

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Belagerer & Verteidiger

In dieser Erweiterung für **Carcassonne** wird unsere schöne Heimat von Belagerern bedroht. Investiere Meeple als Wehrkräfte, um die Verteidigung zu stärken und Punkte zu sammeln. Beteiligst du dich zu wenig am Schutz der Festung, kann dich das dein Gebiet kosten.

*Diese Erweiterung ist nur zusammen mit **Carcassonne** spielbar. Du kannst sie mit anderen Carcassonne-Erweiterungen kombinieren. Erklärungen hierzu findest du auf cundco.de/Erw.*



Spielmaterial & Aufbau

Spielmaterial

18 Landschaftsplättchen
(mit  markiert)

2 Festungs-Plättchen
(beidseitig)

3 Katapulte

12 Standard-Meeple



17 x Belagerungs-Symbol(e)

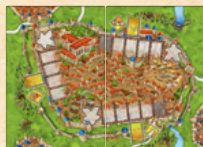
1 x Fluss mit
Belagerungs-Symbol



3 Katapulte



12 Standard-Meeple,
je 2 pro Farbe



2 Festungs-Plättchen

Zusätzlicher Aufbau

Gib jeder Person die 2 zusätzlichen Standard-Meeple in ihrer Farbe. Wir empfehlen, mit der Mini-Erweiterung **Der Abt** zu spielen.

Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, legst du beide **Festungs-Plättchen** mit der entsprechend markierten Seite nach oben in die Tischmitte ( 2-3 oder  4+). Lege sie optisch passend aneinander.

Egal ob ihr mit oder ohne die Mini-Erweiterung **Der Fluss** spielt:

Lege die **Quelle** aus **Der Fluss** passend an eines der beiden Flussenden des Festungs-Plättchens. Wollt ihr **ohne** die Regeln aus **Der Fluss** spielen legst du den **See** passend an das **andere** offene Flussende. Die so entstehende Startlandschaft ersetzt das Startplättchen. Ignoriert die restlichen Fluss-Plättchen.



Beispiel für den Aufbau ohne die Regeln der Mini-Erweiterung Der Fluss.

Spielt ihr **mit** den Regeln aus **Der Fluss**, mischst du das neue Fluss-Plättchen unter die üblichen Fluss-Plättchen und legst den **See** wie üblich unter den Fluss-Stapel.

Mische den Rest der neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

Wir erklären dir jedes neue Spielelement in Verbindung mit den 3 Aktionen:

1. Ein Landschaftsplättchen legen
2. Einen Meepe einsetzen
3. Eine Punktwertung auslösen

Wird eine Aktion nicht näher erklärt, gelten die Grundregeln.

Die Festung

1. Ein Landschaftsplättchen legen

Die Festungs-Plättchen bilden zusammen die **Festung** von Carcassonne ab. Sie gelten jeweils als 6 angrenzende Landschaftsplättchen. Spielt ihr mit **Der Fluss**, müsst ihr wie üblich den Fluss erweitern, bis alle Flussteile ausgelegt sind. Ziehst du im allerersten Zug der Partie eine **Fluss-Kurve**, müsst du diese so an den offenen Fluss anlegen, dass sie von dem Festungs-Plättchen wegfleßt. Ansonsten gelten für den Fluss die üblichen Regeln.



2. Einen Meeple einsetzen

Einen Meeple am Wehrposten einsetzen

Die Festung von Carcassonne verfügt über **3 Wehrposten**:



Wehrposten
für Ritter



Wehrposten
für Reisende



Wehrposten
für Mönche
& Äbte

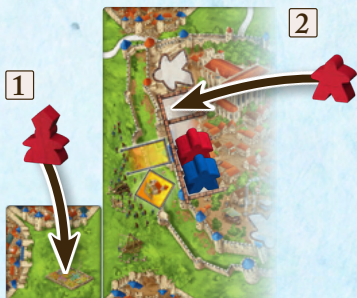
Setzt du einen Meeple als **Ritter**, **Reisende** oder **Mönch** oder einen **Abt** ein, darfst du **zusätzlich** 1 Standard-Meeple am **entsprechenden** Wehrposten einsetzen. Stelle hierfür einen Standard-Meeple aus deinem Vorrat auf ein freies Feld in die **Reihe** des entsprechenden Wehrpostens.

Hierbei gelten **nur** die dicht nebeneinander aufgereihten Felder, **nicht** das Meeple-Feld und **nicht** das Katapult-Feld (dazu später mehr). In jeder Reihe dürfen auch mehrere deiner Meeple stehen.



1. Du setzt einen Ritter in einer Stadt ein und entscheidest dich, einen Standard-Meeple am Wehrposten einzusetzen.

2. Da du einen Ritter eingesetzt hast, musst du den Standard-Meeple auf eines der freien aufgereihten Felder am Wehrposten für Ritter stellen.



1. Du setzt deinen Abt auf einem Garten ein und entscheidest dich, einen Standard-Meeple am Wehrposten einzusetzen.

2. Da du einen Abt eingesetzt hast, musst du den Standard-Meeple auf eines der freien aufgereihten Felder am Wehrposten für Mönche und Äbte stellen.

Willst oder kannst du keinen Meeple am Wehrposten einsetzen, passiert nichts.

Meeple-Feld



Jeder der 3 Wehrposten verfügt über 1 Feld in der Form eines Meeple: das **Meeple-Feld**. Setzt du einen Meeple als **Bäuerin** ein, darfst du zusätzlich 1 Standard-Meeple an einem Wehrposten **deiner Wahl** einsetzen. Diesen stellst du aber **nicht** wie üblich in die Reihe. Lege ihn stattdessen auf das **Meeple-Feld** des entsprechenden Wehrpostens. Liegen dort bereits einer oder mehrere Meeple, lege deinen darauf. Die Anzahl der eigenen oder fremden Meeple, die dort gestapelt werden dürfen, ist **nicht** begrenzt. Auch spielt es hierbei **keine** Rolle, wie viele eigene oder fremde Meeple in der Reihe daneben stehen.



1. Du  setzt eine Bäuerin auf einer Wiese ein und entscheidest dich, einen Standard-Meeple an einem der Wehrposten einzusetzen. Dir stehen alle 3 Wehrposten zur Auswahl.

2. Du  wählst den Wehrposten für Reisende und legst einen Meeple auf das zugehörige Meeple-Feld.



1. Du  setzt eine Bäuerin auf einer Wiese ein und entscheidest dich, einen Standard-Meeple an einem der Wehrposten einzusetzen. Dir stehen alle 3 Wehrposten zur Auswahl.

2. Du  wählst den Wehrposten für Mönche und Äbte und legst einen Meeple auf das zugehörige Meeple-Feld. Da dort bereits Meeple liegen, stapelst du deinen darauf.

Gegenangriff auslösen

Setzt du einen Meeple an einem der 3 Wehrposten ein und belegst damit das **letzte** freie Feld in der Reihe, löst du damit einen **Gegenangriff** an diesem Wehrposten aus. Das Meeple-Feld muss **nicht** belegt sein, um den Gegenangriff auszulösen. Der Gegenangriff wird in der **3. Aktion** abgehandelt (siehe *Gegenangriff*).



Die Anzahl der freien Felder in jeder Reihe hängt davon ab, wie viele Personen mitspielen. Seid ihr 3 Personen, gilt das dunkle Feld mit der 3 auch als freies Feld. Seid ihr 5 oder mehr Personen, gilt entsprechend das Feld mit der 5+. Ansonsten ignoriert ihr die dunklen Felder.



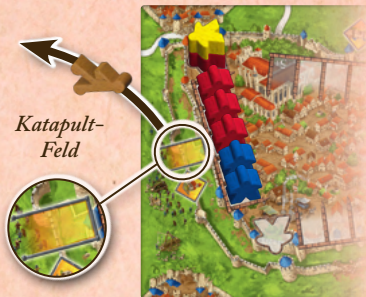
In einem Spiel zu zweit setzt du einen Meeple am Wehrposten für Ritter ein. Damit belegst du das letzte Feld dort und löst einen Gegenangriff aus (das dunkle Feld ist nur im Spiel zu dritt relevant).

3. Eine Punktwertung auslösen

Gegenangriff

Hast du in der **2. Aktion** einen Gegenangriff ausgelöst, passiert Folgendes:

Bevor du die übliche Wertung ausführst, erhalten alle Beteiligten **3 Punkte** pro **eigenem** Meeple am betroffenen Wehrposten. Hierbei zählen **auch** alle Meeple auf dem Meeple-Feld dieses Wehrpostens. Danach nehmt ihr alle beteiligten Meeple zurück in den Vorrat. Liegt auf dem entsprechenden **Katapult-Feld** ein **Katapult**, wird auch dieses entfernt (siehe *Das Katapult*). Danach führst du die Wertung wie üblich aus.



Du hast am Wehrposten für Mönche und Äbte einen Gegenangriff ausgelöst.

Blau erhält $2 \times 3 = 6$ Punkte.

Du erhältst $4 \times 3 = 12$ Punkte. Gelb erhält $1 \times 3 = 3$ Punkte. Dann nehmt ihr alle Meeple an diesem Wehrposten zurück und entfernt auch das Katapult. Danach führst du die übliche Wertung aus.

Bei Spielende und **vor** der üblichen Schlusswertung wird an **allen 3 Wehrposten** je 1 letzter Gegenangriff abgehandelt, ungeachtet der Anzahl der Meeple in der Reihe. Alle erhalten jeweils **3 Punkte** pro eigenem Meeple wie üblich. In der Bäuerinnenwertung gilt die Festung als abgeschlossene Stadt.

1. Ein Landschaftsplättchen legen



Vorstoß der Belagerer

Sobald du ein Plättchen mit **Belagerungs-Symbol(en)** ziehst, passiert Folgendes:



Bevor du das Plättchen anlegst, **musst** du am darauf angezeigten Wehrposten 1 Katapult auf das entsprechende Katapult-Feld stellen.



Die Belagerer stoßen vor. Sind auf dem gezogenen Plättchen 2 Symbole abgebildet, handelst du sie von links nach rechts ab.

Auf jedem Katapult-Feld kann nur **1 Katapult** stehen. Würdest du ein weiteres Katapult darauf stellen, löst du stattdessen sofort einen **Angriff** an diesem Wehrposten aus (siehe *Angriff*).



Du hast ein Plättchen mit 2 Belagerungs-Symbolen gezogen. Zuerst stellst du ein Katapult zum Wehrposten für Reisende. Danach müsstest du auch eines zum Wehrposten für Ritter stellen. Da sich dort aber bereits ein Katapult befindet, löst du stattdessen einen **Angriff** an diesem Wehrposten aus.



Ziehst du ein Plättchen mit Fragezeichen-Symbol, **musst** du einen **beliebigen** der 3 Wehrposten wählen.

Angriff

Der Wehrposten wird angegriffen. Alle erhalten sofort **3 Punkte** pro **eigenem** Meeple am betroffenen Wehrposten. Hierbei zählen auch die Meeple auf dem Meeple-Feld dieses Wehrpostens.

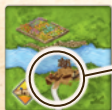
Achtung: Hast du **keinen** Meeple an diesem Wehrposten, **musst** du nun (falls vorhanden) 1 deiner **Ritter**, **Reisenden** oder **Mönche/deinen Abt** vom Spielfeld entfernen, je nachdem welcher der 3 Wehrposten *angegriffen* wird.



Nachdem alle ausgelösten Angriffe und Wertungen abgehandelt wurden, legst du das gezogene Plättchen wie üblich an.

3. Eine Punktwertung auslösen

Die Straße verläuft über die Stadt hinweg. Die Stadt wird **nicht** durch die Brücke getrennt. Die Wiesenabschnitte links und rechts der Straße sind getrennt.

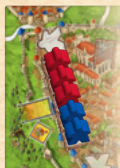


Die Wiese unterhalb des Flusses wird von dem Straßenende in 2 Abschnitte geteilt.



Diese Ecke trennt die beiden Wiesenabschnitte voneinander.

Schnellübersicht



Gegenangriff

Die Reihe an einem der Wehrposten ist voll →

3 Punkte pro eigenem Meeple an diesem Wehrposten →

Entferne alle Meeple dieses Wehrpostens und (falls vorhanden) das Katapult.



Vorstoß und Angriff

Du ziehst ein Plättchen mit Belagerungs-Symbol:

Vorstöß: Vor dem Anlegen **musst** du auf jeden der angezeigten Wehrposten 1 Katapult auf das entsprechende Katapult-Feld stellen (beim Fragezeichen-Symbol wähle einen).

An dem Wehrposten steht bereits ein Katapult →

Angriff: **3 Punkte** pro eigenem Meeple an diesem Wehrposten. Bist du an diesem Wehrposten nicht vertreten → Entferne 1 entsprechenden Meeple vom Spielfeld.

Entferne alle Meeple und das Katapult jedes *angegriffenen* Wehrpostens.

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & Hans im Glück Team

Illustration: Marcel Gröber



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und weitere Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an.
www.cundco.de