

Mit **Carcassonne Maps** bieten wir euch eine neue Möglichkeit **CARCASSONNE** zu spielen. Auf den Maps könnt ihr mit euren **Carcassonne**-Plättchen verschiedene Länder nach-legen. Dabei schlagen wir euch einige Varianten vor, wie ihr die Maps nutzen könnt. Ihr könnt aber auch gerne eigene Varianten ausprobieren.

SPIELMATERIAL

- **1 Carcassonne Map.** Außerdem benötigt ihr:
- **Landschaftsplättchen** | Wir empfehlen die Plättchen des Grundspiels und der 1. und 2. Erweiterung. Natürlich könnt ihr die Plättchen auch anders zusammenstellen. Bei jeder Map schreiben wir unsere Empfehlung dazu, mit wie vielen Plättchen ihr am besten spielt. Dabei empfehlen wir euch die Zusatzregeln der Erweiterungsplättchen **wegzulassen** (z.B. bei der 2. Erweiterung ohne Warenplättchen, Baumeister, Schwein, etc. spielen).
- **Meeple** | Jeder Spieler sollte mit 9, statt mit 7 Meeplen spielen (+ 1 Meeple auf der Wertungstafel).*

SPIELÜBERSICHT

Auf jeder Map sind mehrere mögliche **Startfelder** zu sehen. Auf ihnen befindet sich jeweils eine „Kleinstadt“ und sie sind durch eine rötliche Umrandung gekennzeichnet. Wir empfehlen mit mindestens 2 Startfeldern zu spielen. Nehmt das Startlandschaftsplättchen (mit der dunklen Rückseite) und 1 bis 2 weitere zufällig ausgewählte Plättchen und legt sie auf 2 bis 3 der Startfelder. An diese Plättchen dürft ihr zu Beginn anlegen.

Spielt ihr nur nach den Grundregeln und ohne die **Map-Chips**-Erweiterungsregeln, ignoriert ihr einfach die auf den einzelnen Maps z. T. aufgedruckten Zusätze, wie z. B. Weinflaschen bei der Frankreich Map, farbige Streifen, bei der Ibérica-Map, Inseln auf der Benelux-Map, etc. Die normalen Spielregeln bleiben bestehen. Ein paar neue Regeln kommen hinzu.

(**Hinweis:** Zur Vereinfachung reden wir im Folgenden von Groß- und Kleinstädten, auch wenn diese Einteilung nicht immer der Wirklichkeit entspricht.)



Einige Startfelder von verschiedenen Maps

GRUNDREGELN

1. Landschaftsplättchen anlegen

Du darfst ein Plättchen nur auf ein vorgedrucktes **Ablagefeld** legen. Dabei musst du das Plättchen (wie üblich) an ein schon ausliegendes Plättchen anlegen.

Großstädte

Auf die Felder mit bereits aufgedruckten **Großstadt-Plättchen** (z. B. Berlin, London, Paris, Amsterdam oder Barcelona) darfst du **keine** Plättchen legen. Sobald du mit einem gelegten Plättchen ein solches „Großstadt-Plättchen“ an einer Seite erreichst, ist es angeschlossen. Ab sofort darf jeder Spieler an alle offenen Seiten dieses Großstadt-Plättchens anlegen.



Du legst ein passendes Plättchen an das Startplättchen (in Rostock) an.



Du hast Berlin im Westen mit einem passenden Plättchen angeschlossen. In weiteren Zügen dürft ihr jetzt auch Plättchen auf die angrenzenden Felder anlegen.

Kleinstädte

Felder mit Kleinstädten (Felder mit Häuschen wie z. B. Bremen, Bordeaux, Oxford, Straßbourg, Utrecht, Salamanca) gelten als normale Felder. Du darfst nach den normalen Regeln ein Plättchen darauf legen. Auf manchen Maps haben sie auch noch bestimmte Regeln. *Varianten dazu findest du außerdem auf Seite 3.*



Auf dieses Feld kannst du nach normalen Regeln ein Plättchen legen.

Grenzfelder mit anschließender Stadt oder Straße

Dort wo Straßen und Städte am Rand der Karte aufgedruckt sind, musst du ein passendes Plättchen anlegen.



Hier wurde die Stadt an der Grenze mit einem passenden Plättchen angeschlossen.



Hier wurde die Straße an der Grenze mit einem passenden Plättchen angeschlossen.

*In unserem Webshop www.cundco.de/zubehoer/ findest du ein Map-Meeple-Set mit je 2 zusätzlichen Meepeln pro Farbe.

Grenzfelder ohne Anschluss

Der Rand der Karte gilt als „neutral“, das heißt, du darfst dort (wenn keine aufgedruckte Straße oder Stadt vorhanden ist) beliebige Plattchenseiten (Stadt, Wiese oder Straße) anlegen.

Fährverbindungen

Wenn du eine Seite einer Fährverbindung mit Straße angeschlossen hast, darf jeder Spieler diese Verbindung an der anderen Seite mit einer Straße weiterführen.



Bei diesen Grenzfeldern ist es egal welche Plattchenseite nach außen zeigt.



Die Fähre wurde im Osten angeschlossen, nun darf jeder auf das Feld unten ein passendes Plattchen anlegen.

2. Einen Meeple einsetzen

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

3. Eine Punktwertung auslösen

Ein **Wappen** zählt bei der Wertung **2 zusätzliche Punkte**, egal ob es auf / an einer Straße oder in einer Stadt ist.

1 | Großstädte

Schließt du eine Großstadt ab, ermittelst du die Punktezahl nach den üblichen Regeln. Aufgedruckte Großstadt-Plättchen zählst du dabei wie normale Stadtteile mit. Durch die aufgedruckten Wappen bekommt der Besitzer der Stadt zusätzliche Punkte.



1 | Berlin ist abgeschlossen. Als Besitzer erhältst **du** 20 Punkte (6 Plattchen + 4 Wappen, die jeweils 2 Punkte bringen).

2a | Grenzfelder mit anschließender Straße oder Stadt

Straßen, die aus dem Spielfeld führen, schließen eine Straße dort ab. Gehört eine aufgedruckte Straße oder Stadt bei einer Wertung dazu, zählst du sie wie ein normales Plattchen. Der Besitzer erhält durch Wappen zusätzliche Punkte.



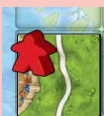
2 | Deine Straße ist abgeschlossen (oben endet sie in Dänemark). **Du** erhältst 8 Punkte. (4 Punkte für 4 Straßen und 4 Punkte für die beiden Wappen).



2 | Deine Stadt ist abgeschlossen. **Du** erhältst 10 Punkte. (3 Plattchen + 2 Wappen, die je 2 Punkte bringen).

2b | Grenzfelder ohne Anschluss

Eine Stadt, Straße oder Wiese, die am Rand liegt (an Wolken oder am Meer), gilt dort als abgeschlossen. Du wertest sie nach normalen Regeln.



2 | Deine (halbe) Stadt wird durch die Grenze abgeschlossen. **Du** erhältst 2 Punkte.

3 | Fährverbindungen

Eine Fährverbindung zählt für eine Straße 1 Punkt plus die Wappen, die an dieser Verbindung liegen. Diese Punkte werdest du natürlich erst, wenn die Straße mit Fährverbindung abgeschlossen ist.



3 | Die Straße mit Fähre ist abgeschlossen. **Du** erhältst 7 Punkte. (3 Punkte für 3 Straßen und 4 Punkte für 2 Wappen).

4 | Kloster auf Grenzfeldern

Ein Kloster am Rand der Karte benötigt keine 8 angrenzenden Plattchen, damit du es werten kannst. Nur die angrenzenden Ablagefelder (auch diagonal) müssen mit Plattchen belegt sein. Bei einer solchen Klosterwertung bringen nur diese Plattchen Punkte (aufgedruckte Großstadtplättchen zählen auch mit).



4 | **Du** wertest dein Kloster an der Grenze. Es bringt 6 Punkte (je 1 Punkt für das Kloster und die angrenzenden Plattchen).

Schlusswertung

Wie im Grundspiel zählen Stadtplättchen und Wappen in nicht abgeschlossenen Städten nur 1 Punkt. Bei offenen Straßen, die in Nachbarländer enden, zählen Wappen ebenfalls nur 1 Punkt.



Die offene Straße bringt **dir** 4 Punkte (3 Punkte für die Straße und 1 Punkt für das Wappen).

VARIANTEN

Kleinstädte

Ihr könnt für die Felder mit Kleinstädten auch folgende Regel-Varianten ausprobieren:

- a) Wenn du eine Kleinstadt mit einem Plättchen überdeckst, darfst du sofort einen **weiteren Zug** machen.
Du darfst auf diese Weise nur **1** Extra-Zug machen, wenn du dran bist.
- b) Wenn du eine Kleinstadt mit einem Plättchen überdeckst, erhältst du sofort **2 Minuspunkte**.
- c) Bei der Wertung einer **Straße** zählt jede noch sichtbare Kleinstadt, die horizontal oder vertikal neben der Straße liegt, **2 Punkte** extra.



© 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 Ersatzteil-service und vieles mehr findet Ihr auf:
www.cundco.de

**Karten- und
Regellayout:**
Christof Tisch

With **Carcassonne Maps** you're going to experience **CARCASSONNE** in a new way. On this map you have the possibility to re-place various countries with your Carcassonne Tiles. Here are some ways in which you might use these maps. Nonetheless, you can always be creative and come up with your own ideas.

COMPONENTS

- **1 Carcassonne Map.** In addition, you need:
- **Tiles** | We recommend playing with the base game tiles and the first and second expansion. Of course, you can combine everything you want to try. For each map there is a recommendation of a number of tiles you could use. It is better to play **without** the additional rules and meeples of the expansions and to use only the tiles.
- **Meeples** | If possible, every player should use 9 instead of 7 meeples (+1 meeple on the scoring board).*

OVERVIEW

There are **several start-squares** on each map. On each square there is a small town and they are with a red edging. You should start with at least 2 start-squares. Take the starting tile (with the darker backside) and one or 2 random tiles and place all of them on 2 to 3 start-squares. You start your game by placing your first tile next to these tiles.

If you play after the base game rules and without the Maps-Chips expansion rules, you simply ignore the additional prints on the maps (e.g. the wine bottles on the France Map, the colored lines on the Ibérica Map, Islands on the Benelux Map, etc.) The general rules stay the same, and some new rules are added.

(**Note:** to make it easier to read we will be using the words *large city* and *town* even if those words do not always represent reality.)



Some start-squares from different maps

GENERAL RULES

1. Placing a Land tile

You're only allowed to place a tile on a **preprinted square**. As usual, you have to place a tile next to an already placed one.

Large Cities

On squares with printed **large city tiles** (Berlin, London, Paris, Amsterdam or Barcelona) you cannot place tiles. As soon as you place a tile next to a city tile it is connected. From now on, everybody can place a tile next to the city tile.



You place a compatible tile next to the starting tile (in Rostock).



You have connected Berlin in the West with a compatible tile. From now on, everybody is allowed to place a tile on the adjacent squares.

Towns

Squares with towns (with a small house, for example Bremen, Bordeaux, Oxford, Strasbourg, Utrecht, Salamanca,...) count as normal squares. You are allowed to place tiles according to the general rules. On some Maps the rules for these tiles differ. *You find some variants on page 3.*



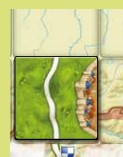
On this square you are allowed to place tiles according to the general rules.

Border squares with adjacent city or road

Wherever there are cities or roads printed on the "border" of the map you have to place a compatible tile.



Here a city on the border was connected with a compatible tile.

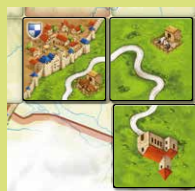


Here a road on the border was connected with a compatible tile.

* If you need additional meeples, you'll find everything you need in our webshop **cundco.de**

Border squares without connection

The “border” of the map is neutral which means that you are allowed to place your tile the way you want if there are no preprinted cities or roads.



In this case, it doesn't matter how you place your tiles (with regard to the border).

Ferry routes

If you have connected a ferry route with a road, everybody is allowed to continue this connection on the other end of the road.



The ferry has been connected and now each player is allowed to place a compatible tile on the other end of the road.

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

A **coat of arms** gives you 2 **additional points** in each scoring no matter if it is part of a road or a city.

1 | Large Cities

If you complete a large city you score according to the general rules. Preprinted large city tiles are scored in the same way as a normal city tile. Coats of arms give bonus points.



1 | Berlin is completed. As the owner, **you** get 20 points (6 tiles + 4 coats of arms [2 points per coat of arms])

2a | Border squares with adjacent city or road

Roads which end on the border are automatically completed there. Preprinted roads or cities are scored as normal tiles. Coats of arms give bonus points.



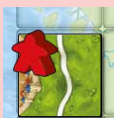
2 | Your road is completed (it ends in Denmark). **You** get 8 points (4 for the road and 4 for the coats of arms).



2 | Your city is completed. **You** get 10 points (3 tiles + 2 coat of arms [2 points per coat of arms])

2b | Border squares without a connection

A city, road or field placed on the border (next to clouds or the sea) is seen as completed. You score them according to the normal rules.



2 | Your (half) city is completed because of the border. **You** get 2 points.

3 | Ferry Routes

A ferry route gives you 1 point for the road plus the coats of arms on this connection. They are scored when the road is completed.



3 | The road with the ferry route is completed. You get 7 points (3 points for the road and 4 points for 2 coats of arms).

4 | Monastery on the border

To complete and score a monastery on the border it isn't necessary to place 8 adjacent. Only the surrounding squares (also the diagonal ones) have to be filled with tiles. However, only “real” tiles as well as preprinted large cities are scored.



4 | **You** score your monastery on the border. You get 6 points (1 point for the monastery and 1 point each for the adjacent tiles).

Final scoring

As usual, city tiles and coats of arms of cities or roads which haven't been completed score only 1 point each. Coats of arms of uncompleted roads which end in neighboring countries also score 1 point.



You get 4 points for the uncompleted road (3 for the tiles and 1 for the coat of arms)

VARIANTS

Towns

You can try to use the following additional rules for the town squares:

- a) Placing a tile on top of a town grants you **one instant extra tile** which has to be placed immediately.
This can only be done once within one draw.
- b) Placing a tile on top of a town **costs two points**.
- c) When scoring a road, you get **2 bonus points** for **each town** which is still visible and touches your road (horizontally or vertically).



© 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 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

**Map and
rules layout:**
Christof Tisch