



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Das Labyrinth

SD



Regel für fortgeschrittene Spieler

In der Ausgabe 1/2016 der SPIEL DOCH! liegen zwei neue Plättchen für Carcassonne bei. Eines ist im Stil der klassischen Ausgabe von Doris Matthäus illustriert worden, das andere im Stil der aktuellen Ausgabe von Anne Pätzke.

Beide Plättchen können aber in allen Ausgaben verwendet werden. Die Kombination mit anderen Erweiterungen und Mini-Erweiterungen ist nicht vollständig getestet und wir übernehmen keine Regelaufklärungen für diese Fälle.

Spielmaterial: • 2 Landschaftsplättchen mit einem Labyrinth, markiert mit **SD**

Spielvorbereitungen: Mische die Labyrinth unter die bisherigen Plättchen.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Labyrinth, legst du es nach normalen Regeln an.

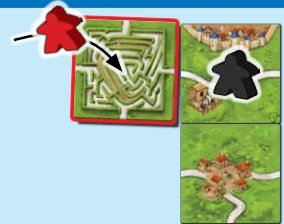
2. Einen Meeple einsetzen

Da das Labyrinth die Zusammenhänge der Straßen, ziemlich unüberschaubar macht, ist das Einsetzen der Meeple in dieser Variante anders geregelt. Legst du das Labyrinth, darfst du auch dann einen Meeple darauf einsetzen, wenn sich auf ein oder mehreren damit verbundenen Straßen bereits ein Meeple befindet. Wem diese Meeple gehören, spielt dabei keine Rolle.

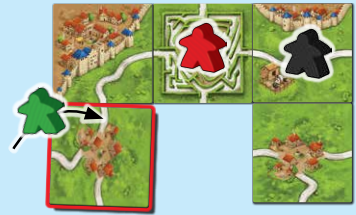
Legst du im weiteren Verlauf des Spieles ein Plättchen an einen Ausgang des Labyrinths an, auf dem sich noch kein Meeple befindet, darfst du dort einen Meeple einsetzen, auch wenn sich auf den anderen **über das Labyrinth verbundenen Straßen** und auf dem Labyrinth selbst schon ein Meeple befindet.

Legst Du eine Straße an eine bestehende Straße an, auf der sich bereits ein Meeple befindet, darfst du allerdings (wie bisher) **keinen** Meeple einsetzen. Nur für das Labyrinth und die vier abgehenden Straßen gilt die Ausnahme.

Du legst das Labyrinth gleichzeitig an eine Straße an, die du damit auch verbindest. Obwohl sich auf dieser Straße schon ein Meeple befindet, darfst du einen Meeple auf das Labyrinth einsetzen.



Grün legt später eine Straße an einen unbesetzten Labyrinth-Ausgang an. Auch er darf einen Meeple einsetzen, obwohl auf dem Labyrinth und den angrenzenden Straßen schon Meeple stehen.



Du legst später eine Straße an einen Labyrinth-Ausgang an. Da dort schon ein **schwarzer Meeple** steht, darfst du keinen deiner Meeple auf die Straße einsetzen.



3. Eine Punktwertung auslösen

Das Labyrinth und die verbundenen Straßen werden gewertet, wenn alle diese Straßen abgeschlossen sind.

Hast du die Mehrheit der Meeple auf dem Labyrinth und den verbundenen Straßen, bekommst du wie üblich für **jede Karte 1 Punkt**. Zusätzlich erhältst du für **jeden Meeple**, der auf dem Labyrinth oder auf einer verbundenen Straßen steht, **2 Punkte**. Haben mehrere Spieler die Mehrheit bekommt jeder davon die kompletten Punkte.

Alle Straßen sind abgeschlossen. **Du** hast zusammen mit **Schwarz** die Mehrheit.

Du und **Schwarz** bekommen 8 Punkte für die Plättchen und 10 Punkte für die 5 Meeple auf den Plättchen. Insgesamt also **18 Punkte**



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und unsere weiteren Spiele, sowie einen Ersatzteil-service an. www.cundco.de

Wir wollen mit Euch spielen!

Jedes Jahr touren wir durch Deutschland und schlagen unsere Spiel-Zelte auf, um Euch willkommen zu heißen. Mehr auf: www.carcassonne-on-tour.de