

Carcassonne Die Schule

- Material:**
- ❶ 1 Lehrer-Figur (in einer zufälligen Farbe, der Lehrer gehört zu keiner Spielerfarbe)
 - ❷ 2 Landschaftskarten »Schule«

Spielvorbereitung: Die Spieler legen die beiden neuen Karten links oder rechts an die Startkarte, so dass die Schule zusammen passt. Der Lehrer wird auf das Schulgelände gestellt.



Spielverlauf

Die Regeln von Carcassonne bleiben gleich! Der Spieler, der eine oder mehrere Straßen, die zu der Schule führen, abschließt, erhält **nach der Wertung** den Lehrer. Er nimmt diesen von der Schule und stellt ihn vor sich ab. Bei der nächsten Wertung erhält der Spieler, da er den Lehrer vor sich hat, ebenfalls die gesamten Punkte. Falls er selbst bei der Wertung Punkte bekommt, erhält er diese mit dem Lehrer zweimal. Anschließend stellt er den Lehrer wieder auf das Schulgelände zurück.

Beispiel I: **Rot** hat den Lehrer. **Blau** schließt eine »Schulstraße« mit 5 Punkten ab. **Blau** und **Rot** bekommen nun beide 5 Punkte. **Rot** stellt den Lehrer auf die Schule, von wo ihn sich **Blau** gleich wieder nimmt.

Beispiel II: **Gelb** hat den Lehrer. **Grün** baut eine Stadt fertig, die **Grün** 12 Punkte bringt. **Gelb** erhält ebenfalls 12 Punkte und stellt anschliessend den Lehrer zurück auf die Schule

Bemerkung: Sind alle Straßen zur Schule abgeschlossen, so haben die Spieler es geschafft, die Schule mit der Aussenwelt zu verbinden. Nun hat der Lehrer genügend Schüler und muss die Schule nicht mehr verlassen.

Diese Mini-Erweiterung ist für das Carcassonne-Grundspiel und für die 1. Erweiterung konzipiert. Im Zusammenspiel mit anderen Erweiterungen können Regelfragen auftreten. In einem solchen Fall wenden Sie sich bitte an christof.tisch@hans-im-glueck.de



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de
Birnauer Str. 15
80809 München



www.rainbow-over-ghana.de