



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



Burgfräulein und Drache

„Burgfräulein und Drache“ kann nur zusammen mit CARCASSONNE gespielt werden.

Selbstverständlich ist diese Erweiterung auch zusammen mit der 1. Erweiterung und/oder der 2. Erweiterung (Händler und Baumeister) spielbar. Ebenfalls können die Mini-Erweiterungen „Der Fluss“, „König & Späher“ sowie „Der Graf von Carcassonne“ hinzugefügt werden. **Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich!** Im Folgenden werden nur die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung beschrieben, die sich auf das Spiel in Kombination mit dem Grundspiel CARCASSONNE beziehen:

Inhalt

• 30 neue Landschaftskarten • 1 Holzfigur Drache



• 1 Holzfigur Fee



Vorbereitungen

Die **30 neuen Karten** werden unter die Karten des Grundspiels gemischt. Sie werden im Laufe des Spiels nach den üblichen Regeln angelegt. Der **Drache** und die **Fee** werden bereitgestellt. Sie gehören keinem Spieler und können, sobald sie im Spiel sind, auf jeder beliebigen Karte stehen.

DIE NEUEN KARTEN UND IHRE BEDEUTUNG



Der Vulkan (6 Karten)

Sobald eine Karte mit einem Vulkan aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie gewohnt an, darf aber **keinen** Erfolgsmann darauf setzen. Dann wird der **Drache** von seinem momentanen Standort **direkt auf diese Karte** gesetzt.



Der Drache (12 Karten)

Sobald eine Karte mit einem Drachen aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie gewohnt an und darf einen

Erfolgsmann darauf setzen. Dann wird das Spiel kurz unterbrochen – **der Drache zieht!**

Beginnend beim Spieler, der am Zug ist, muss reihum jeder Mitspieler den Drachen **genau um eine Karte waagrecht oder senkrecht** bewegen. Der Drache zieht immer **6 Karten** weit, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler (Ausnahme: Sackgasse). Er darf keine Karte zweimal betreten. Außerdem ist die Karte mit der Fee tabu (siehe unten). Immer wenn der Drache eine Karte betritt, auf der ein Erfolgsmann steht, kommt der Erfolgsmann direkt zum jeweiligen Spieler zurück. Nachdem der Drache gezogen wurde, geht das Spiel normal weiter.

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



Beispiel mit 4 Spielern: Der Drache startet unten rechts. Spieler A zieht ihn nach **oben**, Spieler B zieht nach **links**, Spieler C zieht nach **unten**, Spieler D zieht nach **links** – er darf nicht nach rechts. Dann ist nochmals Spieler A an der Reihe und zieht nach **oben**. Dann zieht Spieler B nochmals nach **oben** und die Bewegung des Drachen ist beendet. Der **blaue** und der **rote** Erfolgsmann kommen zum jeweiligen Besitzer in den Vorrat zurück.

Achtung: Solange noch keine Vulkankarte aufgedeckt wurde, und der Drache sich noch außerhalb des Spielfelds befindet, wird er nicht gezogen. Eine Drachenkarte wird offen zur Seite gelegt, und dafür eine neue Karte gezogen. Sobald der Drache im Spiel ist, werden alle zur Seite gelegten Drachenkarten eingemischt und das Spiel geht normal weiter.

Der Zaubergang (6 Karten)



Deckt ein Spieler eine Karte mit einem Zaubergang auf, so darf er seinen Gefolgsmann in diesem Zug **auf diese oder eine beliebige bereits ausliegende Karte** setzen. Dabei muss er die üblichen Setzregeln einhalten. Er darf also seinen Gefolgsmann z. B. nicht in bereits gewertete Gebiete setzen oder in solche, in denen schon andere Gefolgsleute stehen.

Das Burgfräulein (6 Karten)



Deckt ein Spieler eine Karte mit einem Burgfräulein auf, so legt er diese Karte nach den bekannten Regeln an. Legt er die Karte an eine Stadt an, in der bereits ein oder mehrere Ritter stehen, so muss er **einen** der dort stehenden Ritter (seiner Wahl) seinem Besitzer zurückgeben. Er selbst darf in diesem Fall keinen Gefolgsmann setzen, auch nicht auf eine Wiese oder Straße dieser Karte. Legt er die Karte an eine leere Stadt oder in irgendeiner anderen Weise an, so kann er ganz normal einen Gefolgsmann setzen.

Die Fee (Sie ist nicht auf Karten abgebildet)

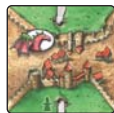


Sie steht zu Beginn neben der Spielfläche. Immer dann, wenn ein Spieler in seinem Zug **keinen Gefolgsmann** einsetzt, darf er die Fee auf eine beliebige Karte setzen, auf der ein **eigener Gefolgsmann** steht.

Die Fee hat 3 **Eigenschaften:**

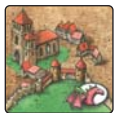
- Der Drache darf nicht auf die Karte ziehen, auf der die Fee steht. Der Gefolgsmann auf dieser Karte ist somit vor dem Drachen geschützt.
- Steht zu Beginn des Zuges eines Spielers ein Gefolgsmann dieses Spielers zusammen mit der Fee auf einer Karte, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt.
- Bei einer Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese), in dem die Fee steht, passiert Folgendes: Der Spieler, dessen Gefolgsmann bei der Fee steht, erhält 3 Punkte, unabhängig davon, ob und wie viele Punkte er sonst noch bei dieser Wertung erhält. Der Gefolgsmann kommt zum Spieler zurück, die Fee bleibt stehen.

Weitere neue Landschaftskarten



Tunnel

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



Kloster in der Stadt

Setzt ein Spieler einen Gefolgsmann, so muss er ihn genau platzieren, entweder in die Stadt oder auf das Kloster. Steht er auf dem Kloster, wird dieses gewertet, wenn die umgebenden 8 Karten gelegt sind, auch wenn die Stadt selbst nicht fertig gebaut ist.

Der Gefolgsmann kann als Mönch auch dann gesetzt werden, wenn sich in der übrigen Stadt bereits ein Ritter befindet. Sinngemäß gilt das auch umgekehrt.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauerstraße 15
80809 München
E-Mail: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de

CARCASSONNE kann auch online gespielt werden unter www.brettspielwelt.de.
Versuchen Sie es doch einmal!
Einfach einloggen und losspielen.
Für technische Fragen steht Ihnen stets das Team der Brettspielwelt zur Verfügung.