



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Die Wunder der Menschheit

Die Wunder der Menschheit haben Carcassonne erreicht. Jedes von ihnen bringt euch individuelle Vorteile. Sichert euch schnell ein passendes Wunder, um möglichst oft davon zu profitieren!



Spielmaterial

4 Wunderplättchen mit Wundern der Menschheit (Set I)



Notre Dame



Stonehenge



Circus Maximus



Alhambra

4 Wunderplättchen mit Wundern der Menschheit (Set II)



Abu Simbel



Tikal



Angkor Wat



Terrakotta Armee

Hinweis: Alle Wunderplättchen zählen wie jeweils 5 zusammenhängende normale Plättchen.

Spielvorbereitung

Diese Mini-Erweiterung wurde für das **Carcassonne-Grundspiel** entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben. Du kannst **Die Wunder der Menschheit** auch mit anderen Erweiterungen spielen, allerdings „auf eigene Gefahr“, es wird dazu also keine offiziellen Regeln geben.

Wir empfehlen euch mit insgesamt 90 und mehr Plättchen und einem weiteren Meeple zu spielen (z.B. Grundspiel + 1. Erweiterung). Ignoriert aber die Erweiterungsregeln.

- Jeder nimmt sich alle 9 Meeple einer Farbe. Stellt 2 Meeple pro Farbe neben das Feld 10 außerhalb der Wertungstafel.



Hinweis: Einer dieser beiden Meeple dient nur zur Markierung eures Wunders. Ihr könnt dafür auch den großen Meeple aus der 1. Erweiterung oder eine andere Figur in eurer jeweiligen Farbe verwenden.

- Stellt wie üblich 1 Zählmeeple pro Farbe auf das Feld 0 der Wertungstafel. Zu Beginn haben also alle 6 Meeple im eigenen Vorrat.
- Wählt pro Spieler*in ein Wunder. Ihr könnt dabei auch Wunder aus unterschiedlichen Sets beliebig zusammenstellen. Legt alle offen neben der Wertungstafel bereit. Legt die übrigen Wunder für diese Partie zur Seite, ihr benötigt sie nicht.

Alternativ könnt ihr auch beliebig viele Wunder bereitlegen. Dann habt ihr eine größere Auswahl und sucht erst später im Spiel das passende Wunder für euch aus.



Ein Wunderplättchen erhalten

Für jede Spieler*in ist **ein** Wunder vorgesehen. Du kannst also nur ein Mal ein Wunderplättchen erhalten (Für die Variante mit 2 Wundern pro Person, siehe S. 4).

Erreicht oder überschreitet dein Zählmeeple das **Feld mit den Meeple-Paaren** (beim ersten Mal ist es das Feld 10), führst du folgende Schritte nacheinander aus:

- Wähle eines der ausliegenden Wunderplättchen und lege es vor dir ab. Du legst es in diesem Zug noch **nicht** an (siehe **1. Ein Wunderplättchen anlegen**).
- Nimm deine beiden Meeple, die neben der Wertungstafel stehen und lege sie in deinen Vorrat.
- Schiebe alle **verbliebenen** Meeple neben der Wertungstafel um **5 Felder weiter** (also beim ersten Mal neben das Feld 15, danach 20 und dann 25).

Achtung: Ihr dürft die Meeple neben der Wertungstafel **nie über das Feld 25 hinauschieben**, auch wenn ihr mehr als 4 Spieler*innen seid. Dann "warten" die Meeple bei Feld 25, bis die verbleibenden Zählmeeple sie erreichen.

Sonderfall:

Erreichen mehrere Spieler*innen im selben Zug das Feld mit den Meeple-Paaren, so wählt die Person, die am Zug ist, wer von ihnen ein Wunder nimmt. Danach werden die Meeple-Paare wie üblich um 5 Felder weitergeschoben. Befinden sich danach immer noch Zählmeeple anderer Spieler*innen (die noch kein Wunder genommen haben) auf oder hinter dem Meeple-Paar-Feld, entscheidet die Person, die am Zug ist, erneut, wer das nächste Wunder nimmt usw.



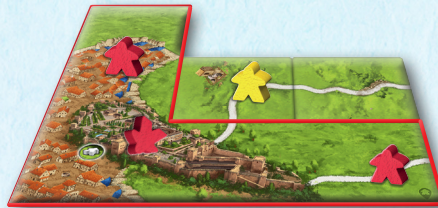
1. Ein Wunderplättchen anlegen

Liegt zu Beginn deines Zuges ein **Wunderplättchen** vor dir, ziehst du **kein Plättchen**, sondern legst stattdessen dein Wunder nach den üblichen Regeln an. Um zu markieren, dass das Wunder dir gehört, stellst du einen der Meeple, die du gemeinsam mit dem Wunder bekommen hast, mittig auf das Wunder (also nicht auf eine Stadt, Straße, Kloster oder Wiese). Dieser Meeple bleibt bis zum Spielende dort stehen. Zur besseren Unterscheidung von anderen Meeplen könnt ihr den Markierungs-Meeple z.B. auf den Kopf stellen.

Hinweis: Im ausgesprochen seltenen Fall, dass es keine Möglichkeit gibt, das Wunder korrekt anzulegen, ziehst du ein Plättchen, das du sofort so anlegen musst, dass du danach sofort dein Wunderplättchen (daran) anlegen kannst. Ist auch das nicht möglich, kommt das Plättchen aus dem Spiel (auch wenn es selbst gepasst hätte) und du ziehst ein weiteres Plättchen, usw. Auf dem zusätzlich gezogenen Plättchen setzt du keinen Meeple ein.

2. Meeple auf ein Wunderplättchen einsetzen

Nachdem du dein Wunderplättchen angelegt und markiert hast, **darfst** du nun sofort bis zu **2 Meeple** auf **verschiedene unbesetzte Gebiete** (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese) dieses Wunderplättchens einsetzen. Du darfst also auch 1 oder 0 Meeple setzen. Setzt du 2 Meeple ein, dürfen diese auch auf dem gleichen Plättchen-Quadrat stehen.



Du legst die Alhambra an und stellst deinen Markierungs-Meeple kopfüber auf das Wunder. Anschließend stellst du einen Meeple auf die Stadt und einen weiteren Meeple auf die unbesetzte Straße.

3. Eine Wertung mit deinem Wunder auslösen

Jedes Wunder hat eine eigene Funktion, die dir Punkte bringen kann. Einige Wunder bringen dir **während des Spiels** Punkte, andere **bei Spielende**.

Wertung während des Spiels



Notre Dame

Setzt du **während des Spiels** (nicht in dem Zug, in dem du das Notre Dame-Wunderplättchen anlegst) einen deiner Meeple auf eines der 8 Plättchen rund um ein Kloster ein, erhältst du **sofort 3 Punkte**. Ob auf diesem Kloster ein Mönch steht oder nicht, spielt hierbei keine Rolle. Auch wenn mehrere Klöster angrenzen, erhältst du **nur 3 Punkte**.



Du setzt deinen Meeple auf dieses Plättchen ein und erhältst sofort 3 Punkte.



Stonehenge

Schließt du **in deinem Zug** (nicht beim Anlegen des Stonehenge-Wunderplättchens selbst) eine oder mehrere von Meeplen **besetzte Straßen** ab, so erhältst du für jede dieser Straßen **sofort 3 Punkte** (auch wenn du selbst keinen Meeple auf der Straße stehen hast). Danach wertet ihr die Straße wie üblich.



Du schließt eine von einem Meeple besetzte Straße ab. Daher erhältst du 3 Punkte.



Abu Simbel

Wenn du am Zug bist, darfst du aus **2 Plättchen auswählen**. Beim ersten Mal ziehst du 2 Plättchen. Du suchst dir eines aus und legst es an. Das andere legst du für einen zukünftigen Zug verdeckt vor dir ab. Wenn du wieder am Zug bist, ziehst du eines dazu und suchst nun wieder aus 2 Plättchen aus, usw.

Sollte am Ende des Spiels kein Plättchen mehr zum Nachziehen da sein, legst du das eine vor dir liegende noch an. Ist dein nicht gewähltes Plättchen das letzte im Spiel, erhält es die nächste Spielerin für den letzten Zug.



Du ziehst ein Plättchen, schaust dir dieses und das, welches bereits vor dir liegt an. Du entscheidest dich für das eine, das du anlegst. Das andere legst du verdeckt vor dir ab.



Tikal

Wird eine Stadt gewertet, die **mindestens 3 Plättchen** groß ist, in der du mindestens einen Meeple stehen hast, bekommst du für jeden eigenen Meeple in einer Stadt auf dem Spielfeld **2 Punkte**. Dabei gilt:

- In der gewerteten Stadt musst du nicht die Mehrheit besitzen.
- Auch der Meeple in der eben gewerteten Stadt erhält 2 Punkte.



Blau wertet die Stadt, die sich über mehr als zwei Plättchen verteilt, und in der du auch mit einem Meeple stehst. Da **blau** die Mehrheit dort hat, erhält er zwar die Punkte für die Stadt, du erhältst aber Punkte für dein Tikal-Wunder. Du stehst derzeit mit insgesamt 4 Meeple in Städten auf dem Spielfeld und erhältst deshalb $(4 \times 2 =) 8$ Punkte.

Wertung am Spielende



Circus Maximus

Bei Spielende erhältst du, abhängig von der Anzahl Spieler*innen, Punkte für **jeden fremden Meeple** in noch offenen Städten:

2 Spieler*innen: **4 Punkte**

3+4 Spieler*innen: **3 Punkte**

5+ Spieler*innen: **2 Punkte**



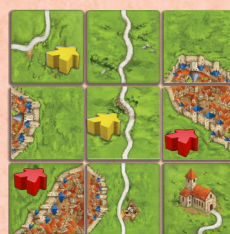
Kleiner Ausschnitt bei Spielende:

Im Spiel zu dritt erhältst du 2×3 Punkte für die gelben Meeple und 1×3 Punkte für den blauen. Für deinen eigenen Meeple erhältst du keine Punkte.



Alhambra

Bei Spielende erhältst du **5 Punkte** für **jede eigene** Bäuerin. Spielt ihr mit mindestens 120 Plättchen, erhältst du jeweils **6 Punkte**. Das ist unabhängig davon, ob dir die Bäuerin für die Wiese selbst Punkte bringt.



Kleiner Ausschnitt bei Spielende:

Du hast 2 Bäuerinnen auf dem Feld und erhältst dafür 2×5 Punkte.

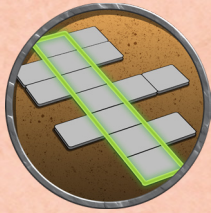


Angkor Wat

Für jede Straße (offen oder geschlossen), die **mindestens 5 Plättchen** lang ist, erhältst du am Spielende **5 Punkte**. Es spielt keine Rolle, ob die Straßen bereits gewertet wurden oder noch offen sind, ob Meeple darauf stehen oder nicht.



Bei Spielende zählst du zunächst alle Straßen, die mindestens 5 Plättchen lang sind zusammen. In diesem Ausschnitt zählst du 2 relevante Straßen, die dir $(2 \times 5 =) 10$ Punkte bringen.



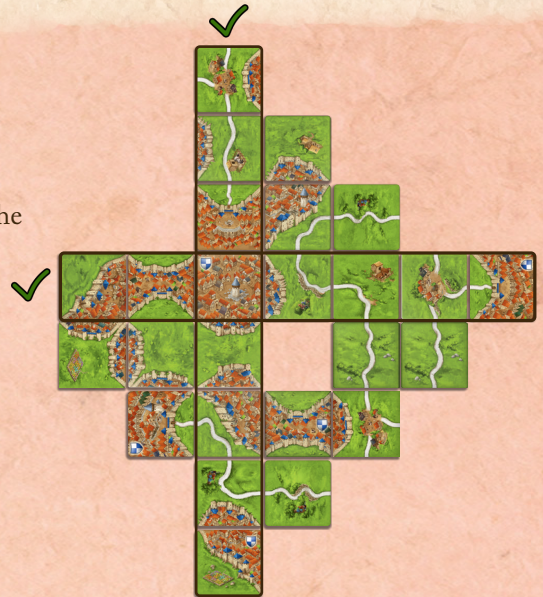
Terrakotta Armee

Du bekommst **2 Punkte** für jeweils mindestens 7 Plättchen, die am Spielende lückenlos in einer Reihe oder Spalte auf dem Spielfeld liegen.

Dabei gilt:

- Du darfst gleiche Plättchen für die Spalte und für die Reihe werten.
- Jede Spalte und Reihe wird nur einmal gewertet.

Bei Spielende gehst du Spalte für Spalte und Reihe für Reihe durch und zählst, wieviele davon aus mindestens 7 Plättchen bestehen, die ohne Lücke aneinander liegen. In diesem Ausschnitt sind es eine Reihe und eine Spalte, in welcher 7 oder mehr Plättchen sind. Du erhältst dafür (2x2=) 4 Punkte.



Wichtig!

Bei Spielende wertet ihr **immer zuerst die Wunder, die eine Wertung bei Spielende haben**, bevor ihr mit der normalen Schlusswertung weitermacht.

Jedes Wunderplättchen zählt wie 5 einzelne normale Plättchen. Dementsprechend setzen sich die Straßen und Städte darauf evtl. aus mehreren Plättchen zusammen. Dies müsst ihr bei allen Wertungen entsprechend berücksichtigen.

Set I: Stonehenge und Notre Dame haben jeweils eine Straße, die sich über 2 Plättchen erstreckt. Die Alhambra hat eine Stadt, die sich über 3 Plättchen erstreckt, der Circus Maximus eine Stadt, die sogar 4 Plättchen groß ist.

Set II: Jedes der Wunder, außer Tikal, hat eine Straße, die sich über 2 Plättchen erstreckt. Tikal hat eine Straße, die sogar 3 Plättchen zählt.

Variante - 2 Wunder pro Spieler*in

Wenn ihr die Wunder bereits kennengelernt habt, könnt ihr auch folgende Variante ausprobieren, bei der jede Spieler*in bis zu 2 Wunder im Spiel erhält. Du erhältst nun die Effekte beider Wunder. Je nachdem, kannst du dadurch auch interessante Kombinationen bilden.

Hinweis: Alle Spielregeln bleiben grundsätzlich erhalten. Wir schreiben hier nur die Änderungen auf.

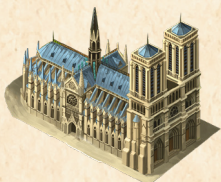
Spielvorbereitung

Wir empfehlen euch mit **mindestens 120 und mehr Plättchen** und **2 weiteren Meeplen** zu spielen (z.B. Grundspiel + Fluss, + 1. Erweiterung und beliebigen weiteren Plättchen aus (Mini-) Erweiterungen). Ignoriert aber die Erweiterungsregeln.

- Jede*r nimmt sich **10 Meeple** einer Farbe. Stellt **2 Meeple** pro Farbe neben das Feld 10 außerhalb der Wertungstafel, und **1 Meeple** neben das Startfeld 0/50.
- Wählt pro Spieler*in **2** oder beliebig viele **Wunder** und legt sie neben der Wertungstafel bereit.

Das 2. Wunderplättchen erhalten

Erreicht oder überschreitet dein Zählmeeple das **Feld 50**, suchst du dir dein 2. Wunder aus, legst es vor dir ab und nimmst dir den Meeple, der neben dem Startfeld 0/50 steht. Mit diesem markierst du dann im nächsten Zug dein 2. Wunder, nachdem du es angelegt hast.



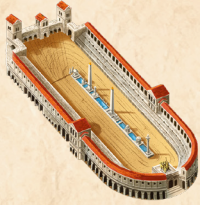
Notre Dame

Die *Cathédrale Notre-Dame de Paris* ist eine römisch-katholische Kirche. Sie wurde in den Jahren 1163 bis 1345 errichtet und ist eines der frühesten gotischen Kirchengebäude Frankreichs. Sie steht im historischen Zentrum von Paris auf der Seine-Insel Île de la Cité. Am 15. April 2019 erlitt sie durch einen Großbrand schwere Schäden. Kurz darauf beschloss das französische Parlament ihre originalgetreue Rekonstruktion.



Stonehenge

Das Monument ist ein Megalith-Bauwerk der Jungsteinzeit. Es liegt nahe des Fluss' Avon bei Amesbury in Süd-England, und wurde ab ca. 3000 v. Chr. in mehreren Abschnitten (über mehrere hundert Jahre) errichtet. Über den Anlass und letztlichen Zweck dieses höchst aufwendig konzipierten Monuments existieren verschiedene Hypothesen. Seit 1986 gehört die Stonehenge zum UNESCO-Weltkulturerbe.



Circus Maximus

Erstmals als feste Einrichtung in Stein, startete der Bau ca. 31 v. Chr.. Mit einer Gesamtlänge von rund 600 Metern und einer Breite von 140 Metern, war der Circus Maximus der größte Circus im antiken Rom. Damit war er sogar größer als das Kolosseum und bis in die Moderne das größte Stadium weltweit. In ihm wurden bis ins 6. Jahrhundert Wagenrennen ausgetragen. Sein Fassungsvermögen soll zwischenzeitlich bis zu 250.000 Plätze betragen haben, wobei dies nur auf einer Erzählung beruht. Wahrscheinlicher sind - immernoch sehr imposante - 150.000 Plätze.



Alhambra

Auf dem Sabikah-Hügel im andalusischen Granada in Spanien steht die Stadtburg Alhambra. Die Burganlage im maurischen Stil islamischer Kunst ist etwa 740 Meter lang und 220 Meter breit. Besonders die Nasridenpaläste mit ihren Gärten, die Medina und der Renaissance-Palast Karls des Fünften sind heute bedeutsam für die Alhambra. Sie ist eine der meistbesuchten Touristenattraktionen Europas und wurde 1984 zum Weltkulturerbe ernannt.

*Hinweis: Die auf der Rückseite der **Set I-Wunderplättchen** aufgedruckte Landkarte war nur für das Carcassonne Spielefestival 2023 in Carcassonne relevant.*



Abu Simbel

Im 13. Jahrhundert v. Chr. wurden die Felsentempel in der Ortschaft Abu Simbel errichtet. Die beiden Tempel - der große zum Ruhm des Königs (Pharao) Ramses II., und der kleine Hathor-Tempel zur Erinnerung an seine Gemahlin Nefertari - stehen seit 1979 auf der Weltkulturerbeliste der UNESCO. Um sie vor dem ansteigenden Wasser des Nassersees zu retten, wurden sie in den Jahren 1963 bis 1968 abgetragen und 64 Meter höher auf einer Insel im Nassersee wieder aufgebaut.



Tikal

Die antike Stadt der Maya ist vor allem durch ihre Stufentempel bekannt. Sie liegt im nördlichen Guatemala, in den Regenwäldern des Petén und war in der klassischen Maya-Periode im 3.-9. Jahrhundert eine der bedeutendsten Städte. Tikal erlebte im 5. und im 8. Jahrhundert seine Höhepunkte. Seit 2018 gehen Forscher davon aus, dass die Umgebung von Tikal mindestens eine Million Menschen zählte. Spätestens im 10. Jahrhundert war die Stadt dann vollständig verlassen.



Angkor Wat

Die bekannteste Tempelanlage in der Region Angkor in Kambodscha befindet sich ca. 240 km nordwestlich der Hauptstadt Phnom Penh. Als sich das Land südlich von China im 10. Jahrhundert zu einem regionalen Machtzentrum Südostasiens entwickelte, errichteten die Khmer große Städte und gewaltige Tempelanlagen. Unter König Suryavarman II. entstand auch Angkor Wat. Die Anlage wurde als Staatstempel des Königs erbaut und diente der Verehrung Vishnus. Es gibt auch Hinweise, dass es der Totentempel Suryavarman II. war.



Terrakotta Armee

Die sogenannte Terrakotta Armee umfasst mehr als 7.000 Soldaten in Lebensgröße. Sie ist Teil einer frühchinesischen Grabanlage: das Mausoleum Qín Shihuang's. Mit dem Bau wurde im Jahr 246 v. Chr. begonnen, und der Kaiser Qín Shihuang's wurde im Jahre 210 v. Chr. darin beigesetzt. Es ist einer der weltweit größten Grabbauten, eine der größten archäologischen Entdeckungen des 20. Jahrhunderts und steht seit 1987 auf der Liste des Weltkulturerbes der UNESCO.