



Klaus-Jürgen Wrede

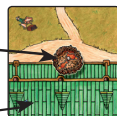
Reiner Knizia

Carcassonne Die Burg

Falken-Erweiterung

Spielmaterial

- 4 Tore (zusätzliche Burgmauer-Teile, die zwischen 27/28, 47/48, 69/70 und 91/92 einzufügen sind)



- 18 neue Burgkarten (mit **Kapelle** und **Falkennest**)
- 12 Falkennest-Plättchen
- 4 spezielle Gefolgsleute: 2 Könige und 2 Falkner

Diese Erweiterung ist nur mit dem Spiel "Carcassonne – Die Burg" spielbar. Dessen Regeln bleiben unverändert.

Die Spielregeln zu dieser Erweiterung



Tore: Während der Spielvorbereitung finden die Tore an den angegebenen Stellen ihren Platz. Diese sind im Spiel nicht Bestandteil der Wertungsleiste, sie werden folglich übersprungen und nicht gezählt.



Kapellen: Einige der neuen Burgkarten zeigen Kapellen. Ist eine Kapelle fertig, erhält der Spieler mit den meisten Gefolgsleuten (Prediger) darauf in Abhängigkeit von der Anzahl der Burgkarten, auf denen sich eine Kapelle befindet, folgende Punkte:

Anzahl Burgkarten	1	2	3	4	5	6	7	8+
Punkte	1	3	6	10	15	21	28	36



Falkennester: Vor Beginn des Spiels werden die Falkennest-Plättchen in Reichweite aller Spieler gelegt. Bei der Wertung eines fertigen Gebiets, welches ein oder mehrere Falkennester aufweist, erhält der wertende Spieler die entsprechende Anzahl an Falkennest-Plättchen.

Am Spielende bekommt der Spieler mit den meisten Falkennest-Plättchen Punkte gleich der größten Anzahl von freien, zusammenhängenden Feldern (wie beim größten Palas). Im Falle eines Unentschiedens gibt es keine Punkte.

Sollten die Falkennest-Plättchen während des Spiels ausgehen, geben beide Spieler eine gleiche Zahl ihrer Plättchen zurück in den allgemeinen Vorrat. Am Spielende ist lediglich die Differenz der Falkennest-Plättchen der Spieler relevant.



König und Falkner: Vor Beginn des Spiels erhält jeder Spieler auch die beiden speziellen Gefolgsleute in seiner Farbe. Diese dürfen anstelle eines normalen Gefolgsmannes gesetzt werden. Dies ist jedoch nicht gestattet, wenn das entsprechende Gebiet im selben Zug einer Wertung unterliegt. Bei Wertung eines Gebiets verdoppelt der König die Punkte für den Spieler und der Falkner bringt dem Spieler ein weiteres Falkennest-Plättchen.

Haben beide Spieler die gleiche Anzahl von Gefolgsleuten in einem fertigen Gebiet, erhält niemand Punkte oder Falkennest-Plättchen, selbst wenn Könige oder Falkner beteiligt sind.

1. Der weiße Spieler wertet die Kapelle.

Die Kapelle besteht aus 5 Karten, folglich erhält der Spieler 15 Punkte. Da die Kapelle auch an 2 Falkennester grenzt, bekommt der Spieler insgesamt 3 Falkennest-Plättchen, 2 für die Kapelle und 1 für den Falkner.

2. Im nächsten Zug stellt der schwarze Spieler den Weg fertig. Der Spieler erhält dafür 8 Punkte, da der König die Punkte verdoppelt. Am Weg liegt auch ein Falkennest, so erhält der Spieler auch 1 Falkennest-Plättchen.



Mauerplättchen:

Wie in den Regeln zu "Carcassonne - Die Burg" beschrieben, kommen die Mauerplättchen 1-3 während des Spiels zum Einsatz. Die Mauerplättchen 4-9 finden am Ende des Spiels Verwendung. Die Punkte für ein gewertetes Gebiet können nur einmal verdoppelt werden, folglich darf jeweils nur eine Verdopplung durch Mauerplättchen 2 oder 3 erfolgen. Mauerplättchen 2 oder 3 dürfen nicht bei einer Wertung zum Einsatz kommen, an der der König beteiligt ist.

Mauerplättchen 1-3



Mauerplättchen 4-9



Regelvariante

Erreicht während des Spiels (nicht innerhalb der Schlusswertung) ein Zählstein ein Tor, muss dieser dort stehen bleiben und die verbleibenden Punkte des gewerteten Gebiets gehen für die Wertung verloren.

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die an der Entwicklung dieser Erweiterung beteiligt waren, insbesondere Sebastian Bleasdale, Ross Inglis und Simon Kane.



©2013 Dr. Reiner Knizia, alle Rechte vorbehalten
 ©2013 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Illustration: Christof Tisch
 Übersetzung: www.carcassonne-forum.de