



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne Der Turm



4.

Diese Erweiterung ist nur zusammen mit CARCASSONNE spielbar und kann komplett oder teilweise ins Spiel integriert werden. Ebenso kann diese Erweiterung mit anderen CARCASSONNE-Erweiterungen nach eigener Wahl kombiniert werden.

## SPIELMATERIAL

- **18 Landschaftsplättchen** mit je einem Turmbauplatz (markiert mit , um die Plättchen bequem aussortieren zu können)



- **30 Turmteile** aus Holz in einer Farbe



- **1 Turm als Plättchenspender**



Wir empfehlen, den Plättchenspender nicht auseinander zu nehmen.

Die Plättchen kannst du von oben sowie von unten ziehen. Wir empfehlen allerdings von oben zu ziehen, je weniger Plättchen sich im Turm befinden, desto größer ist die Gefahr, dass Plättchen ungewollt aus dem Turm fallen, wenn du sie von unten ziehst.

## SPIELVORBEREITUNGEN

Du mischst die neuen Landschaftsplättchen zusammen mit den anderen und füllst sie dann verdeckt in den Turm. Dabei spielt es keine Rolle, ob du die Plättchen rechts oder links in den Turm füllst. Den Turm stellst du so neben die Spielfläche, dass alle Spieler gut darauf zugreifen können.

Du gibst jedem Spieler je nach Spielerzahl unterschiedlich viele **Turmteile**:

**2 Spieler:** 10 Teile

**3 Spieler:** 9 Teile

**4 Spieler:** 7 Teile

**5 Spieler:** 6 Teile

**6 Spieler:** 5 Teile

Diese Turmteile stellt jeder Spieler zu seinem Meeple-Vorrat.

## DIE NEUEN LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN

Die neuen Landschaftsplättchen legst du genauso wie alle anderen Plättchen an. Bei den neuen Landschaftsplättchen kommen außer den Turmbauplätzen keine neuen Elemente dazu.

*Es gibt einen Sonderfall:  
Bei diesem Plättchen  
teilt der Weg über  
die Brücke beide Wiesen,  
die Stadt wird allerdings  
nicht geteilt.*



## TÜRME

### 1. Landschaftsplättchen legen

Die Plättchen mit den Turmbauplätzen legst du nach den gleichen Regeln an, wie sonst auch.

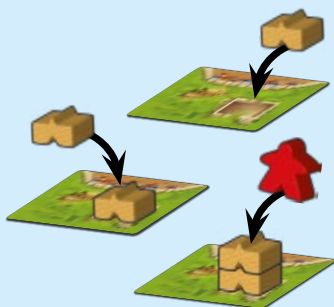
### 2. Einen Meeple oder ein Turmteil einsetzen

Nachdem du ein Plättchen angelegt hast, darfst du nun genau eine der folgenden 4 Möglichkeiten ausführen:

- Du setzt einen deiner Meeple auf das soeben gelegte Plättchen (nach den bekannten Regeln).

#### 3 neue Möglichkeiten:

- Du setzt eines deiner Turmteile auf ein ausliegendes Plättchen mit einem Turmbauplatz.
- Du setzt eines deiner Turmteile auf einen schon bestehenden Turm deiner Wahl.
- Du setzt einen deiner Meeple auf einen bestehenden Turm und schließt diesen damit ab.

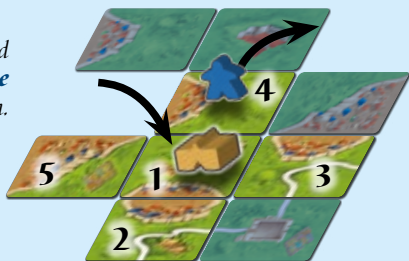


#### EIN TURMTEIL SETZEN UND EINEN GEFANGENEN MACHEN

Immer dann, wenn du ein Turmteil setzt, darfst du sofort **1 Meeple** eines Mitspielers oder von dir selbst vom Spielfeld nehmen. Den **gefangenen Meeple** des Mitspielers **legst du vor dir ab**. Einen eigenen legst du in deinen Vorrat.

Von welchen Plättchen du einen Meeple gefangen nehmen darfst, richtet sich danach, in welcher Höhe du das Turmteil auf den Turm setzt: Das Plättchen, auf dem der Turm steht, ist immer verfügbar. Für jedes Stockwerk, das der Turm hoch ist, hast Du ein Plättchen in waagrechter und senkrechter Linie zur Auswahl. Wird das Turmteil also in der 1. Ebene gebaut, so hast du 5 Plättchen zur Auswahl.

*Du setzt das erste Turmteil und nimmst den **blauen Meeple** auf Plättchen 4 gefangen.*



Baust du das Turmteil in die 2. Ebene, so gibt es schon 9 Plättchen, auf denen du einen Meeple gefangen nehmen kannst.

**Du** baust das zweite Turmteil und hast nun die Möglichkeit, entweder den **grünen Meeple** auf 1, den **blauen Meeple** auf 6, **deinen** auf 8 oder den **schwarzen** auf 9 gefangen zu nehmen.



Mit jedem weiteren Stockwerk vergrößert sich die Reichweite des Turmes um 4 Möglichkeiten. Diese Gefangennahme kannst du auch über „Löcher in der Auslage“, über andere Türme jeglicher Höhe und den Fluss hinweg ausführen. Du darfst einen Turm beliebig hoch bauen.

#### EINEN MEEPLE AUF EINEN TURM SETZEN

Wenn du einen deiner Meeple auf einen bestehenden Turm setzt, ist dieser Turm damit abgeschlossen und darf nicht weiter erhöht werden. Der Meeple bleibt, falls er nicht durch einen anderen Turm entfernt wird, bis zum Ende des Spiels auf dem Turm stehen und kommt nicht mehr zu dir zurück. Diese Aktion ist sinnvoll, wenn du dadurch deine eigenen wertvollen Meeple schützen kannst.



#### DER GEFANGENENTAUSCH UND FREIKAUF

Immer dann, wenn du und ein Mitspieler voneinander jeweils einen Meeple gefangen genommen habt, **tauscht** ihr diese sofort aus. Die Meeple kommen so zu ihrem jeweiligen Besitzer zurück. Solltest du oder dein Mitspieler mehrere Gefangene vom anderen haben, so darf sich der Besitzer aussuchen, welchen der Gefangenen er zurückhaben möchte.



Außerdem darfst du, wenn du am Zug bist, einen gefangenen Meeple von einem Mitspieler **zurückkaufen**. Dafür musst du auf der Wertungstafel **3 Punkte** zurückgehen, und dein Mitspieler bekommt diese Punkte. Nach dem Rückkauf darfst du nicht weniger als null Punkte haben. Den zurückgekauften Meeple darfst du in diesem Zug sofort einsetzen.

## Regeln für das Spiel mit anderen Erweiterungen

Diese Seite brauchst du nur im Fall von Regelfragen im Zusammenhang mit anderen Erweiterungen. Ansonsten kannst du sie einfach ignorieren und losspielen.

Bei der Vielzahl von Figuren, die es in der Carcassonne-Welt mittlerweile gibt, stellt sich öfters die Frage, wie welche Figur mit dem Turm gespielt werden darf. Hier eine Liste, was mit welcher Figur möglich ist. (Erweiterungsnr. / Figur)

### Figur, mit der du den **Turm abschließen** darfst:

1. Großer Meeple



### Figuren, mit der du den **Turm NICHT abschließen** darfst:

Basis  
Abt



5. Wagen



5. Bürger-  
meister



5. Guts-  
hof



9. Schä-  
fer



### Figuren, die du mit dem Turm **vom Spielplan nehmen** darfst (auch eigene):

Basis  
Abt



1. Großer  
Meeple



5. Wagen



5. Bürger-  
meister



8. Meeple auf Brücke Alle Figuren, die mit dem Turm gefangen genommen werden, darfst du auch für 3 Punkte zurückkaufen.

### Figuren, die du mit dem Turm **NICHT vom Spielplan nehmen** darfst:

2. Schwein



2. Baumeister



5. Gutshof



6. Meeple in der Stadt Carcassonne 8. Meeple in einer Burg 9. Schäfer



• Alle neutralen Figuren und Plättchen

(z. B. 3. Fee, 3. Drache, 6. Graf, 8. Brücke, 8. Burg 9. Schafe)

## WEITERE KLARSTELLUNGEN

3. **Erw.** | Die Fee schützt keinen Meeple vor der Gefangennahme durch einen Turm.

3. **Erw.** | Der Drache frisst auch einen Meeple auf einem Turm.

8. **Erw.** | Brücke und Turm dürfen auf einem Plättchen stehen.

Verschiebe den Turm so auf dem Plättchen, dass beides Platz findet.

Turm-Konstruktion: Christof Tisch

Ein besonderer Dank für die Erstellung dieser Regeln geht an Marion Haake und den Mitgliedern von [www.carcassonne-forum.de](http://www.carcassonne-forum.de)

Alles über **Carcassonne** findet ihr auf unserer Homepage [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de). Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, ihr könnt an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.



© 2006, 2016

Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
[info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und unsere weiteren Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an. [www.cundco.de](http://www.cundco.de)