



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Maps Deutschland


Mit dieser Mini-Erweiterung könnt ihr eure Meeple aufwerten, damit ihr bei den Wertungen die Mehrheiten auf eure Seite habt.

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

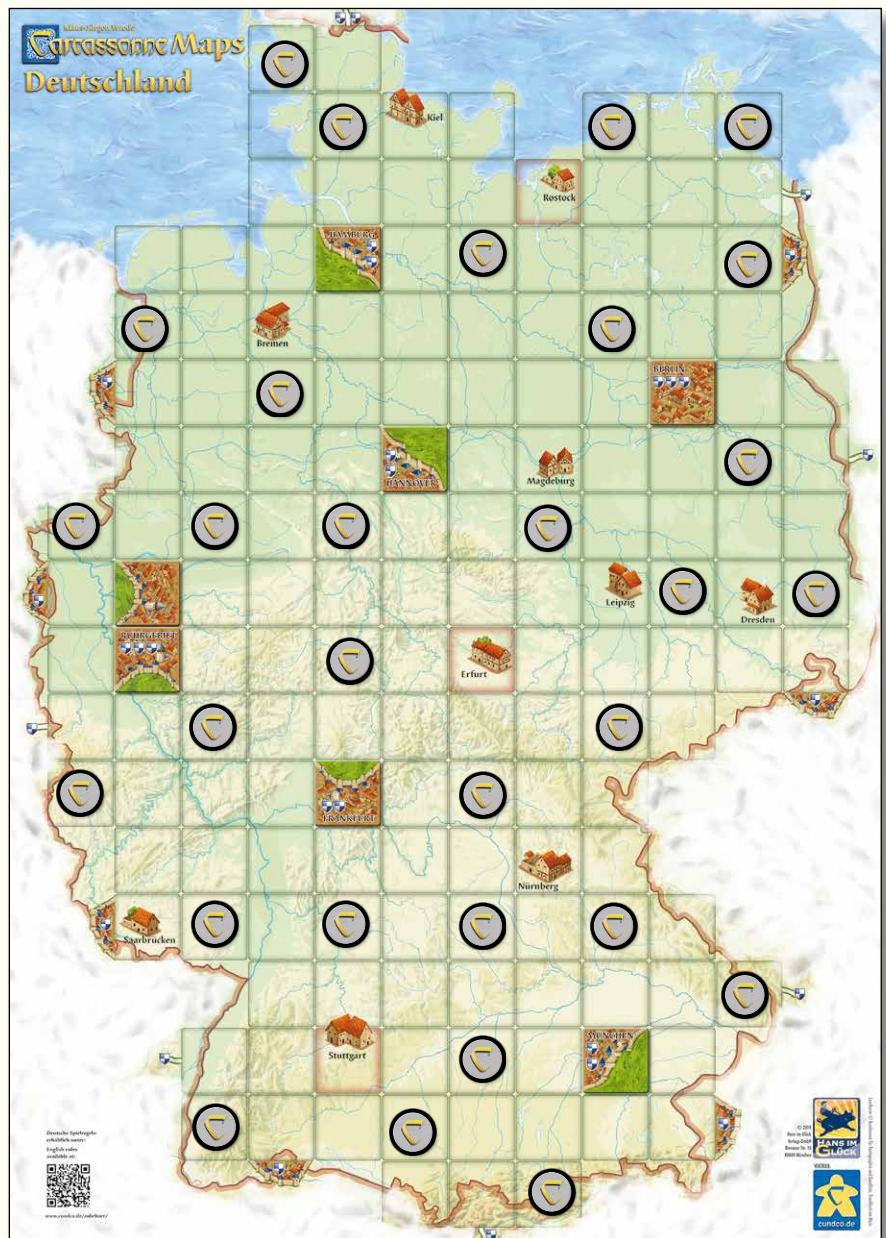
Verwendet 2 der 3 möglichen **Startplätze** (Rostock, Erfurt und Stuttgart).

 Mischt alle **30 Chips** verdeckt. Dann legt ihr sie 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.



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



SPIELVERLAUF

1. Landschaftsplättchen anlegen

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.

2. Einen Meeple einsetzen

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

Meeple aufwerten

Hast du Chips im **Wert von genau 4** gesammelt (4x 1er | 2x 2er | 2x 1er + 1x 2er), kannst du sie in diesem (oder einem späteren) Zug einlösen und einen deiner Meeple aufwerten:



Mit diesen Chips kannst du einen Meeple aufwerten.

Du nimmst einen der Chips (egal ob eine 1 oder 2 darauf ist) und legst ihn unter **einen deiner Meeple**. Das kann ein Meeple sein, den du in einem früheren Zug eingesetzt hast oder derjenige, den du gerade eingesetzt hast. (Die anderen Chips gehen aus dem Spiel.) Du darfst einen Meeple auf dem Spielplan nur **einmal** aufwerten.



Einen Chip legst du unter deinen Meeple, die anderen kommen aus dem Spiel.

3. Eine Punktwertung auslösen

Bei einer Wertung zählt dein aufgewerteter Meeple bei der Feststellung der Mehrheit in einem Gebiet wie **2 Meeple** (so wie der große Meeple aus der 1. Erweiterung). Nach der Wertung kommt der Meeple wie üblich in deinen Vorrat zurück, der Chip geht aus dem Spiel. Wenn du diesen Meeple neu einsetzt, zählt er also wieder als normaler Meeple (und kann wieder auf die gleiche Weise aufgewertet werden).



Die Straße ist abgeschlossen. Durch deinen aufgewerteten Meeple hast **du** die alleinige Mehrheit und erhältst 4 Punkte. **Blau** geht leer aus. Den Aufwertungschip legst du ab.

Spielende

Aufgewertete Meeple zählen auch am Spielende bei den Wertungen doppelt (auch als Bauern).



© 2019
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, weitere Spiele, unseren Ersatzteilservice und vieles mehr findet Ihr auf:
www.cundco.de

Karten- und Regellayout:
Christof Tisch



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Maps Deutschland


With this mini-expansion you can upgrade your Meeples to have a majority during scoring.

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

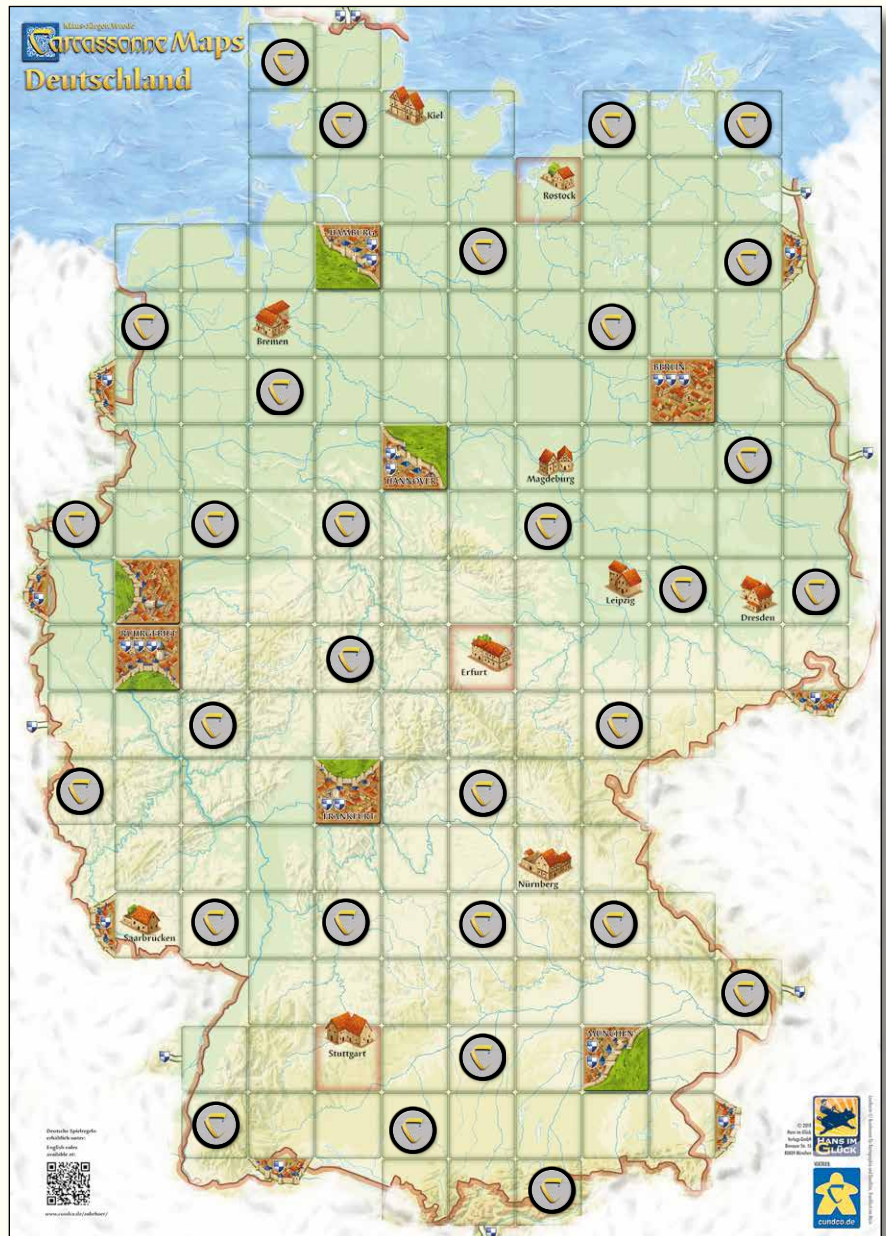
Use 2 of the 3 available **starting-squares** (Rostock, Erfurt and Stuttgart).

 Shuffle all **30 Chips** face down. Place 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 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

This is an example of how the chips



GAMEPLAY

1. Placing a Land tile

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.

2. Placing a Meeple

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

Upgrading a Meeple

If you have collected Chips with an **exact value of 4** (4x 1-value | 2x2-value | 2x 1-value + 1x2-value), you can use them in this or in another round to upgrade one of your Meeples:

You take one of your Chips (the value doesn't matter) and you place it under **one of your Meeples**. This can be a Meeple which has been placed in another round or the one you've just placed (the other Chips you used to pay for the upgrade are taken out of the game).

You may upgrade a Meeple only **once**



With these Chips you can upgrade a Meeple



One Chip is placed under your Meeple. The other Chips are taken out of the game

3. Scoring a feature

During a scoring an upgraded Meeple counts as **2 Meeples** in the respective area (like the big Meeple of the 1st expansion). After scoring the Meeple returns to your stash as usual and the Chip is taken out of the game. This Meeple isn't upgraded anymore and counts again as a normal one (you may upgrade it the same way you did before).



The road is completed. Because of your upgraded Meeple **you** have the majority and you get 4 points. **Blue** doesn't get any points. The upgrade-Chip is taken out of the game.

End of game

Upgraded Meeples count as two even at the end of the game (also farmers).



© 2019
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



This is a product of our online shop. We offer you many items all about Carcassonne and our other games as well as a service for spare parts:
www.cundco.de

Map and rules layout:
Christof Tisch