaftsplättchen legen

• 1 Punkt am Beginn des Zuges

Steht die Fee zu Beginn deines Zuges direkt bei einem deiner Meeple, so bekommst du sofort 1 Punkt.

1b. Der Drache zieht

• Schutz vor Drachen

Der Drache darf nicht auf das Plättchen ziehen, auf dem die Fee steht. Alle Figuren auf diesem Plättchen sind somit vor dem Drachen geschützt.



Der Drache zieht. Da links die Fee steht, muss er den ersten Schritt nach oben machen

3. Eine Punktwertung auslösen

• 3 Punkte bei Gebietswertung

Bei der Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster, Wiese, u. a.), in dem die Fee steht, passiert Folgendes: Wenn die Fee direkt bei einem deiner Meeple steht, erhältst du 3 Punkte, unabhängig davon, ob und wie viele Punkte du sonst noch bei dieser Wertung erhältst. Du nimmst deinen Meeple zurück, die Fee bleibt stehen.



*Blau legt das Plättchen an und vollendet die Stadt. Blau bekommt 8 Punkte. Für die Fee bekommst **du** 3 Punkte zusätzlich, insgesamt also 11 Punkte.*

REGELN FÜR DAS SPIEL MIT ANDEREN ERWEITERUNGEN

Diese Seite brauchst du nur im Fall von Regelfragen im Zusammenhang mit anderen Erweiterungen. Ansonsten kannst du sie einfach ignorieren und losspielen.



VULKAN

5. Erw. | Ein Spieler, der mit einem Vulkanplättchen einen Bauplatz für einen **Gutshof** schafft, darf den Gutshof auch setzen.



DRACHE

2. Erw. | Frisst der Drache den letzten Meeple eines Spielers in der Stadt, auf der Straße bzw. auf der Wiese, so kommt auch der **Baumeister** bzw. das **Schwein** sofort zum Spieler zurück.

6. Erw. | Der Drache darf nicht in die **Grafenstadt**.

8. Erw. | Der Drache frisst keinen Meeple auf einer Burg.



BURGFRÄULEIN

2. Erw. | Entfernt der Spieler den letzten Ritter eines Spielers aus der Stadt, in der auch dessen **Baumeister** steht, so kommt auch der Baumeister sofort zum Spieler zurück.

2. und 5. Erw. | Entfernt der Spieler einen Ritter aus der Stadt, so darf er auch keine andere Figur wie **Abt** (Grundspiel), **Baumeister** und **Schwein** (2. Erw.), **Bürgermeister**, **Gutshof** und **Wagen** (5. Erw.), **Schäfer** (9. Erw.) oder **Fee** einsetzen.



ZAUBERGANG

2. + 9. Erw. | **Baumeister** und **Schwein** (2. Erw.) sowie der Schäfer (9. Erw.) dürfen den Zaubergang nicht nutzen.



FEE

2. Erweiterung: Führt ein Spieler mit dem **Baumeister** einen Doppelzug aus, erhält er den Punkt für die Fee zu Beginn des Zuges nur einmal.

4. Erw. | Die Fee schützt nicht vor Gefangennahme durch den Turm.

Sonstige: | Versetzt der Spieler die Fee, so darf er keine Figur wie **Abt** (Grundspiel), **Baumeister** und **Schwein** (2. Erw.), **Bürgermeister**, **Gutshof** und **Wagen** (5. Erw.) oder **Schäfer** (9. Erw.) einsetzen.

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.



© 2005, 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