



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne Maps Benelux

Mit dieser Mini-Erweiterung bereist ihr Nordseeinseln, um dort Zugang zu offenliegenden Plättchen zu erhalten, die ihr anstelle des verdeckt gezogenen Plättchens legen dürft.

## SPIELMATERIAL

- **30 Map-Chips** (je 10 in lila, hellblau, orange). Die Map-Chips könnt ihr hier in unserem Webshop unter „Mini-Erweiterungen“ erhalten.
- Wir empfehlen euch mit **110–120 Plättchen** zu spielen (z. B. Grundspiel + 1. + 2. Erweiterung)

## SPIELVORBEREITUNG

Verwendet 2 der 3 möglichen **Startplätze** (Meppel, Eindhoven und Charleroi).



Mischt alle 30 **Chips** verdeckt. Dann legt ihr **20** davon möglichst gleichmäßig verteilt auf die Map. Beachtet dabei folgende Regeln:

- Legt die Chips verdeckt aus.
- Je 1 Chip pro Feld
- Keinen Chip auf das Feld einer Groß- oder Kleinstadt
- Keine zwei Chips direkt senkrecht oder waagrecht nebeneinander
- Keinen Chip direkt senkrecht oder waagrecht neben ein genutztes Startfeld oder an eine offene Stadt-Seite einer Großstadt legen.

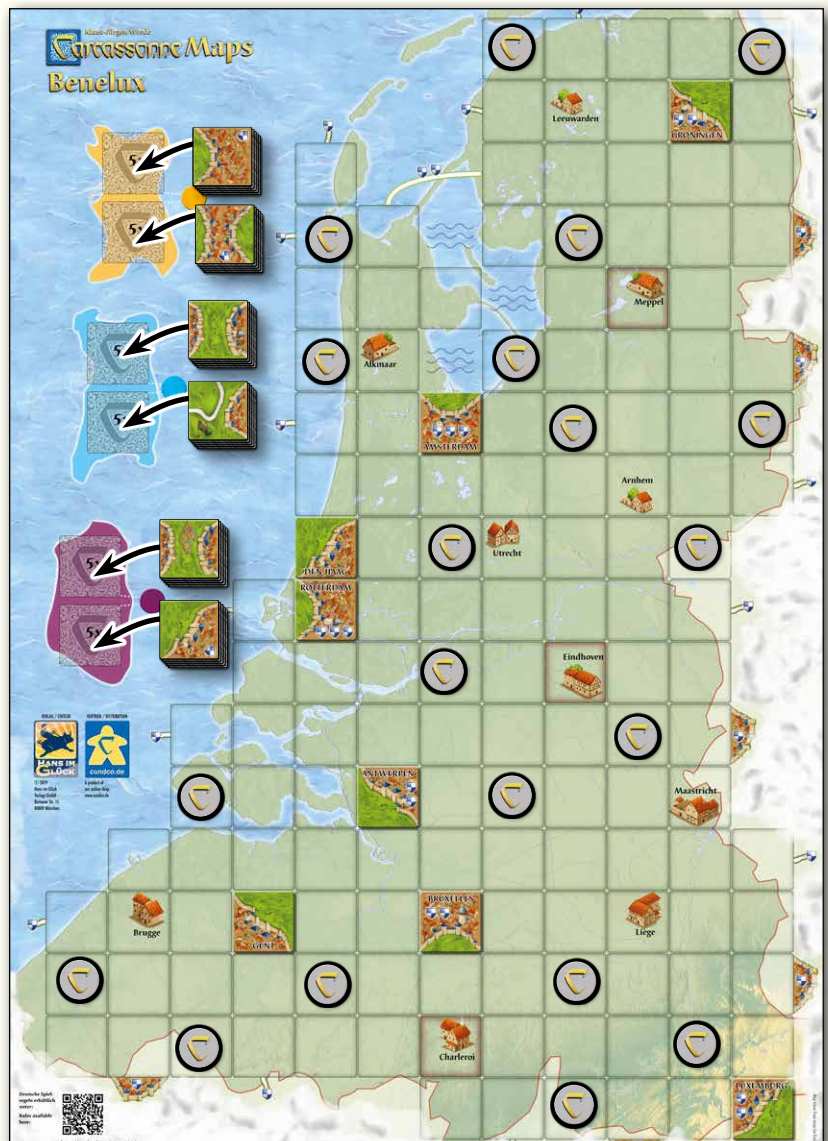
Die **10 restlichen Chips** legt ihr ungesehen beiseite. Sie kommen aus dem Spiel.

*Hier ein Beispiel wie du die Chips verteilen kannst. (Die Chips sind proportional größer dargestellt.)*

Jetzt mischt ihr alle **Plättchen** und bildet **6 Stapel à 5 Plättchen**. Legt je einen Stapel auf ein freies Inselfeld (also zwei pro Insel) auf der Map. Deckt jeweils das obersten Plättchen jedes Insel-Stapels auf.

*(Siehe Grafik rechts.)*

Mit den restlichen Plättchen bildet ihr wie gewohnt verdeckte Stapel.



## SPIELVERLAUF

### 1. Landschaftsplättchen anlegen

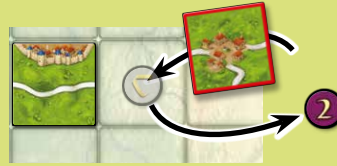
#### Wellen

Auf der Map sind drei Felder mit Wellenlinien zu sehen. Auf diese Felder darfst du kein Landschaftsplättchen legen.



#### Chips einsammeln

Wenn Du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip legst, nimmst du den Chip, drehst ihn um und erhältst sofort entsprechend 1 oder 2 Punkte. Dann legst du ihn offen vor dir ab.



*Du legst ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip und nimmst ihn. Du erhältst 2 Punkte dafür.*

#### Offenes Insel-Plättchen nehmen

Bist du wieder am Zug und hast du mindestens einen Chip vor dir liegen, entscheidest du, ...

a) ... ob du anstatt eines verdeckten Plättchens ein **offenes Inselplättchen** von einer Insel nimmst, von der du einen gleichfarbigen Chip hast. Sind noch beide Stapel auf dieser Insel, kannst du wählen welches Plättchen du nimmst. Ist nur noch ein Stapel da, nimmst du dieses Plättchen. Danach legst du den genutzten Chip beiseite (er geht aus dem Spiel) und legst dieses Landschaftsplättchen an. Am Ende deines Zuges deckst du das oberste Plättchen deines genutzten Insel-Stapels auf.

oder

b) ... ob du wie gewohnt ein **verdecktes Plättchen** nimmst.

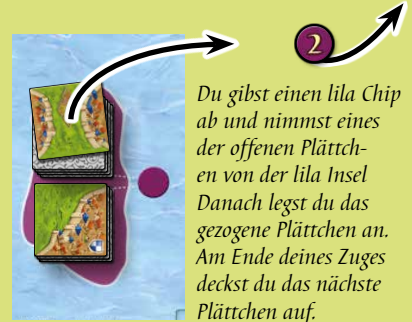
**Achtung!** Hast du ein Plättchen aufgedeckt, darfst du dich nicht mehr umentscheiden!

Du darfst aufgedeckte Chips zunächst sammeln und in späteren Zügen nutzen.

#### Spielende

Das Spiel endet wie gewohnt, nach dem Zug, in dem das letzte verdeckte Plättchen gelegt wurde.

Unbenutzte Insel-Plättchen und ungenutzte Chips bleiben liegen.



*Du gibst einen lila Chip ab und nimmst eines der offenen Plättchen von der lila Insel. Danach legst du das gezogene Plättchen an. Am Ende deines Zuges deckst du das nächste Plättchen auf.*

### 2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du einen Meeple nach den üblichen Regeln darauf einsetzen.

### 3. Eine Punktwertung auslösen

Du wertest alles Abgeschlossene nach den üblichen Regeln.



© 2019

**Hans im Glück Verlags-GmbH**

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München

[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)



Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, weitere Spiele, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet Ihr auf:  
[www.cundco.de](http://www.cundco.de)

**Karten- und Regellayout:**  
Christof Tisch



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne Maps Benelux


With this mini-expansion you can sail to different islands in the North Sea to pick up face up land tiles which you can place instead of the tiles drawn from the stack.

## COMPONENTS

- **30 Map-Chips** (10 each in purple, light blue and orange). The Map-Chips are available in our webshop (see: mini-expansions).
- We recommend to play with **110-120 tiles** (e.g. base game + 1st + 2nd expansion)

## SETUP

Use 2 of the 3 available **starting-squares** (Meppel, Eindhoven and Charleroi).

 Shuffle all **30 Chips** face down. Place **20** of them evenly distributed on the squares of the map and stick to the following rules:

- place them face down
- only 1 chip per square
- no chips on the large city squares or town squares
- no chips may be placed next to each other vertically or horizontally (only diagonally)
- no chips vertically or horizontally adjacent to a used starting square or an open side of a large city

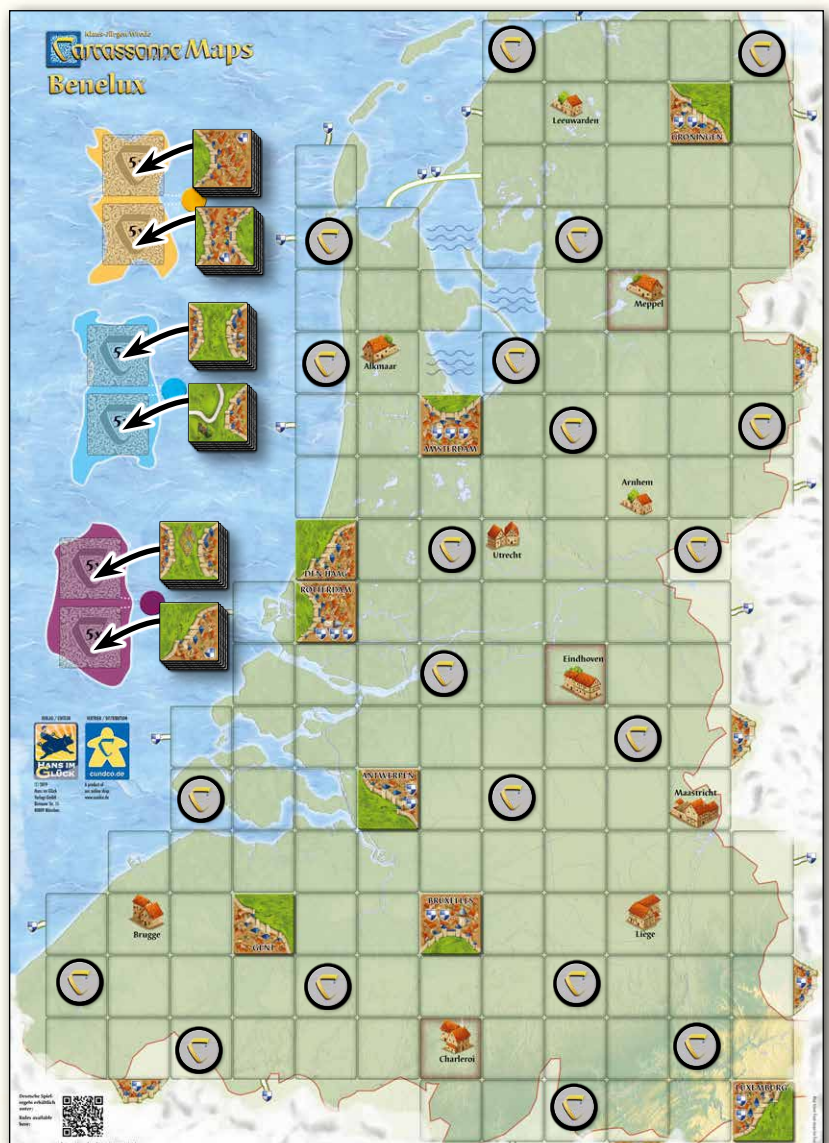
The **remaining 10 Chips** are taken out of the game without looking at them.

*This is an example of how the chips could be placed.*

Now you shuffle all Land tiles and make **6 stacks with 5 tiles** each. Place all of them on the 6 Island squares (2 stacks per island) on the map. Place the first tiles of the stacks face up.

*(As shown on the right)*

With the remaining Land tiles you make the usual stacks.



## GENERAL RULES

### 1. Placing a Land tile

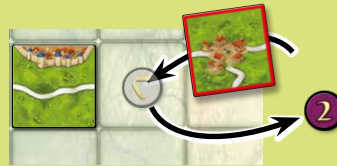
#### Waves

On the map there are three squares marked with waves. You cannot place a Land tile on these squares.



#### Collecting Chips

If you place a tile on a square with a chip you take the chip and get 1 or 2 points immediately. Then you place the chip face up in front of you.

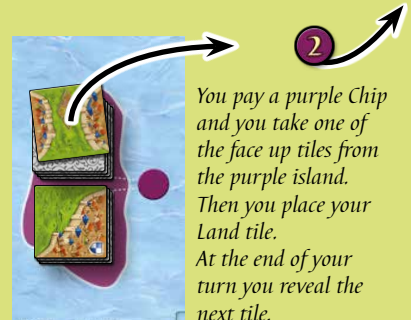


You place a tile on a square with a chip and you take it. Now you get 2 points.

#### Taking a face up Island Land-tile

If it's your turn and you have at least one Chip in front of you, it is up to you to decide ...

- a) ... if you want to take a **face up Island Land tile** from an island of the respective color instead of one from the usual stack. If there are still both stacks on the island, you can choose which one you want to take. If there is only one stack left, you pick the first tile of the remaining stack. Then you get rid of your Chip (it's no longer in the game anymore) and you place your Land tile. At the end of your turn you reveal the top tile of the used Island stack.



You pay a purple Chip and you take one of the face up tiles from the purple island. Then you place your Land tile. At the end of your turn you reveal the next tile.

OR

- b) ... if you take a **face down Land tile** as usual.

**Note!** Having taken a face down tile you cannot choose again but you have to use the one you've just picked.

You may collect Chips and use them later in the game.

#### End of the game

The game ends as usual after the last face down Land tile has been placed. Remaining Chips or Island tiles don't matter.

### 2. Placing a Meeple

After having placed a tile you are allowed to place a Meeple according to the general rules.

### 3. Scoring a feature

The scoring is done as usual.



© 2019

**Hans im Glück Verlags-GmbH**

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München

[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)



This is a product of our on-line shop. We offer you many items all about Carcassonne and our other games as well as a service for spare parts: [www.cundco.de](http://www.cundco.de)

**Map and rules layout:**  
Christof Tisch