



Klaus-Jürgen Wrede

Drache & Fee



In dieser Erweiterung für **Carcassonne** werdet ihr von einem hungrigen Drachen heimgesucht. Bereite dich auf seine Angriffe vor, nimm den Schutz der Fee in Anspruch und gewinne verlorene Gebiete mit magischen Portalen zurück.

*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

26 Landschaftsplättchen
(mit  markiert)

1 Quellen-Doppelpplättchen

1 See-Doppelpplättchen mit
Drachenhort (beidseitig)

1 Drache und 1 Fee



6 x Drachenhort



10 x Drachen-
Symbol



6 x Magisches
Portal



1 Drache



1 Fee



1 Quellen-Doppelpplättchen



1 See-Doppelpplättchen

Zusätzlicher Aufbau

Spielt ihr mit der Mini-Erweiterung **Der Fluss** (empfohlen), ersetze die Quelle durch das **Quellen-Doppelpplättchen**. Lege das **See-Doppelpplättchen** bereit. Mische die restlichen Flussplättchen verdeckt (auch den See aus **Der Fluss**). Diese bilden den Fluss-Stapel. Spielt ihr ohne **Der Fluss**, ignoriere den bisherigen Aufbau und sortiere alle Fluss-Plättchen aus.

Mische den Rest der neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Lege 5 zufällige Landschaftsplättchen verdeckt in die Schachtel. Lege den Drachen und die Fee bereit.

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 neuen Fluss-Plättchen

1. Ein Landschaftsplättchen legen

Das Quellen- und das See-Doppelpplättchen gelten jeweils als 2 angrenzende Landschaftsplättchen.



Quellen-Doppelpplättchen

Das Quellen-Doppelpplättchen ist das neue Startplättchen. Legst du ein Fluss-Plättchen an, darfst du entscheiden, an welches der beiden offenen

Flussenden du anlegen möchtest. Ziehst du den See, legst du ihn an ein beliebiges Ende an. Danach kannst du Fluss-Plättchen nur noch am anderen Flussende anlegen. Ansonsten gelten für den Fluss die üblichen Anlegeregeln.

Zur Erinnerung: Fluss-Kurven dürfen nicht direkt nacheinander in die gleiche Richtung abbiegen.



See-Doppelpplättchen

Das See-Doppelpplättchen wird als letztes Fluss-Plättchen angelegt. Es ist beidseitig bedruckt. Du darfst es vorher auf eine beliebige Seite wenden. Beachte dabei, dass du auch dieses Plättchen nach den üblichen Regeln anlegen musst.

2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das See-Doppelpplättchen angelegt hast, darfst du wie üblich einen Meeple auf die Plättchenhälfte mit der Fluss-Kurve einsetzen (z.B. Abt oder Bäuerin). Danach platzierst du den Drachen auf dem **Drachenhort** (siehe *Der Drachenhort*).

3. Eine Punktwertung auslösen

1. Ein Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen



Hast du ein Plättchen mit Drachenhort angelegt, nimmst du den Drachen von seinem aktuellen Standort (anfangs vom Spielfeldrand), platzierst ihn direkt auf diesem Plättchen und **richtest ihn aus** (siehe *Den Drachen ausrichten*). Auf ein Plättchen mit Drachenhort darfst du **nie** einen Meeple setzen oder bewegen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Den Drachen ausrichten



Hin und wieder musst du den Drachen drehen und so in eine von **4 Richtungen ausrichten**. Wähle eine Ausrichtung und halte dich dabei an die folgenden Bedingungen:

- Der Drache **muss** in Richtung eines direkt angrenzenden Plättchens schauen.
- Der Drache **muss** in Richtung eines Meeple schauen, der sich vom Drachen aus auf einer geraden Linie **vor** oder **hinter**, **links** oder **rechts** von ihm befindet. Lücken im Spielfeld unterbrechen seine „Sichtlinie“. Befindet sich kein Meeple auf einer Linie mit dem Drachen, ignorierst du diese Bedingung.



Der Drache kann nach Abschluss des Flusses nur in diese Richtung schauen, da kein anderes Plättchen an den Drachen angrenzt.



Du legst ein Plättchen mit Drachenhort an und platzierst den Drachen darauf. Da sich ein Meeple auf einer geraden Linie mit dem Drachen befindet, muss der Drache in Richtung dieses Meeple ausgerichtet werden.

Kommen **mehrere** Ausrichtungen in Frage, musst du dich für eine entscheiden.

1. Ein Landschaftsplättchen legen



Der Drache erwacht

Sobald du ein Plättchen mit einem Drachen-Symbol ziehst **und** sich der Drache auf dem Spielfeld befindet, wird das Spiel kurz unterbrochen: *Der Drache hat Hunger!*

Bevor du das Plättchen anlegst, macht der Drache jetzt genau **2 Drachenbewegungen**.

Ablauf einer Drachenbewegung:

Du **musst** den Drachen in die Richtung bewegen, in die er aktuell ausgerichtet ist (du darfst ihn vorher **nicht** neu ausrichten). Bewege ihn in diese Richtung geradeaus auf jedes einzelne Plättchen, bis direkt vor ihm kein Plättchen mehr angrenzt. Die Drachenbewegung endet auf diesem letzten Plättchen.

Du **musst** alle Meeple auf den Plättchen, die der Drache betritt, **entfernen** und zurück in den jeweiligen Vorrat geben.

Am Ende der Drachenbewegung musst du den Drachen nach den üblichen Regeln **neu ausrichten**.

Hast du mit dem Drachen 1 Drachenbewegung ausgeführt, führe sofort eine zweite aus, indem du den Drachen wieder **bewegst** und neu **ausrichtest**.

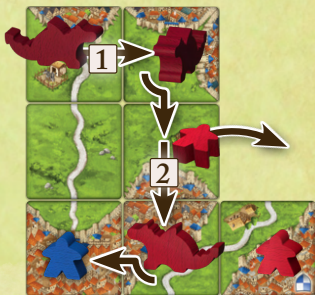


Du  hast ein Plättchen mit einem Drachen-Symbol gezogen. Bevor du es anlegst, bewegst du den Drachen zweimal:

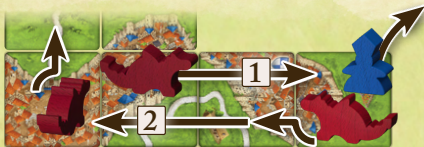
1. Du bewegst den Drachen entsprechend seiner Ausrichtung geradeaus, bis sich vor ihm kein Plättchen mehr befindet. Danach richtest du ihn in Richtung des Meeple (der Bäuerin) aus.

2. Du bewegst den Drachen erneut entsprechend seiner Ausrichtung. Da er hierbei ein Plättchen mit deiner Bäuerin betritt, entfernst du diese. Du **musst** den Drachen auf dem Plättchen ausrichten, auf dem seine Bewegung endet. Du  entscheidest dich, ihn in Richtung des blauen Meeple  auszurichten.

3. Der Drache bleibt stehen.



Du ziehst ein Plättchen mit Drachensymbol.



1. Du bewegst den Drachen geradeaus, bis sich vor ihm kein Plättchen mehr befindet. Du entfernst den Abt. Bei der anschließenden Ausrichtung drehst du den Drachen um 180°, sodass er in Richtung eines angrenzenden Plättchens schaut.

2. Du bewegst den Drachen erneut. Zuletzt richtest du den Drachen neu aus.

Erst nachdem du mit dem Drachen **2 Bewegungen** ausgeführt hast, legst du das Plättchen mit dem Drachen-Symbol nach den üblichen Regeln an.

Hinweis: Zieht jemand ein Plättchen mit Drachen-Symbol, ohne dass sich der Drache auf dem Spielfeld befindet, wird das Symbol ignoriert.

2. Einen Meeple einsetzen

3. Eine Punktwertung auslösen

Die Fee

2. Einen Meeple einsetzen

3. Eine Punktwertung auslösen



Die Fee platzieren

Wurden Punktwertungen ausgelöst, führst du diese zunächst wie üblich aus.

Danach: Hast du in diesem Zug mindestens 1 **Straße** oder **Stadt abgeschlossen**, für die du selbst **keine** Punkte erhalten hast, darfst du die Fee jetzt neu platzieren. Es ist egal, ob jemand anderes dafür Punkte erhalten hat. Nimm die Fee sofort von ihrem aktuellen Standort (anfangs vom Spielfeldrand) und ordne sie einem deiner Meeple auf dem Spielfeld zu, indem du sie **dicht daneben** stellst.



Du hast in diesem Zug eine Straße abgeschlossen, für die du keine Punkte erhalten hast. Das heißt, du darfst die Fee einem deiner Meeple zuordnen.

Wertung der Fee

Wird ein Gebiet gewertet, in dem die Fee einem deiner Meeple zugeordnet ist, erhältst du zusätzlich **3 Punkte**, auch wenn du für das Gebiet selbst keine Punkte erhältst. Die Fee kann **nie alleine stehen**. Sobald ein Meeple mit Fee entfernt oder bewegt wird (z.B. durch eine Punktwertung), entfernst du die Fee und stellst sie an den Spielfeldrand.

In der Schlusswertung erhältst du für die Fee **3 Punkte**.

1. Ein Landschaftsplättchen legen

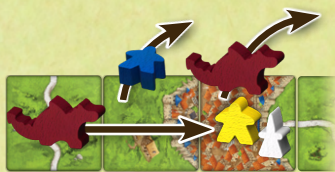
Schutz vor dem Drachen

Die Fee kann den Drachen verjagen!

Betritt der Drache während einer seiner Bewegungen das Plättchen mit der Fee, wird er sofort **vom Spielfeld entfernt**. Die Fee selbst und der Meeple, den sie schützt, werden **nicht** entfernt.

Allerdings werden **alle anderen** Meeple auf diesem Plättchen entfernt.

Die Person, der der geschützte Meeple gehört, **legt den Drachen vor sich ab** (dieser kommt später wieder ins Spiel). Die Drachenbewegungen sind somit vorzeitig beendet und das Spiel wird wie üblich fortgesetzt.



Du hast ein Plättchen mit dem Drachen-Symbol gezogen. Der Drache bewegt sich geradeaus auf das Plättchen mit der Fee. Unterwegs wird die Bäuerin von Blau entfernt. Dank der Fee wird der Meeple von Gelb nicht entfernt, stattdessen aber der Drache. Da die Fee bei Gelb steht, legt Gelb den Drachen vor sich ab.

Den Drachen wieder ins Spiel bringen

Liegt der Drache zu Beginn deines Zuges bei **dir**, **musst** du diesen auf einem bereits ausliegenden Drachenhort deiner Wahl platzieren und nach den üblichen Regeln ausrichten. Erst **danach** ziehst du ein Plättchen wie üblich.

Hinweis: Ziehst du ein Plättchen mit Drachenhort, platzierst du den Drachen nach den üblichen Regeln darauf, auch wenn er zu dem Zeitpunkt vor einer Person liegt.

1. Ein Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen



Nachdem du ein Plättchen mit magischem Portal angelegt hast, darfst du wie üblich einen Meeple auf dieses Plättchen **oder** ein beliebiges **anderes** ausliegendes Plättchen setzen. Dabei musst du die üblichen Setzregeln des Meeple einhalten (z.B. darf das Gebiet nicht bereits besetzt sein). Außerdem darfst du den Meeple **nicht** in abgeschlossene Gebiete oder auf Plättchen mit Drachenhort setzen.

Hinweis: Der Abt gilt auch als Meeple.

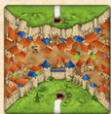


Du  hast ein Plättchen mit magischem Portal angelegt und entscheidest dich, einen Meeple auf das noch nicht abgeschlossene und unbesetzte Kloster eines anderen Plättchens zu setzen.

Achtung: Wiesen gelten hierbei nie als „abgeschlossen“, auch wenn sie an allen Seiten von Straßen, Städten etc. begrenzt werden.

3. Eine Punktwertung auslösen

Besondere Landschaftsplättchen



Diese Straße wird hier **nicht** unterbrochen.
Sie führt durch einen Tunnel.

Die untere Wiese wird durch die Straße **nicht** geteilt.
Die obere Wiese ebenfalls nicht.



Diese Ecke trennt die beiden Wiesenabschnitte voneinander.



Der Drachenhort

Platziere den Drachen auf dem Drachenhort und **richte ihn aus**. Du darfst hierauf nie einen Meeple setzen.



Drachen-Symbol

Bevor du das Plättchen anlegst: **Bewege** den Drachen geradeaus und **richte ihn aus**. Dann bewege und richte ihn **nochmal** aus. Entferne alle Meeple auf Plättchen, die der Drache betritt.



Magisches Portal

Setze deinen Meeple in einem Gebiet auf einem beliebigen Plättchen des Spielfelds ein (nicht auf Drachenhort). Hierbei gelten die üblichen Setzregeln des Meeple.



Die Fee

Typ: Neutrale Figur

Einsatzregel: Schließt du eine Straße oder Stadt ab, ohne dafür Punkte zu erhalten, darfst du die Fee einem beliebigen deiner Meeple auf dem Spielfeld zuweisen.

Sonderfähigkeiten: Steht die Fee bei einem deiner Meeple, erhältst du bei Abschluss dieses Gebiets **3 Punkte**;
Drache betritt Plättchen mit Fee → Meeple mit Fee bleibt stehen → Lege den Drachen vor dir ab und platziere ihn zu Beginn deines nächsten Zuges auf einem Drachenhort.



Der Drache

Typ: Neutrale Figur

Besonderheit: Richtet sich nach **angrenzenden Plättchen** und **Meeple** aus. Bei mehreren Optionen musst du wählen.

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