



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Die Zugbrücken

Bei dieser Mini-Erweiterung ist der Zeitpunkt eurer Wertung entscheidend. Ist die Zugbrücke unten, könnt ihr von der Straße in die Stadt gelangen, um dort zusätzlich Punkte zu machen.



Spielmaterial



12 neue Landschaftsplättchen mit je einer Zugbrücke am Stadttor.



Zugbrücke

Spielvorbereitung

Du mischst die 12 Landschaftsplättchen der Erweiterung unter die Landschaftsplättchen des Grundspiels.

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

1. Landschaftsplättchen legen

Du ziehst ein Landschaftsplättchen und legst 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 Wertung auslösen

Schließt du eine Straße ab, die zu einer Zugbrücke führt, wertest du zunächst die Straße wie üblich. Dann überprüfst du, ob die Zugbrücke oben oder unten ist.

- Ist die **Stadt** mit der Zugbrücke **abgeschlossen**, ist die Zugbrücke **oben** und es passiert weiter nichts.
- Ist die Stadt noch **offen**, dann ist die Zugbrücke unten und du darfst sie nutzen:

Hast du die **Mehrheit** auf der Straße, die zur Zugbrücke führt, darfst du deinen Meeple von dieser Straße **in die Stadt versetzen**. Es spielt dabei keine Rolle, wer die Straße abschließt oder ob in der Stadt bereits Meeple (eigene oder fremde) stehen.

Sonderfall: Befinden sich mehrere Zugbrücken an der Straße, darfst du entscheiden, in welche der offenen Städte du deinen Meeple stellst. Stehen mehrere deiner Meeple auf der Straße, darfst du für jeden entscheiden, ob du ihn versetzt oder zurücknimmst. Versetzt du mehrere Meeple, darfst du sie alle in eine oder in verschiedene offene Städte stellen.

Schließt du die Straße und die Stadt mit der Zugbrücke gleichzeitig ab, dann ist die Stadt abgeschlossen, die Zugbrücke ist oben.

Hat niemand die alleinige Mehrheit auf der Straße, darf keiner seine Meeple in die Stadt versetzen.



Du schließt mit deinem Plättchen die Straße ab, die zu einer Zugbrücke führt und erhältst 2 Punkte dafür. Danach versetzt du deinen Meeple von der Straße in diese offene Stadt.

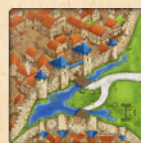


Du schließt mit deinem Plättchen die Straße ab, die an beiden Enden zu Zugbrücken nicht abgeschlossener Städte führt. Da du die Mehrheit hast, erhältst du 6 Punkte. Blau erhält keine Punkte und nimmt ihren Meeple zurück. Du hast 2 Meeple auf dieser Straße. Du entscheidest dich, einen Meeple in die größere Stadt zu stellen und den anderen in deinen Vorrat zurück zu nehmen.

Neue Landschaftsplättchen



Diese Straße führt an eine Zugbrücke, endet dort aber nicht. Beide Straßenenden müssen also abgeschlossen sein, um sie werten zu können.



Diese Straße führt zu 2 separaten Städten mit jeweils einer Zugbrücke.

Hinweis: (Wasser-)Gräben stellen keine Begrenzung dar. Die Wiesen geben bis an die Stadt.



© 2023 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
Ein Produkt unseres Online-Shops: Besucht www.cundco.de für Fanartikel, Mini-Erweiterungen und unseren Ersatzteilservice.

Carcassonne

The Drawbridges

Klaus-Jürgen Wrede

In this mini-expansion, timing is everything. When the drawbridge is down, you can move from the road into the city to score additional points.



Components



12 new land tiles with a drawbridge at each city gate.



Drawbridge

Setup

Shuffle the 12 new land tiles of this expansion with those from the base game.

*This expansion was developed for the Carcassonne base game, and its rules still apply. You can combine **The Drawbridges** with other expansions. However, there will be no official rules for these combinations.*

1. Place a land tile

You draw a land tile and place it according to the usual rules.

2. Place a meeple

You may place one of your meeple on the tile you just placed.

3. Score points

If you complete a road that leads to a drawbridge, you first score the road as usual. Then you have to check whether the drawbridge is up or down.

- Once the **city** with the drawbridge is **completed**, the drawbridge is **up** and nothing else happens.
- If the city is **still incomplete**, then the drawbridge is **down**, and you may use it:

If you have the **majority** on the road leading to the drawbridge, you may move your meeple from **that road into the city**. It doesn't matter who completed the road or if there are already meeple (yours or someone else's) in the city or not.

***Special case:** If there are several drawbridges on the road, you may decide in which of the incomplete cities you place your meeple in. If you have more than one meeple on the road, you may decide for each one whether you want to move it to one of the incomplete cities, or take it back. If you move several meeple, you may place them all in one or in different incomplete cities.*

If you complete the road and also the city with the drawbridge at the same time, then the city is completed, the drawbridge is up.

If no single player has the majority on the road, no player can move their meeple to the city.



You place this tile and complete the road that leads to the drawbridge and score 2 points for this. After that you move your meeple from the road to this incomplete city.



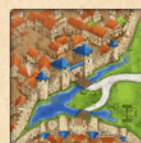
With your tile you complete the road, which has drawbridges on both ends leading to incomplete cities. You score 6 points for the road, because you have the majority.

Blue scores no points and takes their meeple back. You have 2 meeple on this road. You decide to move one of them to the bigger city and return the other one back to your supply.

New land tiles



This road leads to a drawbridge but it doesn't end there. Both ends of the road must be closed in order to be able to score.



This road leads to 2 separate cities, each with a drawbridge.

***Note:** Ditches or moats do not represent a boundary. The meadows extend right up to the city.*



© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15 / 80809 Munich
 info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de
 Designer: Klaus-Jürgen Wrede & the Hans im Glück Team
 Illustration of the components: Marcel Gröber



Sales
 Carcassonne & Co GmbH, Birnauer Str. 15, 80809 Munich
 A product of our online shop: Visit www.cundco.de/en for
 merchandise, mini expansions and our spare-parts service.