

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Burgen & Brücken

In dieser Erweiterung für **Carcassonne** schmücken neue Bauwerke die Region. Durch geschicktes Anlegen veredeln Brücken deine Straßen. Burgfräulein werben um Ritter und Bäuerinnen nehmen die Arbeit in Scheunen auf, um unabhängig von den Städten Punkte einzufahren.

*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

16 Landschaftsplättchen
(mit  markiert)

6 Scheunen-Plättchen

6 Burg-Plättchen

12 Brücken



15 x Landschafts-
plättchen



1 x Landschafts-
plättchen mit Fluss



6 Scheunen-Plättchen



6 Burg-Plättchen



12 Brücken

Zusätzlicher Aufbau

Lege die Burg- und Scheunen-Plättchen sowie die Brücken als allgemeinen Vorrat neben das Spielfeld.

Spielt ihr mit der Mini-Erweiterung **Der Fluss**, mischst du das neue Fluss-Plättchen unter die üblichen Fluss-Plättchen.

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 Meeple einsetzen

3. Eine Punktwertung auslösen

Wird eine Aktion nicht näher erklärt, gelten die Grundregeln.

Die Brücke

1. Ein Landschaftsplättchen legen

Eine Brücke bauen



Solange noch Brücken im Vorrat liegen, gilt eine neue Anlegeregeln. Diese betrifft **alle** Plättchen, die an 2 gegenüberliegenden Kanten **nur** Wiese zeigen (ohne offene Straße etc.):



Beispiele für Plättchen mit gegenüberliegenden Wiesenkanten.

1



Entsprechende Plättchen darfst du so anlegen, dass mindestens eine der beiden Wiesenkanten an eine **offene Straße** grenzt.

2



Anschließend **musst** du 1 Brücke aus dem Vorrat nehmen und so auf dem angelegten Plättchen platzieren, dass sie den Straßenverlauf „fortsetzt“. Die Brücke **erweitert** die Straße wie ein gerader Straßenabschnitt.

3



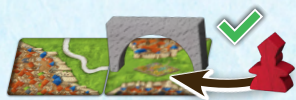
Entsprechend darfst du in einem späteren Zug ein Plättchen mit Straße an eine bereits platzierte Brücke anlegen, um die Straße zu erweitern.

Auf jedem Plättchen kann höchstens **1 Brücke** stehen. Wiesenabschnitte werden von Brücken **nicht** getrennt.



Achtung: Du darfst eine Straße mit beliebig vielen Brücken erweitern. Du darfst aber ein Plättchen **nicht** so anlegen, dass sich dadurch zwei Brücken berühren würden.

2. Einen Meeple einsetzen



Du darfst wie üblich einen Meeple auf das soeben gelegte Plättchen setzen, auch wenn du darauf in der **1. Aktion** eine Brücke platziert hast. Du darfst einen Meeple auch auf ein Gebiet **unterhalb** der Brücke setzen. Brücken stehen anderen Figuren **nicht** im Weg.



Du darfst Meeple auch **auf** Brücken setzen. Da eine Brücke Teil einer Straße ist, gelten hierbei die üblichen Regeln (z.B. darf die Straße, zu der die Brücke gehört, nicht besetzt sein).

3. Eine Punktwertung auslösen

Wurde eine deiner Straßen mit mindestens 1 Brücke abgeschlossen, erhältst du pro Plättchen mit Straßenabschnitt wie üblich **1 Punkt**. Für jede Brücke, die Teil der Straße ist, erhältst du stattdessen **3 Punkte**. Mehrheiten werden bei der Wertung von Straßen mit Brücken wie üblich berechnet.



Du  hast eine Straße mit 1 Brücke abgeschlossen und erhältst 3 Punkte für die 3 Plättchen mit Straße und zusätzlich 3 Punkte für die Brücke, insgesamt also 6 Punkte.

Achtung: Verläuft einer der Abschnitte der abgeschlossenen Straße **unter** einer ihrer eigenen Brücken hinweg, erhältst du sowohl **1 Punkt** für den Straßenabschnitt als auch **3 Punkte** für die Brücke.



Du  hast eine Straße mit 2 Brücken abgeschlossen. Blau  und du erhaltet jeweils 13 Punkte: 7 für die Straßenabschnitte und zusätzlich 6 Punkte (2x3) für die Brücken.

Erhältst du in der Schlusswertung Punkte für Straßen, gibt jede Brücke dabei nur **1 Punkt**.

1. Ein Landschaftsplättchen legen



Eine Burg bauen

Solange noch Burg-Plättchen im Vorrat liegen, gilt: Legst du ein Landschaftsplättchen so an, dass du eine Stadt abschließt, die aus **genau 2 Stadtabschnitten** besteht, darfst



du dich entscheiden, eine Burg darauf zu bauen. Nimm hierfür ein Burg-Plättchen aus dem Vorrat und lege es auf die abgeschlossene Stadt. Steht ein **Standard-Meeple** (egal welcher Farbe) in der Stadt, stellst du diesen anschließend auf das soeben gelegte Burg-Plättchen. Er gilt nun nicht mehr als Ritter, sondern als **Burgfräulein**.



1. Du  schließt eine Stadt ab, die aus 2 Abschnitten besteht, und legst ein Burg-Plättchen darauf.



2. Da in der Stadt bereits ein Standard-Meeple stand, stellst du diesen auf das Burg-Plättchen.

Steht in der Stadt anstelle eines Standard-Meeple eine Figur aus einer **anderen Erweiterung**, darfst du darauf **keine** Burg bauen.

Achtung: Baust du eine Burg, wertest du die Stadt darunter **nicht**.

2. Einen Meeple einsetzen

Hast du in der **1. Aktion** eine Burg gebaut und es steht noch **kein** Burgfräulein darauf, darfst du einen Standard-Meeple als **Burgfräulein** auf die Burg setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Dein Burgfräulein werten

Setzt du in der **2. Aktion** **keinen** Meeple ein, darfst du stattdessen **1 eigenes Burgfräulein** von einer beliebigen Burg zu dir zurücknehmen.

Du gehst dann sofort zur **3. Aktion** über und erhältst **1 Punkt** pro **Ritter** und pro **Burgfräulein** auf dem Spielfeld (egal welcher Farbe).

Du erhältst **auch 1 Punkt** für das Burgfräulein, das du zurückgenommen hast. Erst **danach** wertest du abgeschlossene Gebiete etc. wie üblich.

Achtung: Hast du in diesem Zug durch den Bau einer Burg einen Ritter in ein Burgfräulein umgewandelt, darfst du **dieses Burgfräulein nicht** im selben Zug zurücknehmen.



Du  hast in diesem Zug **keinen Meeple eingesetzt** und wertest stattdessen dein Burgfräulein, das schon zu Beginn deines Zuges auf der Burg stand. Du  nimmst das Burgfräulein zurück und erhältst dafür **1 Punkt**. Zusätzlich erhältst du **1 Punkt** für das gelbe Burgfräulein und jeden Ritter auf dem Spielfeld. Insgesamt erhältst du $5 \times 1 = 5$ Punkte.

In der Bäuerinnenwertung geben Städte mit Burg-Plättchen wie üblich 3 Punkte. Burgfräulein geben **keine** Punkte.

Die Scheune

1. Ein Landschaftsplättchen legen



Eine Scheune bauen

Solange noch Scheunen-Plättchen im Vorrat liegen:

Du darfst eine Scheune bauen, wenn du ein Plättchen so anlegst, dass die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Das angelegte Plättchen ist eines von genau 4 Plättchen, die sich an **4 Ecken** berühren.
- In diesen **4 Ecken** ist **nur** Wiese abgebildet, **keine** Stadt, Stadtmauer, etc.
- Diese 4 Wiesenabschnitte gehören zu einer Wiese, auf der mindestens **1 Bäuerin** von dir liegt, die noch **nicht** auf eine Scheune bewegt wurde (dazu gleich mehr).

Sind alle 4 Bedingungen erfüllt, **darfst** du ein Scheunen-Plättchen aus dem Vorrat nehmen und auf den gemeinsamen „Berührungspunkt“ der 4 Wiesenecken legen.



Du  hast ein Plättchen so angelegt, dass sich 4 Ecken mit Wiesen von 4 Plättchen an einem gemeinsamen Punkt berühren. Außerdem hast du eine Bäuerin auf der Wiese. Du  entscheidest dich, eine Scheune zu bauen und legst ein entsprechendes Plättchen aus dem Vorrat auf den Berührungspunkt.



Die Mauer am Berührungspunkt verhindert hier den Bau einer Scheune.

Nachdem du eine Scheune gebaut hast, **musst** du **1 eigene Bäuerin** von derselben Wiese auf diese Scheune bewegen und sie in der **3. Aktion** werten.

Bäuerinnen, die bereits auf Scheunen liegen, darfst du nicht mehr auf andere Scheunen bewegen.

Jede Scheune kann nur **einmal** gewertet werden. Auf einer Wiese können beliebig viele Scheunen gebaut werden.



Du  hast eine Scheune gebaut und bewegst nun eine deiner Bäuerinnen von derselben Wiese darauf, um die Scheune in der **3. Aktion** zu werten.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst eine Bäuerin **nicht** direkt auf eine Scheune setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Hast du in der **1. Aktion** eine Scheune gebaut und eine Bäuerin darauf bewegt, erhältst du nun **1 Punkt** pro **Bäuerin** (egal welcher Farbe) auf dem Spielfeld. Bäuerinnen auf Scheunen gelten weiterhin als Bäuerinnen.

Erst **danach** wertest du abgeschlossene Gebiete etc. wie üblich.



Du  hast eine Scheune gebaut und wertest sie, nachdem du deine Bäuerin darauf bewegt hast. Du erhältst 1 Punkt pro Bäuerin auf dem Spielfeld. Insgesamt erhältst du somit 4 Punkte.

Bäuerinnen auf Scheunen nehmen wie üblich an der Bäuerinnenwertung teil.

Achtung:

Du darfst in deinem Zug nur **1 Gebäude** bauen:
entweder 1 Brücke **oder** 1 Burg **oder** 1 Scheune.

Besondere Landschaftsplättchen



Auf einigen Plättchen endet eine Straße in einem Dorf und trennt die beiden angrenzenden Wiesenabschnitte voneinander. Die andere Straße endet **nicht** in diesem Dorf.



Die beiden Wiesenabschnitte oberhalb des Flusses werden von der Stadt getrennt.



Beide Straßen enden in dem Dorf.



Brücke

Typ: Neutrale Figur

Bauregel: Auf 2 gegenüberliegende Wiesenabschnitte des soeben angelegten Plättchens; als Weiterführung einer Straße

Sonderfähigkeit:

Bei Abschluss einer Straße → **3 Punkte** pro Brücke

In der Schlusswertung → **1 Punkt** pro Brücke



Burg

Bauregel: Auf eine soeben abgeschlossene Stadt bestehend aus genau 2 Stadtabschnitten

Sonderfähigkeit: Du darfst 1 Standard-Meeple als Burgfräulein auf die Burg setzen. Hast du **keinen** Meeple eingesetzt, darfst du 1 eigenes Burgfräulein entfernen
→ **1 Punkt** für dieses Burgfräulein

→ **+ 1 Punkt** pro Ritter/Burgfräulein auf dem Spielfeld



Scheune

Bauregel: Auf dem Berührungspunkt von 4 Plättchen an 4 offenen Wiesenabschnitten

Sonderfähigkeit: Bewege eine Bäuerin (die noch nicht auf einer Scheune liegt) von derselben Wiese auf die Scheune
→ **1 Punkt** pro Bäuerin egal welcher Farbe auf dem Spielfeld

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