

# NEBEL ÜBER Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

*Dichter Nebel kriecht über die Felder und verschluckt ganz Carcassonne.  
Selbst die tapfersten Ritter zittern und ihre Rüstungen klappern, wenn  
sie die Erzählung hören: „Der Nebel weckt die Seelen der Katharer.  
Und sie kommen, um Gerechtigkeit zu erfahren!“*

*Um wieder Frieden in Carcassonne herzustellen,  
müsst ihr gemeinsam die rastlosen Geister besänftigen.*

## Inhalt

<i>Aufbau und Grundlagen (Level 1).....</i>	<i>S. 2</i>
<i>Ab hier spielt ihr los.....</i>	<i>S. 6</i>
<i>Level 2 (Schlösser und Friedhöfe).....</i>	<i>S. 7</i>
<i>Level 3 (Die Hunde).....</i>	<i>S. 9</i>
<i>Level 4.....</i>	<i>S. 10</i>
<i>Level 5 (Verhexter Friedhof).....</i>	<i>S. 10</i>
<i>Level 6.....</i>	<i>S. 11</i>
<i>Kurzübersicht.....</i>	<i>S. 12</i>



# NEBEL ÜBER Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Herzlich willkommen bei **Nebel über Carcassonne**! Wir stellen euch hier die neuen Elemente und Regeln des ersten kooperativen Spiels in der Welt von Carcassonne vor. Falls ihr Carcassonne schon kennt, wird die Erklärung sogar noch einfacher für euch. Wir haben das Spiel in 6 spannende Level aufgeteilt, die ihr zusammen bewältigen müsst. Zunächst erklären wir dir Spiel Aufbau und Ablauf anhand von Level 1. Die Erklärungen für die folgenden Level findet ihr ab Seite 7.

## SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Die **LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Die **60 Landschaftsplättchen** zeigen **Straßen, Städte, Schlösser und Friedhöfe**.



Außerdem zeigen die meisten von diesen Landschaftsplättchen **Nebel**. Auf diesen Nebeln findest du immer einen oder mehrere **Geister**, die ihr im Laufe des Spiels besänftigen müsst. Wie die Geister funktionieren, erklären wir später (S. 5).



Plättchen mit einer Stadt



Plättchen mit Schloss, Straße und Nebel

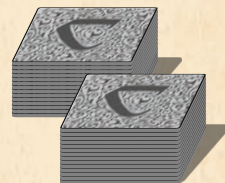


Plättchen mit Friedhof und Stadt

Du beginnst den Aufbau damit, dass du das neue **Startplättchen** wie abgebildet in die Mitte des Spieltisches legst. Aus den Landschaftsplättchen musst du für Level 1 alle **5 Friedhöfe** und **5 Schlösser** zurück in die **Schachtel** legen. Mische nun die übrigen Landschaftsplättchen und lege sie als verdeckten Vorrat für alle gut erreichbar auf den Tisch.



Startplättchen  
(es stellt 4 zusammenhängende normale Plättchen dar)



Vorrat mit verdeckten Plättchen

**Hinweis:** Der Aufbau für die späteren Level ist etwas anders, mehr dazu ab S. 7.

← Dann gibt es da noch die **Wertungstafel**, die du an den Rand des Spieltisches legst.



Neben die Wertungstafel legst du die **Levelübersicht**. Auf dieser siehst du, welche Plättchen ihr (nicht) benötigt und wie viele Punkte ihr im jeweiligen Level erreichen müsst. In Level 1 sind das 50 Punkte. Lege daher das **Zielflättchen** auf das Feld 0/50 der Wertungstafel. Die **2 Hunde** legst du zurück in die **Schachtel**.



Nun schauen wir uns noch die **Meeple** (ausgesprochen: Miepl; Ursprung: My-People, daher in Plural ebenso Meeple) an. Diese stellen eure Spielfiguren dar. Sie sehen etwas anders aus als im Grundspiel und heißen **Wächtermeeple**. In dieser Anleitung nennen wir sie aber auch einfach Meeple. Es gibt davon insgesamt **30**, je 5 in den Farben **Rot**, **Grün**, **Blau**, **Gelb**, **Schwarz** und **Rosa**.



Euer Zählmeeple

Du gibst jetzt jeder Spieler\*in (inklusive dir selbst) **5 Meeple** in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat der Spieler\*in. Dann stellst du 1 Meeple einer Farbe, die nicht am Spiel teilnimmt, auf das **Feld 0/50 der Wertungstafel**. Das ist euer Zählmeeple.

Alle übrigen Meeple legst du in die Schachtel zurück.

**Achtung:** im Spiel zu zweit bekommt ihr jeweils 3 Meeple in 2 verschiedenen Farben. Im Solospiel nimmst du dir je 3 Meeple aus 4 verschiedenen Farben.



Zuletzt legst du die **15 Geister** als allgemeinen Vorrat neben der Wertungstafel bereit. Stelle 3 der Geister  auf die abgebildeten Geister Symbole  auf dem Startplättchen.



## SPIELZIEL

Ihr seid nacheinander an der Reihe und legt in jedem Zug ein Landschaftsplättchen an. Dadurch entsteht ein immer größeres Spielfeld, auf das ihr eure Meeple setzt, um Punkte zu sammeln. Allerdings tauchen immer wieder Geister auf – und eure Aufgabe ist es, diese zu besänftigen. Gemeinsam müsst ihr das Zielplättchen, also je nach Level eine gewisse Punktzahl erreichen. Aber Vorsicht: Sind zu viele Geister auf dem Spielfeld oder könnt ihr keine Landschaftsplättchen mehr ziehen, habt ihr verloren. Ihr spielt alle zusammen gegen das Spiel. Zeigt euch die Plättchen gegenseitig und entscheidet gemeinsam, wo ihr sie anlegt. Gerade in den späteren Level müsst ihr gut kooperieren!

## SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer diese Anleitung liest, beginnt. Bei jedem Zug gibt es eine bestimmte Reihenfolge an Aktionen, die ihr ausführen müsst. Wir erklären es, als würdest **du** alles machen, genauso kannst du es dann nach dem Durchlesen deinen Mitspieler\*innen erklären. Alle Details zu den nun folgenden Punkten erklären wir im Laufe der Anleitung, wenn sie relevant werden.

### 1. Landschaftsplättchen legen

Du **musst** immer **genau 1** verdecktes **Landschaftsplättchen** ziehen und offen mit einer Seite an ein bereits ausliegendes Plättchen anlegen.



### 2. Geister und Meeple einsetzen

Ist auf dem Plättchen, das du gerade gelegt hast, ein **Nebel** abgebildet, musst du dich um die **Geister** kümmern (siehe Abschnitt *Geister einsetzen* auf S. 5)

Dann **darfst** du genau **1 eigenen Meeple** aus deinem Vorrat auf das **soeben gelegte** Plättchen setzen.



### 3. Punktwertung auslösen

Als letztes **musst** du **alle** Wertungen ausführen, die durch das Anlegen deines Plättchens entstanden sind.




## Die Straßen

### 1. Landschaftsplättchen legen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Straßen, die von einem Dorf ausgehen. Du legst es an die Landschaft an. Dabei musst du beachten, dass die abgebildete Straße an eine bereits ausliegende Straße angrenzen muss.




Dieses Plättchen hast du  gelegt. Die Straße passt an die Straße und die Wiese passt an die Wiese, sehr gut!

### 2. Einen Meeple einsetzen


Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du **auf eine Straße dieses Plättchens** einen Meeple setzen. Das geht aber nur, wenn noch keiner auf dieser Straße steht.

Dann ist die nächste Spieler\*in an der Reihe. Sie zieht ein Landschaftsplättchen und legt es an. Auf der Straße, die von rechts in das Dorf mündet, steht schon ein Meeple. Deine Mitspieler\*in darf dort also keinen einsetzen. Stattdessen setzt sie ihren Meeple auf die andere Straße des soeben gelegten Plättchens.



Auf das eben gelegte Plättchen hast du  nun einen Meeple eingesetzt. Da auf dieser Straße noch kein anderer steht, war das möglich.



Da die Straße nach rechts schon besetzt ist, entscheidet sich Blau , ihren Meeple auf die andere Straße zu setzen.

### 3. Eine Punktwertung auslösen

Wann immer eine Straße **an beiden Seiten ein Ende hat**, gilt diese als **abgeschlossen** und wird **gewertet** (z.B. wenn die Straße in einem Dorf, in einer Stadt oder in sich selbst endet).

Die Straße ist an beiden Enden abgeschlossen, also gibt es eine Wertung. Deine Mitspieler\*in hat dieses Plättchen gelegt und damit die Straße mit deinem Meeple darauf abgeschlossen.

**Jedes Plättchen** dieser Straße bringt **1 Punkt**. Da sie 3 Plättchen lang ist, erhaltet ihr 3 Punkte.



Jetzt kommt die Wertungstafel ins Spiel. Auf dieser seht ihr, welches Ziel ihr mit euren verbliebenen Plättchen erreichen müsst. Mit jeder Punktwertung kommt ihr diesem Ziel immer näher.



Da deine Mitspieler\*in die Wertung ausgelöst hat, bewegt sie den Zählmeeple auf der Wertungstafel um 3 Schritte vorwärts. Zum Schluss musst du noch deinen Meeple von der soeben gewerteten Straße **zurück in deinen Vorrat nehmen**.



*Du nimmst deinen Meeple, der euch gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in deinen Vorrat zurück. Der blaue Meeple bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht an einer Wertung beteiligt war und auf einem anderen Gebiet steht. Dieses ist nach wie vor offen und ihr habt es daher noch nicht gewertet.*

Schon hast du die wichtigsten Schritte des Spiels verstanden. War doch gar nicht schwer, oder? Lass uns nun noch die anderen Gebiete anschauen:

## Die Städte

### 1. Landschaftsplättchen legen

Du ziehst ein Plättchen, um es anzulegen. Zeigt dein Plättchen eine Stadt, kannst du es an eine offene Stadt anlegen. Auch hier muss das Plättchen passen. Möchtest du die Seite mit der Stadt anlegen, musst du es an eine offene Stadt anlegen.



### 2. Einen Meeple einsetzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob bereits ein Meeple in der Stadt steht. Da dies nicht der Fall ist, kannst du einen deiner Meeple einsetzen.



*Das Plättchen hast du so geschickt angelegt, dass du die offene Stadt um 1 Plättchen erweitert hast. Die Stadt ist noch unbesetzt, also kannst du deinen Meeple dort einsetzen.*

### 3. Eine Punktwertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in deiner nächsten Runde dieses Plättchen gezogen. Passenderweise kannst du es an die Stadt mit deinem Meeple darin anlegen. Wann immer eine Stadt vollständig von Mauern umgeben ist, gilt sie als abgeschlossen. Das ist hier der Fall. Da du einen Meeple in der Stadt hast, wertest du nun diese Stadt.

Dabei zählt **jedes Plättchen** in einer abgeschlossenen Stadt **2 Punkte**. Zusätzlich zählt **jedes Wappen** in dieser Stadt **2 weitere Punkte**.

Nach der Wertung nimmst du deinen Meeple aus der Stadt zurück in deinen Vorrat.



*Ihr erhaltet also 8 Punkte! Wie bei jeder anderen Wertung bekommst du nun deinen gewerteten Meeple in deinen Vorrat zurück.*

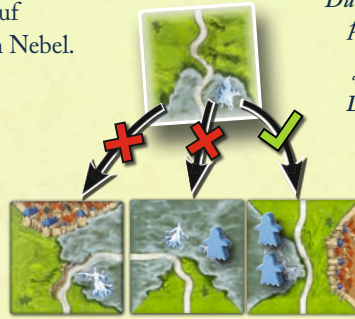
## 1a. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du ein Plättchen, um es anzulegen. Auf diesem Plättchen befindet sich außer der Straße noch ein Nebel.

Ein Nebel **überdeckt** immer eine Wiese oder Straße, aber nie eine Stadt.

Wie sonst auch, musst du Straße an Straße und Wiese an Wiese anlegen. Dabei musst du **nicht** auf den Nebel achten. Du darfst also eine Straße mit Nebel an eine Straße ohne Nebel anlegen oder andersherum.

Dasselbe gilt für Wiesen mit Nebel.



Du ziehst dieses Straßenplättchen mit Nebel darauf. Ihr überlegt gemeinsam, wohin du es legen könntest. Du legst es an das Plättchen ganz rechts, um die Straße zu erweitern und ignorierst beim Anlegen einfach den Nebel.

## 1b. Nebel abschließen

Jetzt prüfst du, ob ein Nebel abgeschlossen ist.

Ein Nebel gilt als abgeschlossen, wenn dieser an allen Seiten umrandet ist (also nicht mehr größer werden kann, das funktioniert wie bei einer Stadt).

Er kann **nie** abgeschlossen werden, sobald eine Seite an einer Wiese oder Straße **ohne Nebel** anliegt.

Hast du einen Nebel abgeschlossen, entfernst du **alle Geister** aus allen **beteiligten Nebeln** und legst sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Wie die Geister überhaupt dort gelandet sind, erklären wir dir jetzt.

Diesen Nebel kannst du nicht mehr abschließen.



Du legst dieses Plättchen an und schließt damit den Nebel ab. Du entfernst alle 3 Geister aus dem Nebel.

## 2a. Geister einsetzen

Ist der Nebel **nicht** abgeschlossen, musst du so viele Geister auf das eben gelegte Plättchen stellen, wie Geister Symbole auf diesem abgebildet sind.

Hast du bei **mindestens einer Seite** des Plättchens einen Nebel an einen anderen Nebel angelegt und somit diesen Nebel erweitert, stellst du **1 Geist weniger** als abgebildet auf das Plättchen. Sollte nur ein Geist abgebildet sein, kann es also auch sein, dass du gar keinen auf das Plättchen stellen musst.



Zuerst legst du das Plättchen **1** an. Dort siehst du 2 und daber stellst du 2 Geister darauf. In einem späteren Zug legst du ein weiteres Plättchen **2** geschickt an den Nebel an. Da nur 1 darauf ist, musst du keinen Geist hinstellen. Gut gemacht!



### Geister-Vorrat

**Wichtig:** Befinden sich **weniger** Geister im allgemeinen Vorrat, als du auf das Plättchen stellen müsstest, so habt ihr das Spiel **in diesem Moment verloren** (siehe S. 6).

## 2b. Einen Meeple einsetzen

Auf den **Nebel** darfst du **nie** einen Meeple setzen. Du kannst ihn jedoch nach den üblichen Regeln auf eine vorhandene Straße oder Stadt setzen (in späteren Leveln auch auf ein Schloss. Mehr dazu auf S. 7).



### 3. Eine Punktwertung auslösen: Werten oder Geister entfernen

Nebelgebiete kannst du zwar abschließen, diese lösen aber nie eine Punktwertung aus (wie oben beschrieben entfernt ihr dadurch Geister). Wie üblich kann durch das gelegte Plättchen jedoch eine normale Punktwertung ausgelöst werden.

Wenn das soeben gelegte Plättchen – egal ob mit oder ohne Nebel darauf – eine Wertung auslöst, hast du immer 2 Optionen:

- Entweder ihr nehmt euch die Punkte wie beschrieben.
- Oder ihr entfernt **maximal 3 Geister von genau 1 Plättchen eurer Wahl** und legt sie zurück in den Vorrat.

*Sonderfall: Sollten mehrere Wertungen durch ein Plättchen ausgelöst werden, entscheidet die aktive Spieler\*in, welche Wertung wofür genutzt wird.*



## Gemeinsame Wertungen

Ihr könnt euch zusätzlich unterstützen, indem ihr eure Gebiete miteinander verbindet. Das geht jedoch nur indirekt und erfordert gute Zusammenarbeit. Schafft ihr es, könnt ihr bei Straßen und Städten deutlich mehr Punkte erreichen. Wir erklären dir anhand der Straße, wie das funktioniert.

*Das Plättchen, das du gezogen hast, könntest du an die Straße anlegen und diese damit abschließen. Da dort aber bereits ein Meeple einer Mitspielerin steht, darfst du keinen eigenen dazustellen.*

*Daher entscheidest du dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Straßen nicht direkt verbunden werden.*



*In einer der nächsten Runden ziehst du dieses Plättchen und legst es an die offene Straße an. Auf der dadurch verbundenen Straße befinden sich nun 2 Meeple . Da die Straße auch schon abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, bei der ihr jeweils 4 Punkte, also insgesamt 8 Punkte erhaltet. Eure Meeple nehmt ihr zurück in den Vorrat.*



Es spielt dabei aber keine Rolle, ob mehrere Meeple von einer Farbe in 1 Gebiet stehen. Ihr erhaltet zusätzliche Punkte nur, wenn Meeple verschiedener Farben an einer Wertung beteiligt sind. Ihr bekommt dann für jede weitere beteiligte Farbe noch einmal so viele Punkte wie üblich. Dies gilt selbstverständlich auch für Städte.

## SPIELENDE

Bei Nebel über Carcassonne gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam. **Es gibt auch keine Schlusswertung.** Das Spielende kann durch verschiedene Situationen ausgelöst werden:

**SIEG:** Ihr erreicht oder überschreitet das Zielpflichtchen auf der Zählleiste. Ihr habt also genügend Punkte (50 in Level 1) gesammelt und damit **gewonnen!** Herzlichen Glückwunsch, ihr könnt nun zum nächsten Level aufsteigen.

### NIEDERLAGE:

1. Es gibt keine Plättchen mehr die ihr ziehen könnt und habt die Punkte noch nicht erreicht:  
Ihr habt leider **verloren** und solltet das Level noch einmal versuchen.

2. Ihr müsst Geister auf das Spielfeld stellen, jedoch sind nicht mehr genügend im allgemeinen Vorrat:  
Ihr habt leider **verloren** und solltet das Level noch einmal versuchen.

Jetzt wisst ihr, wie man das erste Level von **Nebel über Carcassonne** spielt. Sobald ihr es geschafft habt, könnt ihr einfach mit dem nächsten weitermachen. Wir erklären im Folgenden nun die Unterschiede bzw. Neuerungen der jeweiligen Level. Alle Regeln, die wir nicht explizit ändern oder entfernen, bleiben bestehen.



## LEVEL 2

Ab Level 2 kommen 2 Arten neuer Landschaftsplättchen dazu. Der Aufbau ist wie bei Level 1. Diesmal mischt ihr jedoch die **5 Schlösser** und **5 Friedhöfe** in die anderen Plättchen. Ihr habt nun alle Plättchen im Spiel. Außerdem müsst ihr auch noch mehr Punkte sammeln, nämlich 75. Legt daher das Zielplättchen auf die 25 der Wertungstafel. Ihr müsst es nun 2 Mal erreichen. Wenn es für euch besser ersichtlich ist, könnt ihr das Plättchen zuerst mit der grauen Seite auslegen und beim ersten Mal überschreiten auf die farbige Seite drehen. Sobald ihr es das zweite Mal erreicht, habt ihr gewonnen.



Friedhof



Schloss

## Die Schlösser

### 1. Landschaftsplättchen legen

Du ziehst wie gewohnt ein Plättchen. Diesmal zeigt es ein Schloss. Außer dem Schloss siehst du noch eine Straße, die in dem Schloss endet.

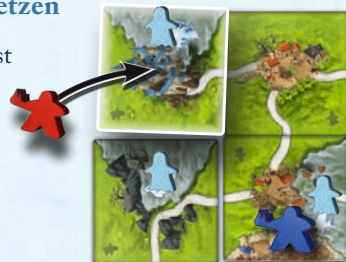
Wie sonst auch musst du beim Anlegen nur auf die Ränder achten.



### 2. Einen Meeple einsetzen

Statt auf die Straße, darfst du deinen Meeple auch auf das Schloss stellen.

Wie üblich darfst du nur 1 Meeple einsetzen.



### 3. Punktwertung auslösen

Das Schloss wertet ihr, sobald es rundum von Plättchen umgeben ist.

Für jedes Plättchen im direkten Umkreis um das Schloss, auf dem Nebel abgebildet ist (inklusive des Schlosses selbst), bekommt ihr **2 Punkte**.

*Hurra! Mit diesem Plättchen deiner Mitspieler\*in habt ihr das Schloss komplett umbaut. Am Ende ihres Zuges wird es gewertet. Im Umkreis befinden sich 5 Nebel, das Schloss selbst zeigt auch einen. Ihr bekommt also 12 Punkte und du nimmst dir deinen Meeple zurück.*



## 1a. Landschaftsplättchen legen

Du bist an der Reihe und ziehst dieses Mal ein Plättchen mit einem Friedhof darauf. Außerdem siehst du noch eine Stadt. Lege den Friedhof wie gewohnt passend an die Landschaft an – erst einmal passiert nichts weiter.



## 1b. Einen Meeple beerdigen

Sobald ihr den Friedhof an den 4 Seiten (oben, unten, links und rechts) umbaut habt, müsst ihr sofort einen Meeple beerdigen. Das bedeutet, ihr müsst einen Meeple, der sich auf dem Spielfeld befindet, auf den Friedhof legen. Dieser bleibt dort bis zum Spielende liegen.

Dann entfernt ihr alle Geister von diesem Friedhofsplättchen. Warum Geister auf dem Friedhof stehen können, erklären wir im nächsten Abschnitt.

**Sonderfall:** Habt ihr gar keinen Meeple auf dem Spielfeld, müsst ihr einen aus euren Vorräten wählen.

Du hast den Friedhof in einem früheren Zug bereits angelegt. Jetzt legst du ein Plättchen an den Friedhof an.



Ihr entscheidet euch gemeinsam, dass deine Mitspielerin ihren Meeple auf den Friedhof legt und ihn beerdigt.

Sie spielt ab jetzt mit einem Meeple weniger. Aber dadurch könntet ihr wenigstens 1 Geist besänftigen, den ihr zurück in den Vorrat stellt.

## 2a. Geister setzen

Jedes Mal wenn du oder eine Mitspieler\*in mindestens 1 Geist auf einen Nebel stellen müsst, müsst ihr 1 weiteren Geist auf 1 offenen Friedhof stellen. Ein Friedhof ist offen, solange er noch nicht an allen 4 Seiten von Plättchen umgeben ist.

Gibt es mehrere offene Friedhöfe, dürft ihr entscheiden, wohin ihr den zusätzlichen Geist stellt. Gibt es keinen offenen Friedhof, müsst ihr auch keine zusätzlichen Geister auf Friedhöfe stellen.



Du legst ein Plättchen an und müsst darauf 2 Geister stellen.

Leider ist der Friedhof noch nicht abgeschlossen, daher müsst ihr 1 zusätzlichen Geist auf einen Friedhof setzen. Danach setzt du deinen Meeple auf die Stadt.


## 2b. Einen Meeple einsetzen


Auf dem Friedhof selbst darfst du keinen Meeple einsetzen. Du darfst aber wie sonst auch den Meeple auf ein anderes Gebiet des Plättchens (Straße oder Stadt) stellen.






Nachdem du **alle** 60 Plättchen gemischt hast, verteilst du sie auf **3 gleichgroße Stapel** mit jeweils 20 Plättchen.

Sie symbolisieren weiterhin die Zeit, die ihr habt, um Punkte zu erreichen. Ab jetzt **müsst** ihr alle von einem Stapel ziehen, bis dieser aufgebraucht ist. Erst dann dürft ihr vom 2. oder später vom 3. Stapel ziehen. Zusätzlich müsst ihr jetzt mit jedem Stapel eine bestimmte Anzahl an Punkten erreichen. Um diese Punkte zu markieren, braucht ihr die 2 Hundeplättchen .

Legt den Hund mit der I (Rufus ) auf Feld 15 der Wertungstafel. Diese Punktzahl müsst ihr erreichen, bevor ihr den 1. Stapel durchgespielt habt.

Legt den Hund mit der II (Ronja ) auf Feld 0/50, sie markiert damit die 50 Punkte, die ihr vor dem Ende des 2. Stapels erreichen müsst. Mit dem 3. Stapel müsst ihr das Feld 0/50 noch einmal erreichen, legt also das Zielplättchen auf dieses Feld. Ihr müsst also insgesamt 100 Punkte sammeln, um das Spiel zu gewinnen.




## Die Hunde




Die beiden Hunde markieren nicht nur, welche Punktzahl ihr pro Stapel erreichen müsst, sondern unterstützen euch auch beim Besänftigen der Geister.

Sobald ihr mit dem Zählmeeples das Feld mit einem Hund erreicht oder überschreitet, geht ihr folgendermaßen vor:

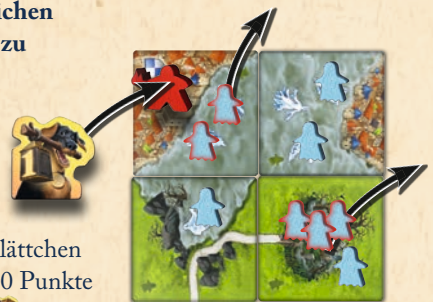
Du musst Rufus  sofort einsetzen. Dazu legst du ihn zu einem beliebigen, nicht beerdigten Meeples auf dem Spielfeld. Du darfst dann von **2 unterschiedlichen Plättchen** im direkten Umkreis (oder von dem Plättchen selbst) jeweils **bis zu 3 Geister** entfernen. Du legst diese wie gewohnt zurück in den Vorrat.

*Dein Meeples steht günstig, also legst du Rufus dazu. Du wählst das Plättchen, auf dem Rufus nun liegt und entfernst 2 Geister. Zusätzlich wählst du den Friedhof und legst die 3 Geister in den Vorrat zurück. 1 Geist musst du jedoch stehen lassen.*

Danach nimmst du den nächsten Stapel und legst die übriggebliebenen Plättchen des ersten Stapels darauf. Jetzt habt ihr ein wenig mehr Zeit, um auf die 50 Punkte für den 2. Stapel zu kommen. Nach gleichem Prinzip geht ihr bei Ronja  vor.



*Du hast mit deinem letzten Plättchen 8 Punkte gemacht und bewegst den Zählmeeples auf das Feld 16. Da ihr das Feld 15, auf dem Rufus liegt, überschritten habt, habt ihr den ersten Stapel geschafft!*



### 3. Punktwertung auslösen

Der Hund bleibt so lange bei dem Meeples, bis ihr diesen wertet. **Nachdem** du den Meeples gewertet hast, wertest du den Hund.

Für die Wertung des Hundes spielt es keine Rolle ob ihr für die Meeples Wertung Punkte genommen, oder Geister besänftigt habt. Ihr bekommt für den Hund so viele Punkte, wie sich in diesem Moment **Geister auf dem Spielfeld** befinden.

**Pro Geist** bekommt ihr **1 Punkt**.

**Wichtig:** Du darfst beim Hund **nicht** auf die Punkte verzichten, um Geister zu entfernen.

Nach der Wertung legst du den Hund wieder in die Schachtel zurück. Er hat sich bis zum nächsten Spiel eine Verschnaufpause verdient.




Auch hier funktionieren Rufus und Ronja genau gleich.



*Du schließt die Stadt ab. Nachdem du die Stadt gewertet hast, wertest du Rufus. Danach kommt der Meeples zurück in den Vorrat und Rufus aus dem Spiel.*



## LEVEL 4

Der Aufbau von Level 4 ist genau wie bei Level 3. Allerdings legt ihr zu Beginn **2 Geister** zurück in die **Schachtel** - in Level 4 habt ihr also nur 13 Geister zur Verfügung.

Außerdem müsst ihr nun pro Stapel mehr Punkte erreichen. Mit dem 1. Stapel müsst ihr 20 Punkte erreichen (legt Rufus  auf das Feld 20). Mit dem 2. Stapel müsst ihr insgesamt bereits 60 Punkte erreicht haben (legt Ronja  auf das Feld 10). Mit dem 3. Stapel benötigt ihr weitere 60 Punkte, also insgesamt 120. Legt daher das Zielplättchen  ebenfalls auf das Feld 20. Ansonsten gibt es keine speziellen Regeländerungen in diesem Level. Die erhöhte Punktzahl hat es jedoch in sich.

## LEVEL 5

Jetzt wird es besonders schwierig, denn der Friedhof ist verhext und funktioniert in diesem Level anders, als ihr es gewohnt seid. Den Aufbau kennt ihr bereits, nur die Werte sind anders. Wir fassen es daher noch kurz zusammen: Wie in den vorherigen Leveln mischt ihr alle Plättchen und teilt sie auf 3 gleichgroße Stapel auf. Auch hier legt ihr 2 Geister zurück in die Schachtel.

Mit dem 1. Stapel müsst ihr 15 Punkte erreichen (legt Rufus  auf das Feld 15). Mit dem 2. Stapel müsst ihr insgesamt 50 Punkte erreichen (legt Ronja  auf das Feld 0/50). Mit dem 3. Stapel müsst ihr weitere 50 Punkte sammeln, insgesamt also 100 Punkte. Legt daher das Zielplättchen  ebenfalls auf das Feld 0/50.

## Verhexter Friedhof

### 1a. Landschaftsplättchen anlegen

Du hast einen Friedhof gezogen und legst das Plättchen wie gewohnt an.

### 1b. Einen Meeple beerdigen

Sobald der Friedhof rundum von 8 Plättchen umgeben ist (wie beim Schloss), musst du wie bisher sofort einen Meeple beerdigen. Dazu nimmst du einen beliebigen Meeple von einem Plättchen und legst ihn auf den Friedhof. Jetzt ist der Friedhof abgeschlossen.

**Achtung:** Der Friedhof kann nun keine Geister mehr beherbergen und ist nicht mehr mit nur 4 Plättchen abgeschlossen.

### 2a. Geister setzen


Jetzt musst du um den gerade angelegten Friedhof je **1 Geist** auf **jedes** umliegende Plättchen **mit einem Nebel** stellen.

Es spielt dabei keine Rolle, ob der Nebel abgeschlossen oder leer ist, oder ob dort bereits Geister stehen.

### 2b. Einen Meeple einsetzen

Auf dem Friedhof selbst darfst du keinen Meeple einsetzen. Du darfst aber wie sonst auch den Meeple auf ein anderes Gebiet des Plättchens stellen.



*Leider hast du  einen Friedhof gezogen. Du legst ihn in die Lücke. Jetzt stellst du insgesamt 3 Geister auf die Nebel um den Friedhof. Danach stellst du einen Meeple auf die Straße.*

### 3a. Eine Punktwertung auslösen

Hast du in deinem Zug Gebiete abgeschlossen, wertest du diese wie gewohnt.

### 3b. Verdeckte Plättchen

Durch den verhexten Friedhof verliert ihr nach und nach Plättchen. Solange noch mindestens 1 Friedhof offen ist, musst du jetzt (am Ende deines Zuges) ein Plättchen ziehen, **ohne es anzuschauen**. Dieses Plättchen musst du dann **verdeckt** an 1 offenen Friedhof anlegen. Ein verdecktes Plättchen kann an jede Landschaft angelegt werden, jedoch schließt es nichts ab, **außer Friedhöfe**. Andere Gebiete, an denen ein verdecktes Plättchen liegt, sind „verhext“ und können **nicht mehr abgeschlossen** werden.

Sollten mehrere Friedhöfe offen sein, wird trotzdem nur 1 verdecktes Plättchen angelegt. Du darfst dann entscheiden, an welchen du es anlegst.

An verdeckte Plättchen dürfen neue, offene Plättchen nur dann angelegt werden, wenn sie mit mindestens 1 Seite auch an ein bereits gelegtes, offenes Plättchen angrenzen.

Verdeckte Plättchen darfst du auch direkt an andere verdeckte anlegen.

Das gilt auch für ein Schloss: Liegt ein verdecktes Plättchen im Umkreis eines Schlosses, kann es nicht mehr abgeschlossen werden.

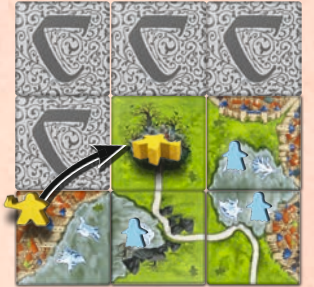
**Erinnerung:** Beim Friedhof zählen die verdeckten Plättchen auch, um den Friedhof abzuschließen und damit einen Meeple zu beerdigen.



Der Friedhof ist nun abgeschlossen. Ihr müsst also keine verdeckten Plättchen mehr ziehen. Ihr entscheidet euch, den 🐉 Meeple zu beerdigen.



Der Friedhof ist noch offen. Also ziebst du 🐉 nach deinem normalen Zug ein Plättchen und legst es verdeckt an den Friedhof. Dadurch blockierst du den 🐉 Meeple. Er kann nicht mehr gewertet werden.



## LEVEL 6

Im letzten Level stellt jede Spieler\*in 1 eigenen Meeple auf das Feld 0/50 der Wertungstafel.

**Achtung:** Im Solospiel und im Spiel zu zweit nimmst du 1 Meeple **jeder** Farbe aus der Schachtel.

Du legst 3 Geister zurück in die **Schachtel**. Danach teilst du wie bisher alle Plättchen auf 3 gleichgroße Stapel auf. Dann legst du die Hunde 🐕 auf Feld 10 und 25 sowie das Zielplättchen 🏠 auf Feld 0/50. Ihr habt richtig gelesen, es sind deutlich weniger Punkte als zuvor. Aber freut euch nicht zu früh. Der Friedhof funktioniert so wie in Level 5 beschrieben. Jedoch wird es noch schwerer.

### 3. Eine Punktwertung auslösen

Im Gegensatz zur Wertung bei den anderen 5 Leveln, erhält nun jeder von euch die eigenen Punkte.

Die geforderte Punktzahl bei Hund oder Zielplättchen habt ihr jedoch erst erreicht, sobald auch die Letzte von euch die Punkte erreicht oder überschritten hat. Und nur dann bekommt ihr auch die Hunde, um sie einzusetzen.

Es ist also wichtig, dass jede von euch Punkte erhält.



Du 🐉 verbindest die beiden Städte geschickt und wertest sie dadurch. Jetzt bekommt sowohl deine Mitspieler\*in 🐉 als auch du jeweils 6 Punkte. Ihr rückt also die Zählmeeples Gelb 🐉 und Rot 🐉 auf der Wertungstafel um jeweils 6 Schritte nach vorne.

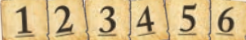


© 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München  
 info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de; www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de


Autor: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück Team  
 Illustration des Spielmaterials: Anne Pätzke & Marcel Gröber  
 Layout: Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück  
 Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet ihr auf: [www.cundco.de](http://www.cundco.de)

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: <https://www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html>

## KURZÜBERSICHT

Auf dieser Seite findet ihr eine Aufstellung aller Level (  ) und die genaue Abfolge eurer Aktionen. Sie zeigt euch, welche Tätigkeiten wann stattfinden, sollten mehrere gleichzeitig auftreten. Die einzelnen Aktionen sind jedoch keine Bedingung füreinander. So kann z.B. 3b auch stattfinden, wenn 3a nicht stattgefunden hat. Da dies nur eine Kurzübersicht ist, empfehlen wir euch, vor dem Spielen die Anleitung zu lesen.




### 1a. Plättchen legen

- Die Grundregeln von Carcassonne gelten. Den Nebel könnt ihr beim Anlegen ignorieren.
-  Ihr dürft nur vom aktiven Stapel ziehen.



### 1b. Nebel abschließen

- Nachdem ihr einen Nebel abgeschlossen habt, entfernt ihr alle Geister von den beteiligten Plättchen.

### 1c. Meeple beerdigen

-  Habt ihr den Friedhof abgeschlossen, müsst ihr 1 Meeple beerdigen.
-  Einen Friedhof schließt ihr ab, indem ihr Plättchen an alle 4 Seiten angelegt habt. Dann stellt ihr alle Geister die dort stehen zurück in den allgemeinen Vorrat.
-  Einen Friedhof schließt ihr ab, sobald ihr Plättchen an alle 8 Plätze um den Friedhof herum angelegt habt.


### 2a. Geister setzen

- Legt ihr einen Nebel offen an, müsst ihr Geister darauf stellen. Jedoch immer 1 Geist weniger, wenn ihr Nebel an Nebel gelegt habt.
-  Müsst ihr Geister auf das Spielfeld stellen, müsst ihr 1 weiteren Geist auf einen offenen Friedhof stellen.
-  Nachdem ihr einen Friedhof angelegt habt, müsst ihr auf jedes Plättchen mit Nebel im Umkreis je 1 Geist stellen.

### 2b. Meeple einsetzen

- Ihr dürft nach den üblichen Carcassonne-Regeln einen Meeple auf das soeben gelegte Plättchen setzen.

### 3a. Eine Wertung auslösen

- Straßen, Städte und Schlösser müsst ihr, sofern abgeschlossen, jetzt werten. Dabei habt ihr die Entscheidung, entweder Punkte zu nehmen oder von 1 Plättchen bis zu 3 Geister zu entfernen.
- Sind mehrere Meeple in einem Gebiet, erhaltet ihr für jede unterschiedliche Meeplefarbe die Punkte.
-  Ihr habt nun mehrere Meeple auf der Zählleiste. Jede Farbe sammelt individuell Punkte. Erst wenn alle Meeple einen Marker erreicht oder überschritten haben, löst ihr diesen aus.

### 3b. Hunde


- Erreicht ihr einen Hund auf der Wertungstafel, erhaltet ihr einen neuen Stapel und legt den Hund zu einem Meeple. Ihr entfernt Umkreis des Hundes sofort jeweils bis zu 3 Geister von bis zu 2 Plättchen.

### 3c. Der verhexte Friedhof

- Am Ende eures Zuges müsst ihr ein verdecktes Plättchen vom aktiven Stapel nehmen und in den Umkreis eines offenen Friedhofs legen. Verdeckte Plättchen schließen (außer dem Friedhof) nie etwas ab.

### Spielende

Das Spiel endet **sofort**, entweder wenn ihr:

- Gewonnen habt, indem ihr die abgebildeten Punkte erreicht habt , oder ihr:
- Verloren habt, weil ihr entweder nicht genügend Geister aus dem Vorrat auf das Spielfeld stellen könnt, oder weil ihr keine Plättchen mehr ziehen könnt.