Die Reise nach Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

In dieser Minierweiterung machst du dich auf die schöne aber beschwerliche Reise in die "Cité", die Burg von Carcassonne. Doch Achtung: Der steinige Weg auf der Wertungstafel ist schmaler geworden!

Spielmaterial

1 Wertungstafel "Die Reise nach Carcassonne"

Sie stellt den Weg in die „Cité", die Burg von Carcassonne dar und besteht aus 3 großen sowie 53 kleinen Feldern.

Spielvorbereitung

Verwende die Wertungstafel "Die Reise nach Carcassonne" statt der üblichen Wertungstafel. Danach stellst du von jeder Person 2 Meeple auf das Feld 0. Ziehe dann verdeckt 4 Landschaftsplättchen und lege sie offen über der Wertungstafel aus.

*Diese Mini Erweiterung ist für das **Carcassonne-Grundspiel** entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben. Du kannst **die Reise nach Carcassonne** mit anderen Erweiterungen spielen, dies aber „auf eigene Gefahr", d.h. es wird dazu keine offiziellen Regeln geben.*

1. Ein Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Landschaftsplättchen, legst du es nach den üblichen Regeln an.

2. Einen Meeple einsetzen

Auf das angelegte Landschaftsplättchen darfst du nach den bekannten Regeln einen deiner Meeple einsetzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Die Wertung findet nach den üblichen Regeln des Carcassonne-Grundspieles statt.
Löst du eine Wertung aus, bei der mehrere Personen punkten entscheidest du, welche Farbe zuerst gewertet wird. Hierbei zählst du jeweils **alle Punkte** einer Farbe bei der Wertung zusammen. Danach bewegst du **einen** deiner Zählmeeple auf der Wertungstafel. Welchen du bewegst, entscheidest du immer selbst. Landet ein Zählmeeple hierbei auf einem besetzten Feld, tauschen die beiden Meeple den Platz miteinander.

***Wichtig!** Bei dieser Wertungstafel gibt es kleine und große Felder. Auf großen Feldern (0 und 50) dürfen beliebig viele Meeple stehen. Auf einem kleinen Feld dagegen darf jeweils nur 1 Meeple stehen.*

Bei einer Wertung hast du 🔴 gerade 9 Punkte bekommen und blau 🔵 hat 5 Punkte bekommen.

Du 🔴 entscheidest, dass du zuerst wertest, und bewegst deinen Zählmeeple von Feld 13 auf Feld 22. Da dort blau 🔵 steht, tauschen die beiden ihre Plätze: Blau 🔵 wird auf Feld 13 zurückgesetzt. Danach zieht blau 🔵 mit einem seiner Zählmeeple.

Weiße Zahlen

Auf den Feldern 10, 20, 30 und 40 machen wir Rast, um die Schönheit der Region einzufangen.
Immer wenn du ausreichend Punkte erhältst, kannst du auf eines dieser Felder abbiegen, solange es unbesetzt ist. Überzählige Punkte verfallen dabei. Auf diesen Feldern hat jeweils nur 1 Zählmeeple Platz und ist dort vor anderen Meeplen geschützt. Auf einem Feld mit weißer Zahl endet die Reise deines Zählmeeples. Er bleibt bis zum Spielende dort stehen, wo er dann die Punkte dieser Zahl erhält.

Wenn du auf einem dieser Felder stehen bleibst, wählst du eines der ausliegenden Plättchen über der Wertungstafel. Bist du wieder an der Reihe, legst du **dieses Plättchen** an, anstatt ein Plättchen zu ziehen, und führst einen Zug aus. Anschließend führst du deinen normalen Zug aus. Du bekommst also einen Doppelzug.

Sonderfall: *Kannst du gegen Ende des Spiels kein Plättchen mehr ziehen, hast aber noch ein Doppelzug-Plättchen vor dir liegen, musst du dieses noch anlegen. Das Spiel endet erst, wenn niemand mehr ein Plättchen anlegen kann, auch wenn hierfür Personen aussetzen müssen.*

Die Tür mit der weißen 50+10 steht auf dem Hügel vor der Cité de Carcassonne. Auf ihr finden beliebig viele Meeple Platz. Erreichst du **während des Spiels** Feld 50, stellst du deinen Meeple auf die Tür und erhältst am Spielende 60 Punkte.

Bist du auf ein Feld mit weißer Zahl abgebogen, **musst** du bei deiner nächsten Wertung zunächst einen deiner dort beteiligten Meeple als Zählmeeple auf das Feld 0 der Wertungstafel setzen. Erst dann bewegst du einen deiner beiden Zählmeeple. So hast du immer zwei Zählmeeple, die du bewegen kannst.

Wichtig! *Jede Figur, die Punkte bringt, kann so zu einem Zählmeeple werden, zum Beispiel auch dein Abt.*

Doppelzug

Bei einer Wertung hast du gerade 9 Punkte bekommen und hat 5 Punkte bekommen.
Du entscheidest dich, deinen Zählmeeple von Feld 13 auf das Feld mit der weißen 20 zu bewegen. Du nimmst ein Plättchen aus der Auslage und legst es vor dir ab.
Anschließend setzt blau einen seiner Zählmeeple 5 Felder weiter.

Zur Erinnerung:
Den Doppelzug führst du aus, wenn du das nächste Mal am Zug bist. Deinen neuen Zählmeeple stellst du bei der nächsten Wertung, an der du beteiligt bist, auf die Wertungstafel.

Zusatzregel "Der Dieb"

Wenn dir der Weg noch nicht steinig genug ist, kannst du mit einem zusätzlichem "Dieb" spielen. Nimm hierfür einfach einen Meeple in einer Farbe, die nicht mitspielt und stelle diesen auf die 25.
Der Dieb darf von jeder Person bewegt werden. Anstatt einen deiner eigenen Zählmeeple zu bewegen, kannst du den Dieb entsprechend weit ziehen. Die Person, die die Wertung ausgelöst hat, entscheidet die Reihenfolge in der die Personen ihre Zählmeeple ziehen. Ob der Dieb oder ein eigener Zählmeeple bewegt wird, entscheidet jede Person für sich.

Landet ein Zählmeeple auf dem Feld, auf dem der Dieb steht, tauscht der Dieb wie gewohnt mit dem Zählmeeple den Platz. Trifft jedoch der Dieb genau einen Zählmeeple muss der Zählmeeple **zurück auf Feld 0.** Sollte der Dieb die 50 erreichen, so geht dieser wieder zurück zur 25. Ist dieses Feld durch einen Zählmeeple belegt, wird der Zählmeeple auf das Feld 0 versetzt.
In der Schlusswertung darf der Dieb nicht bewegt werden.

SCHLUSSWERTUNG

Bei der Schlusswertung kannst du nicht mehr zu den weißen Zahlen abbiegen (also auch nicht auf die 50+10 Tür) und kannst auch mit niemanden mehr die Position tauschen. Du führst die Schlusswertung wie gewohnt durch und bewegst entsprechend deine Zählmeeple. Am Ende zählst du alle Punkte deiner Zählmeeple zusammen. Sollte es nötig sein, kannst du neue Zählmeeple einsetzen.

© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück Team
Illustration des Spielmaterials: Marcel Gröber

Vertrieb
Carcassonne & Co GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
Besucht www.cundco.de für Fanartikel, Mini-Erweiterungen und unseren Ersatzteilservice.