

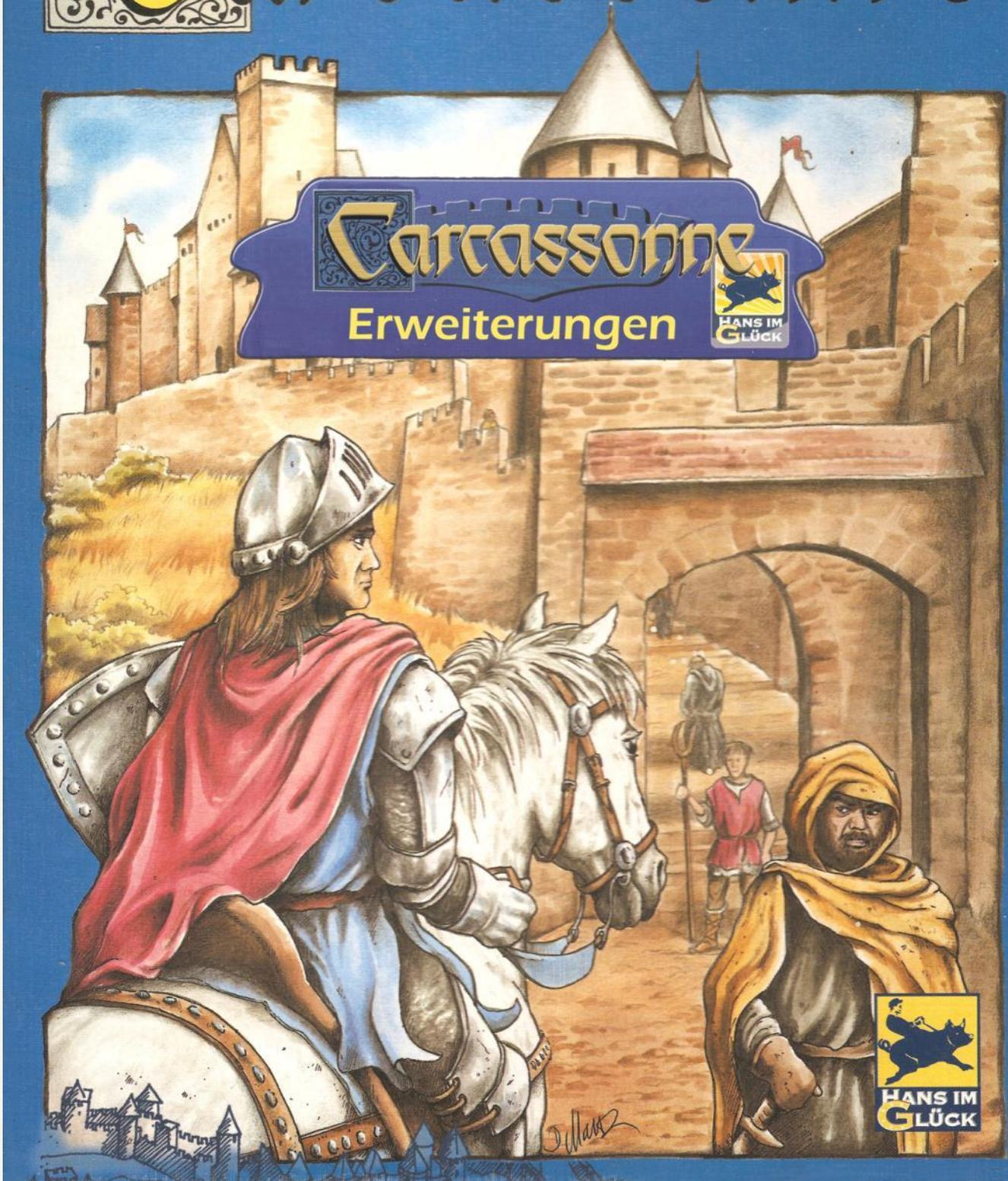
Klaus-Jürgen Wrede

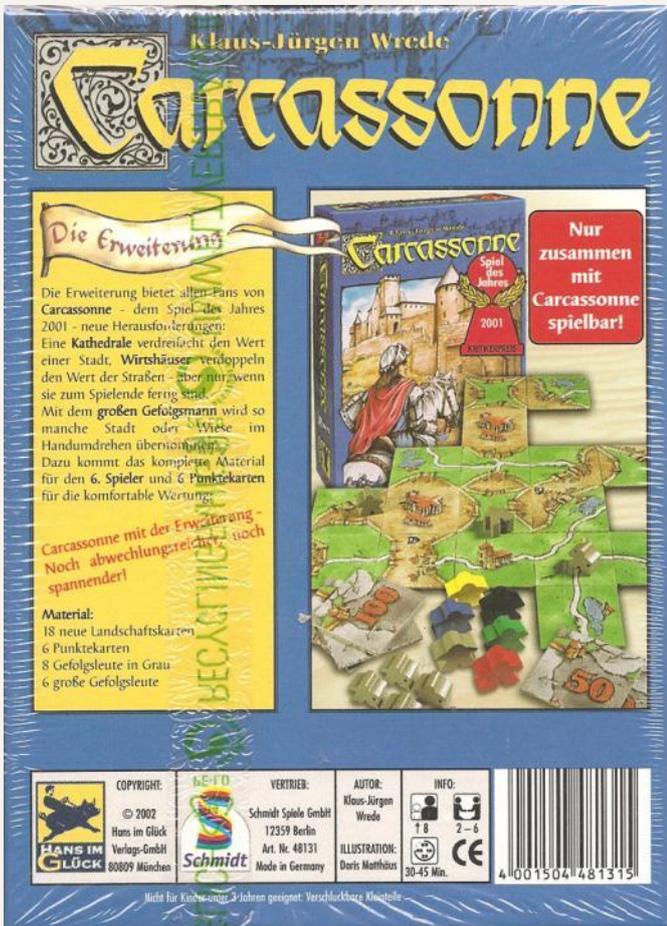
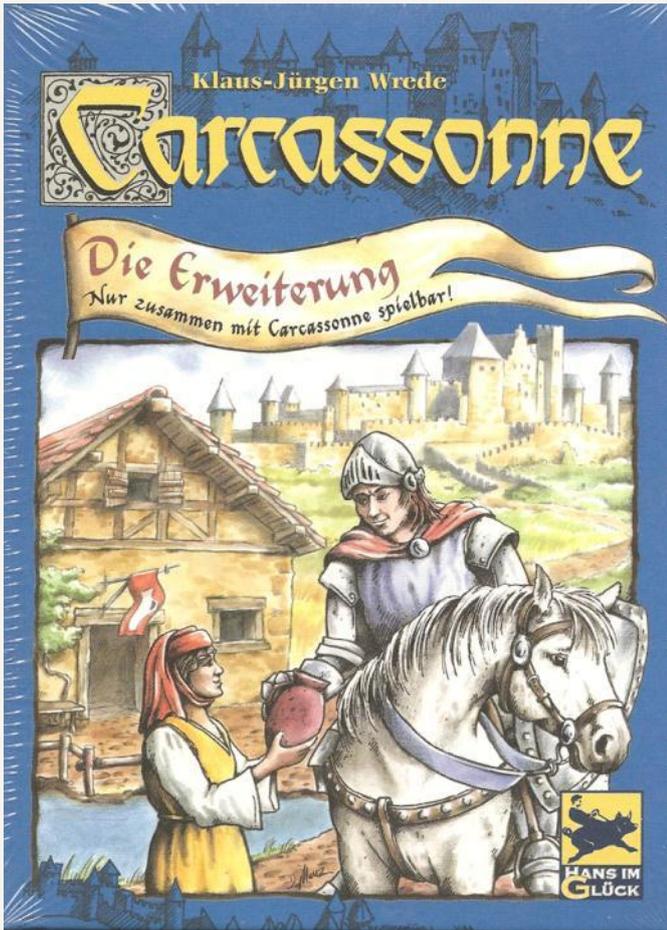


Carcassonne

Carcassonne

Erweiterungen

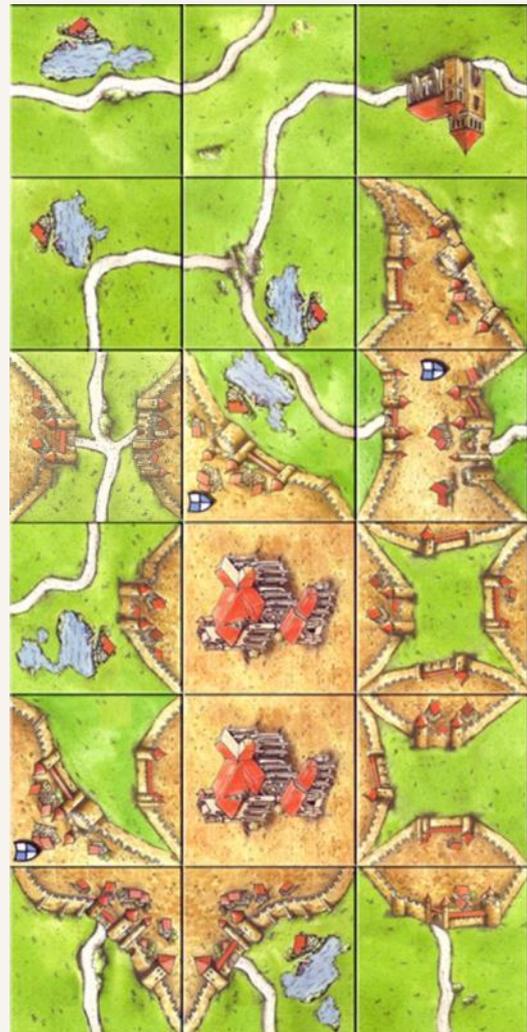




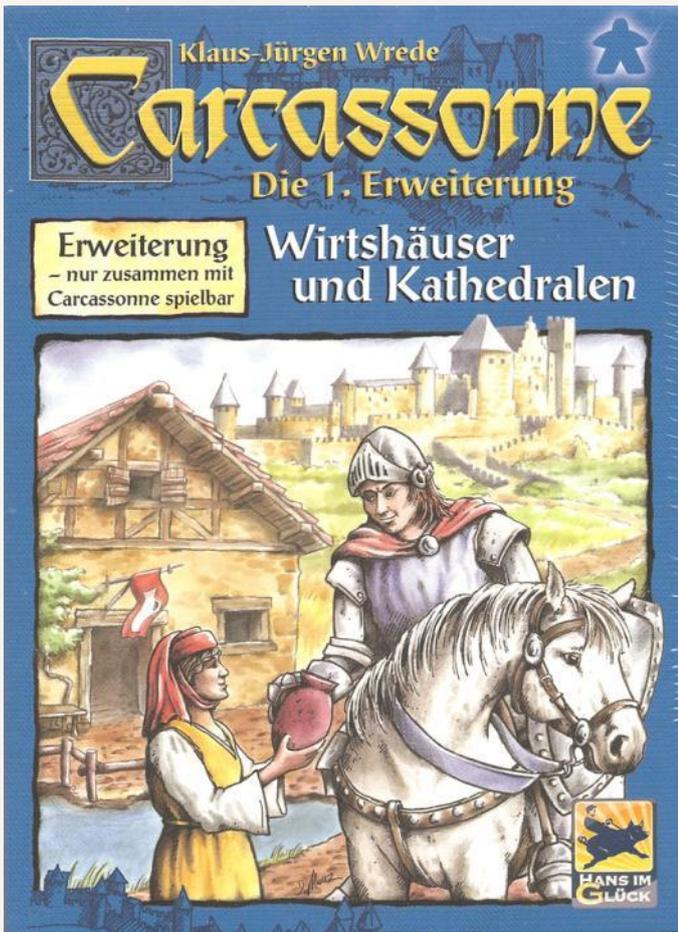
Die Erweiterung bietet allen Fans von Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - neue Herausforderungen: Eine Kathedrale verdreifacht den Wert einer Stadt, Wirtshäuser verdoppeln den Wert der Straßen - aber nur, wenn sie zum Spielende fertig sind. Mit dem großen Gefolgsmann wird so manche Stadt oder Wiese im Handumdrehen übernommen. Dazu kommt das komplette Material für den 6. Spieler und 6 Punktekarten für die komfortable Wertung.

- EAN-GTIN: 4001504481315
- erschienen: 2002
- Autor: Klaus-Jürgen Wrede
- Illustration: Doris Matthäus
- Regelwerk: HiG-Template
- Inhalt: 18 Landschaftskarten,
8 Gefolgsleute für den 6. Spieler,
6 Punktekarten 50/100,
6 große Gefolgsleute,
1 Spielregel

2006 wurden die Erweiterungssymbole eingeführt. Die Erweiterungen, die es ohne Symbole gab, sind die 1. bis 4. Erweiterung.



Wirtshäuser und Kathedralen



Die Erweiterung bietet allen Fans von Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - neue Herausforderungen: Eine Kathedrale verdreifacht den Wert einer Stadt, Wirtshäuser verdoppeln den Wert der Straßen - aber nur, wenn sie zum Spielende fertig sind. Mit dem großen Gefolgsmann wird so manche Stadt oder Wiese im Handumdrehen übernommen. Dazu kommt das komplette Material für den 6. Spieler und 6 Punktekarten für die komfortable Wertung.

EAN-GTIN: 4001504481315
 erschienen: 2006
 Autor: Klaus-Jürgen Wrede
 Illustration: Doris Matthäus
 Regelwerk: HiG-Template
 Inhalt: 18 Landschaftskarten,
 8 Gefolgsleute für den 6. Spieler,
 6 Punktekarten 50/100,
 6 große Gefolgsleute,
 1 Spielregel



Klaus-Jürgen Wrede
Carcassonne
1 Wirtshäuser und Kathedralen
 (Die Erweiterung)

Die Erweiterung bietet allen Fans von Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - neue Herausforderungen: Eine Kathedrale verdreifacht den Wert einer Stadt, Wirtshäuser verdoppeln den Wert der Straßen - aber nur, wenn sie zum Spielende fertig sind. Mit dem großen Gefolgsmann wird so manche Stadt oder Wiese im Handumdrehen übernommen. Dazu kommt das komplette Material für den 6. Spieler und 6 Punktekarten für die komfortable Wertung.

Die Landschaftskarten sind mit einem kleinen Symbol markiert, so dass sie jederzeit einfach wieder aus dem Grundspiel aussortiert werden können.

Material:

- 18 neue Landschaftskarten
- 6 Punktekarten
- 8 Gefolgsleute in Grau
- 6 große Gefolgsleute

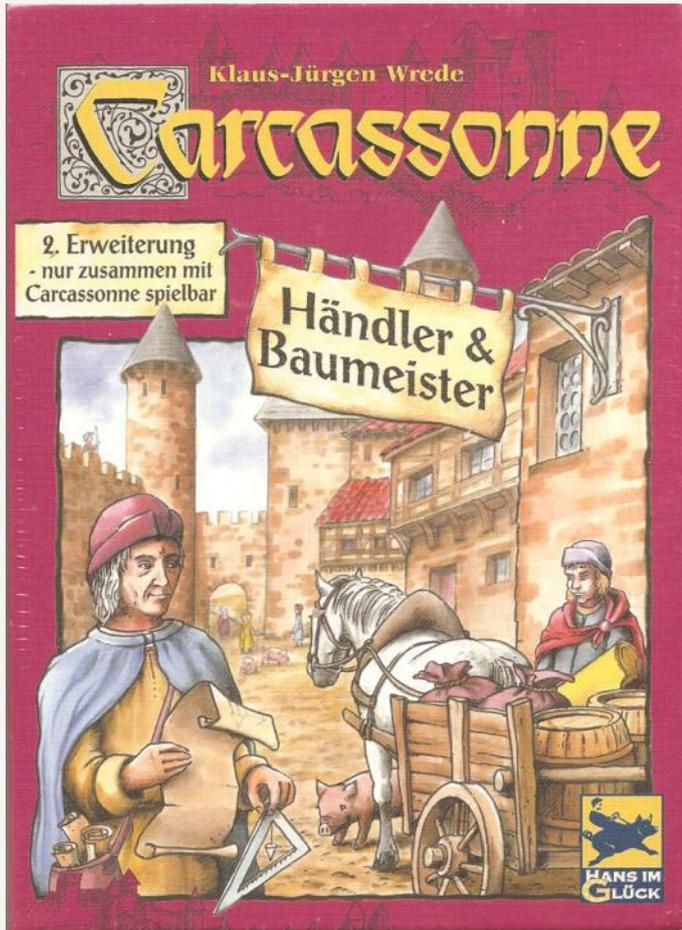
Nur zusammen mit Carcassonne spielbar!

Material:
 • 18 neue Landschaftskarten
 • 6 Punktekarten
 • 8 Gefolgsleute in Grau
 • 6 große Gefolgsleute

Copyright: © 2002, 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH, Birnauer Str. 15 80809 München
Vertrieb: Schmidt Spiele GmbH Postfach 470437 12313 Berlin Art. Nr. 48131 Made in Germany
Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Info: 8+ 2-6 40Min.
 4001504481315

CE

0-3 ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!

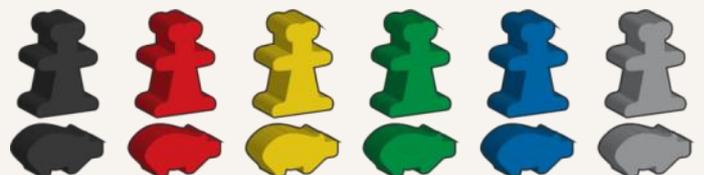
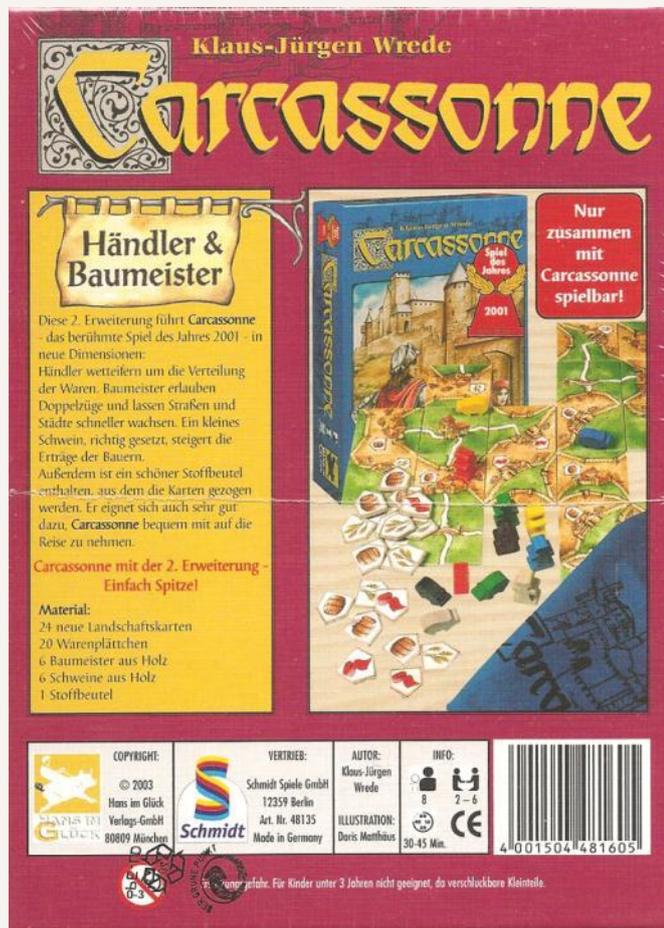
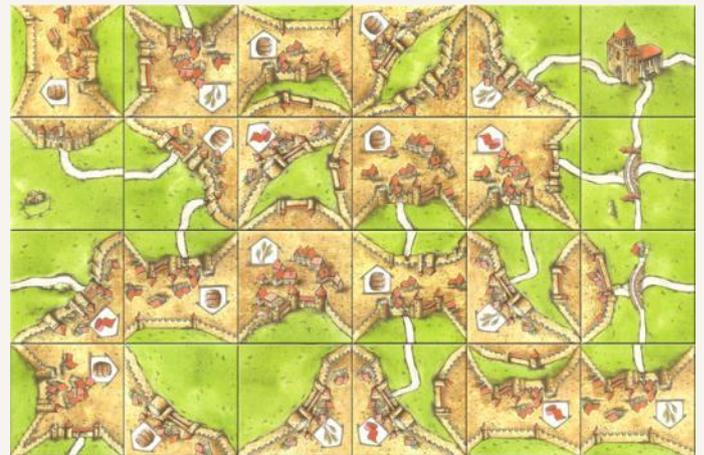


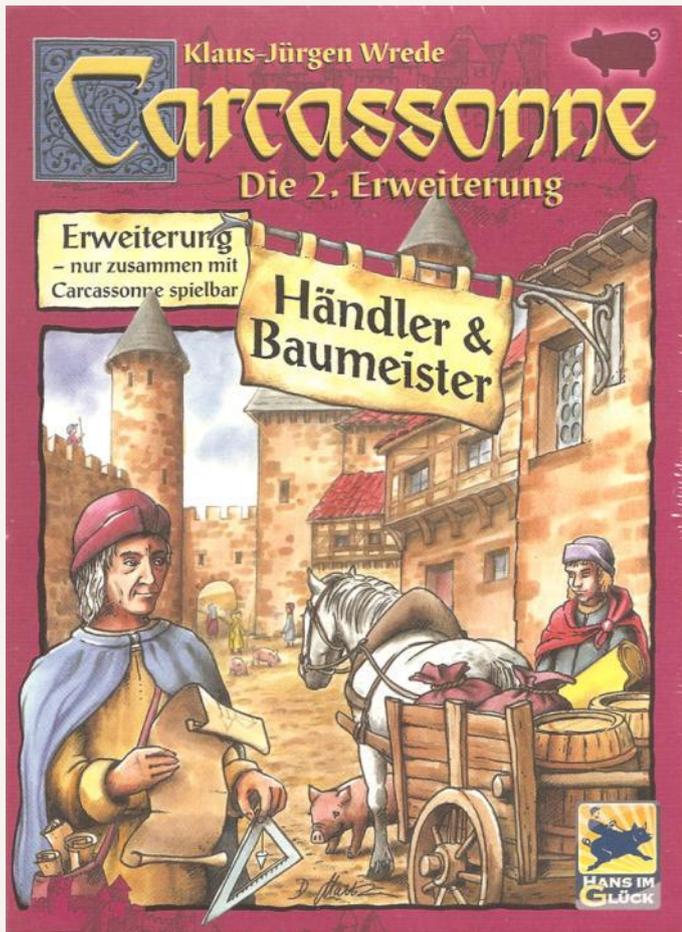
Diese 2. Erweiterung führt Carcassonne - das berühmte Spiel des Jahres 2001 - in neue Dimensionen: Händler wetteifern um die Verteilung der Waren. Baumeister erlauben Doppelzüge und lassen Straßen und Städte schneller wachsen. Ein kleines Schwein, richtig gesetzt, steigert die Erträge der Bauern.

Außerdem ist ein schöner Stoffbeutel enthalten, aus dem die Karten gezogen werden. Er eignet sich auch sehr gut dazu, Carcassonne bequem mit auf die Reise zu nehmen.

- EAN-GTIN: 4001504481353
- erschienen: 2003
- Autor: Klaus-Jürgen Wrede
- Illustration: Doris Matthäus
- Regelwerk: HiG-Template
- Inhalt: 24 neue Landschaftsplättchen,
20 Warenplättchen,
6 Baumeister aus Holz,
6 Schweine aus Holz,
1 Stoffbeutel,
1 Spielregel

2006 wurden die Erweiterungssymbole eingeführt. Die Erweiterungen, die es ohne Symbole gab, sind die 1. Bis 4. Erweiterung.

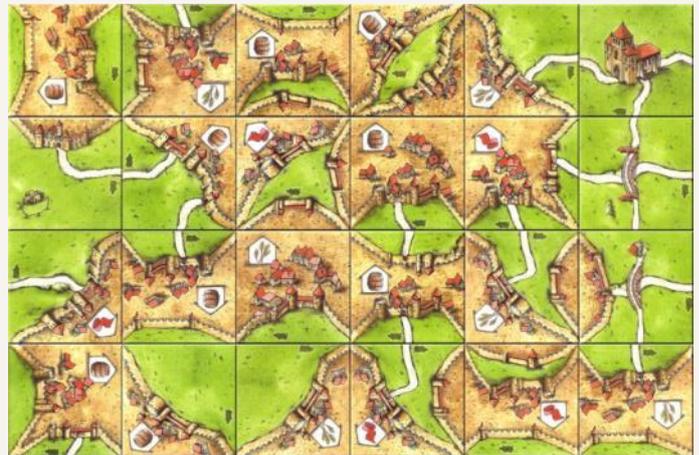




Diese 2. Erweiterung führt Carcassonne - das berühmte Spiel des Jahres 2001 - in neue Dimensionen: Händler wetteifern um die Verteilung der Waren. Baumeister erlauben Doppelzüge und lassen Straßen und Städte schneller wachsen. Ein kleines Schwein, richtig gesetzt, steigert die Erträge der Bauern.

Außerdem ist ein schöner Stoffbeutel enthalten, aus dem die Karten gezogen werden. Er eignet sich auch sehr gut dazu, Carcassonne bequem mit auf die Reise zu nehmen.

- EAN-GTIN: 4001504481353
- erschienen: 2006
- Autor: Klaus-Jürgen Wrede
- Illustration: Doris Matthäus
- Regelwerk: HiG-Template
- Inhalt: 24 neue Landschaftsplättchen,
20 Warenplättchen,
6 Baumeister aus Holz,
6 Schweine aus Holz,
1 Stoffbeutel,
1 Spielregel



Klaus-Jürgen Wrede
Carcassonne
Die 2. Erweiterung

2 Händler und Baumeister

Diese 2. Erweiterung führt Carcassonne - das berühmte Spiel des Jahres 2001 - in neue Dimensionen: Händler wetteifern um die Verteilung der Waren. Baumeister erlauben Doppelzüge und lassen Straßen und Städte schneller wachsen. Ein kleines Schwein, richtig gesetzt, steigert die Erträge der Bauern. Außerdem ist ein schöner Stoffbeutel enthalten, aus dem die Karten gezogen werden. Er eignet sich auch sehr gut dazu, Carcassonne bequem mit auf die Reise zu nehmen. Die Landschaftskarten sind mit einem kleinen Symbol markiert, so dass sie jederzeit einfach wieder aus dem Grundspiel aussortiert werden können.

Material:

- 24 neue Landschaftskarten
- 20 Warenplättchen
- 6 Baumeister aus Holz
- 6 Schweine aus Holz
- 1 Stoffbeutel

Nur zusammen mit Carcassonne spielbar!

HANS IM GLÜCK

© 2003, 2014
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Benzler Str. 15
80809 München

Schmidt

VERTRIEB:
Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
12213 Berlin
Art. Nr. 48155
Made in Germany

AUTOR:
Klaus-Jürgen
Wrede

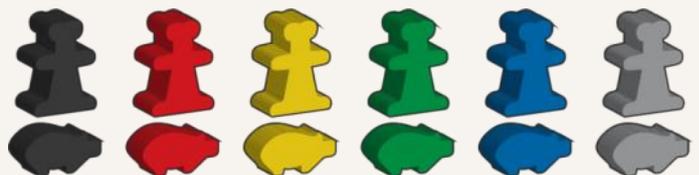
ILLUSTRATION:
Doris Matthäus

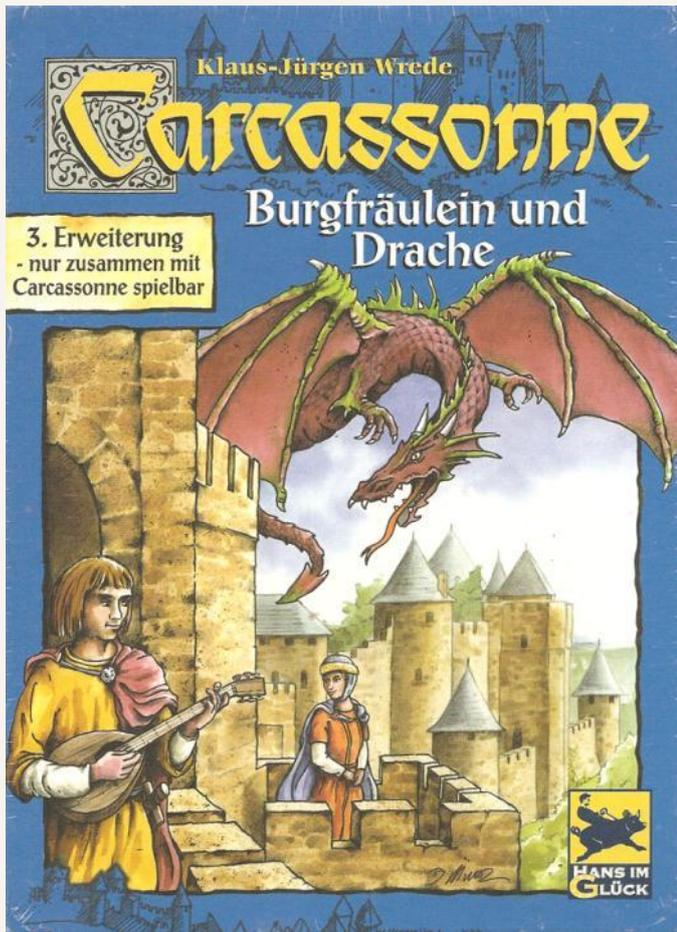
INFO:
8+ 2-6
40Min.

4 001504 481353

51400142

CE



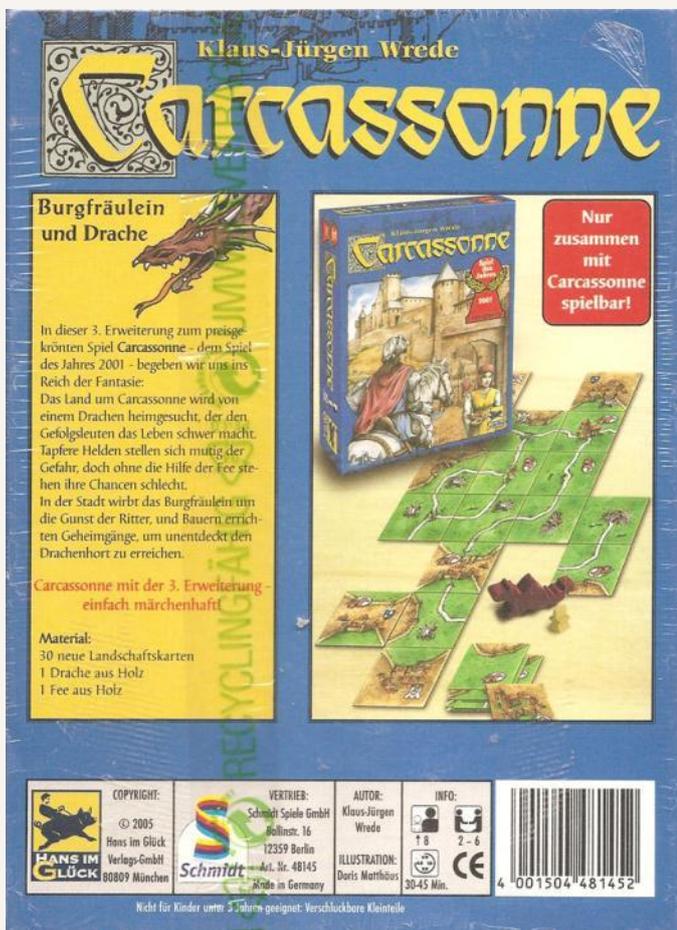
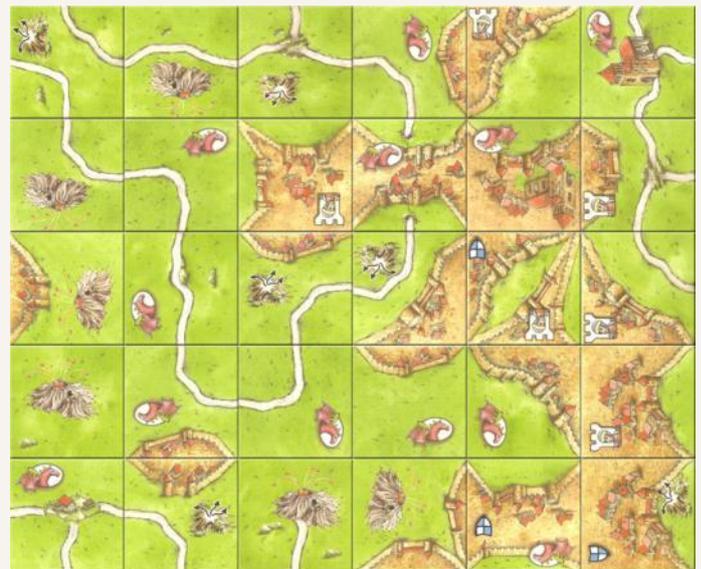


In dieser 3. Erweiterung zum preisgekrönten Spiel Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - begeben wir uns ins Reich der Fantasie:

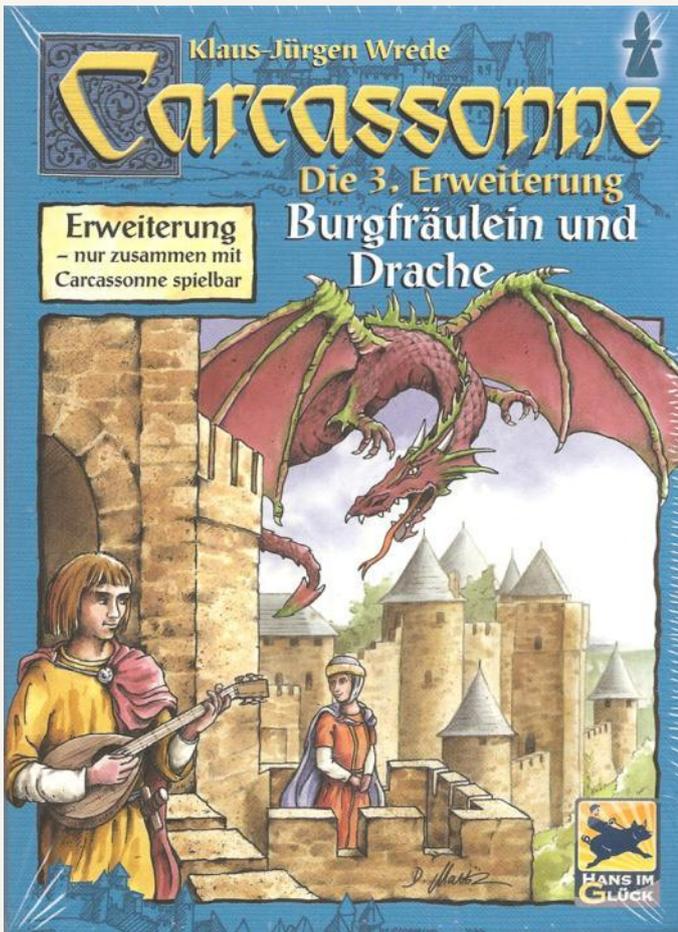
Das Land um Carcassonne wird von einem Drachen heimgesucht, der den Gefolgsleuten das Leben schwer macht. Tapfere Helden stellen sich mutig der Gefahr, doch ohne die Hilfe der Fee stehen ihre Chancen schlecht. In der Stadt wirbt das Burgfräulein um die Gunst der Ritter und Bauern errichten Geheimgänge, um unentdeckt den Drachenhort zu erreichen.

EAN-GTIN: 4001504481452
 erschienen: 2005
 Autor: Klaus-Jürgen Wrede
 Illustration: Doris Matthäus
 Regelwerk: HiG-Template
 Inhalt: 30 neue Landschaftsplättchen,
 1 Drache aus Holz,
 1 Fee aus Holz,
 1 Spielregel

2006 wurden die Erweiterungssymbole eingeführt. Die Erweiterungen, die es ohne Symbole gab, sind die 1. Bis 4. Erweiterung.



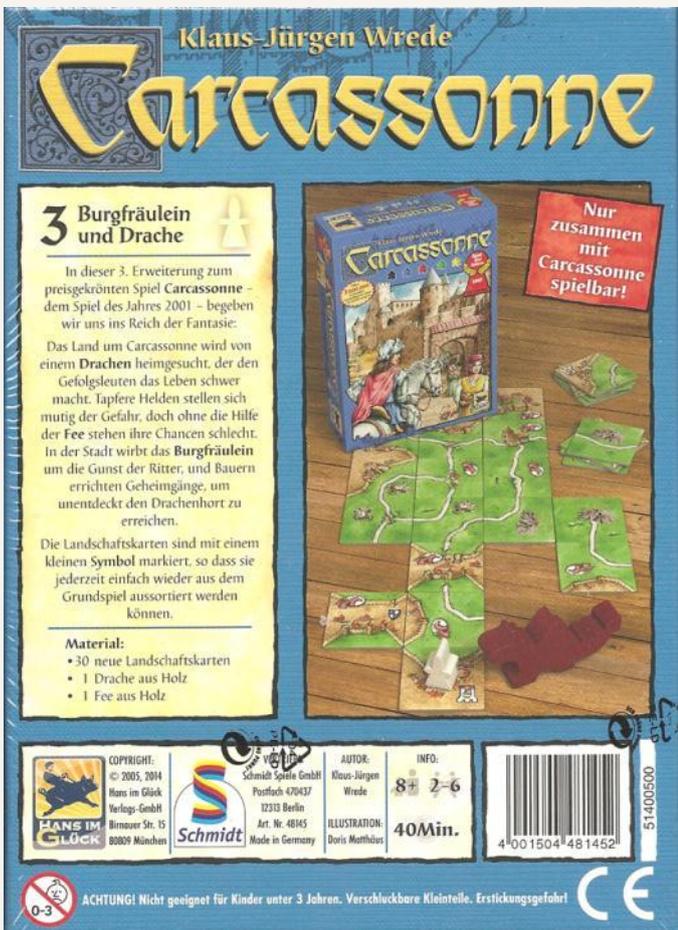
Burgfräulein und Drache



In dieser 3. Erweiterung zum preisgekrönten Spiel Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - begeben wir uns ins Reich der Fantasie:

Das Land um Carcassonne wird von einem Drachen heimgesucht, der den Gefolgsleuten das Leben schwer macht. Tapfere Helden stellen sich mutig der Gefahr, doch ohne die Hilfe der Fee stehen ihre Chancen schlecht. In der Stadt wirbt das Burgfräulein um die Gunst der Ritter und Bauern errichten Geheimgänge, um unentdeckt den Drachenhort zu erreichen.

- EAN-GTIN: 4001504481452
- erschienen: 2006
- Autor: Klaus-Jürgen Wrede
- Illustration: Doris Matthäus
- Regelwerk: HiG-Template
- Inhalt: 30 neue Landschaftsplättchen,
1 Drache aus Holz,
1 Fee aus Holz,
1 Spielregel



Burgfräulein und Drache – Speiseplan für Drache



SPEISEPLAN FÜR DRACHEN

Der Drache frisst Gefolgsleute. So weit so gut. Doch mit all den Sonderfiguren aus Erweiterungen ist es manchmal schwierig nachzuvollziehen, was sonst noch auf dem Speiseplan des Drachens steht.

Die Regeln standen oft im Widerspruch zu dem normalen Menschenverstand. Daher haben wir zusammen mit Klaus Jürgen Wrede entschieden, den Speiseplan möglichst intuitiv zu gestalten.

Die neue Devise lautet: **Der Drache frisst alles aus Fleisch und Blut.**

Vor der Fee hat der Drache aber nach wie vor Angst. Gefolgsleute in der Burg und in der (Grafen-)Stadt Carcassonne sind ebenfalls weiterhin geschützt.

Drachen-Speiseplan

Alles, was der Drache frisst.

Ausgabe	Figur
Grundspiel	Gefolgsmann
Erweiterung 1	Großer Gefolgsmann
Erweiterung 2	Baumeister
Erweiterung 2	Schwein
Erweiterung 4	Gefolgsmann auf Turm
Erweiterung 5	Bürgermeister
Erweiterung 5	Wagen (der Wagen hat ja auch eine schmackhafte Besatzung)
Erweiterung 9	Schäfer (inkl. Schafe bei dem Schäfer)
Mini 5	Magier
Mini 5	Hexe
Sondererweiterung	Das Gefolge (auch bekannt als Das Phantom)
Carcassonne Neuauflage	Abt

Drachen-Diätplan

Alles, was der Drache **nicht** frisst.

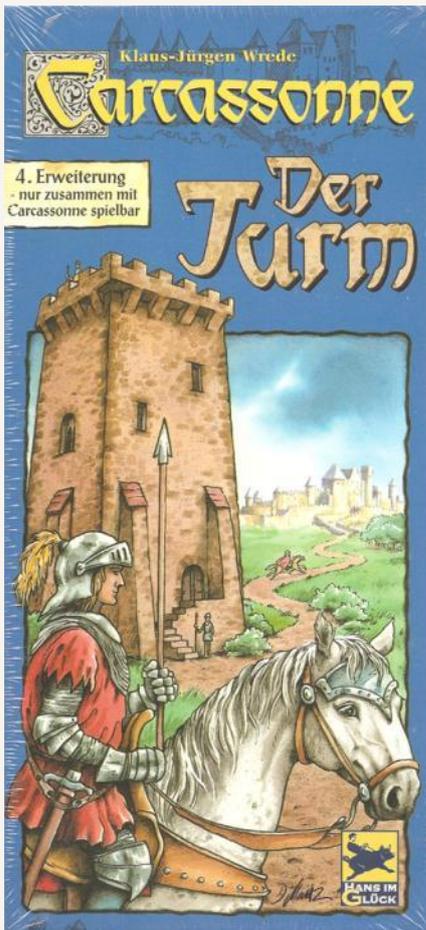
Ausgabe	Figur
Grundspiel	Landschaftsplättchen
Erweiterung 3	Die Fee
Erweiterung 4	Turmteile
Erweiterung 5	Gutshof
Erweiterung 7	Katapult-Plättchen
Erweiterung 8	Brücken
Erweiterung 8	Burgen
Mini 3	Fähren
Mini 4	Gold
Sondererweiterung	Tunnel-Plättchen
Sondererweiterung	Pest-Plättchen
Sondererweiterung	Häuser-Plättchen

Schutz vor Drachen

An folgenden Orten sind Figuren sicher vor dem Drachen.

Ausgabe	Figur
Erweiterung 3	Plättchen mit der Fee
Erweiterung 6	Das Innere der (Grafen-)Stadt Carcassonne
Erweiterung 8	Eine Burg
Schicksalsrad	Das Innere des Schicksalsrades
Sondererweiterung	Die Schule

EAN-GTIN: ohne
 erschienen: 2015
 Autor: Klaus-Jürgen Wrede
 Illustration: Doris Matthäus
 Regelwerk: HiG-Template
 Inhalt: Drachenspeiseplan,
 Drachendiätplan,
 Schutz vor Drachen

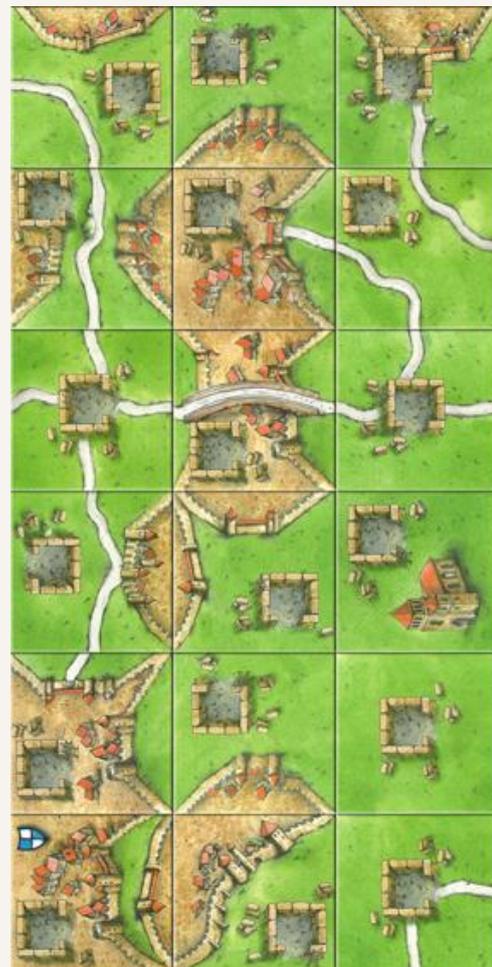


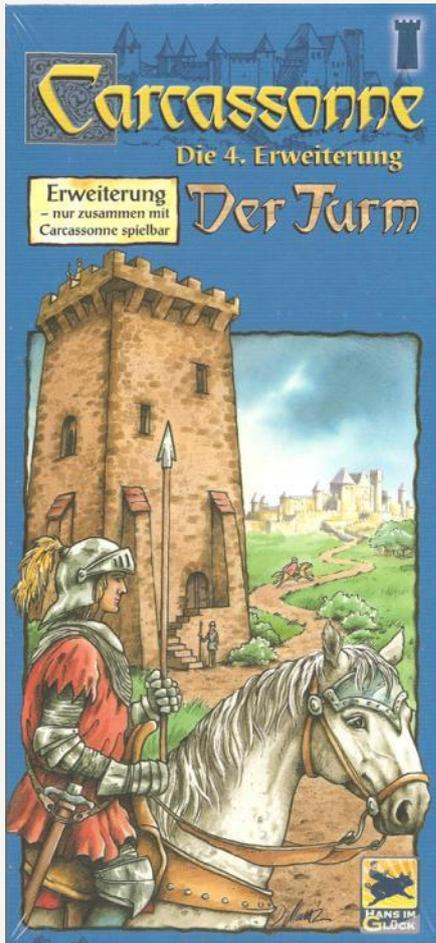
In der 4. Erweiterung zum Bestseller Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - wird in die Höhe gebaut. Die einflussreichen Herren des Landes errichten nun Türme, um ihre Macht und ihren Einfluss in der Gegend zu stärken. Ihre Gefolgsleute halten auf den Türmen Wache und bemerken jeden, der zu nahe kommt. Wird ein gegnerischer Gefolgsmann erwischt, so wird er in Gefangenschaft genommen. Durch einen Gefangenen-Austausch kommen die Gefolgsleute wieder nach Hause. Und sollten die Gefolgsleute wirklich knapp werden, kann man Gefangene auch freikaufen.

Neben neuen Spielideen, die auch dem erfahrenen Carcassonne-Spieler neue Taktiken abverlangen, enthält diese Erweiterung einen Turm als stabilen und stimmungsvollen Kartenspender, der für alle Carcassonne-Spiele verwendet werden kann.

- EAN-GTIN: 4001504481612
- erschienen: 2006
- Autor: Klaus-Jürgen Wrede
- Illustration: Doris Matthäus
- Regelwerk: HiG-Template
- Inhalt: 18 neue Landschaftsplättchen,
30 stapelbare Turmteile aus Holz,
1 Turm als Kartenspender,
1 Spielregel

2006 wurden die Erweiterungssymbole eingeführt. Die Erweiterungen, die es ohne Symbole gab, sind die 1. Bis 4. Erweiterung.

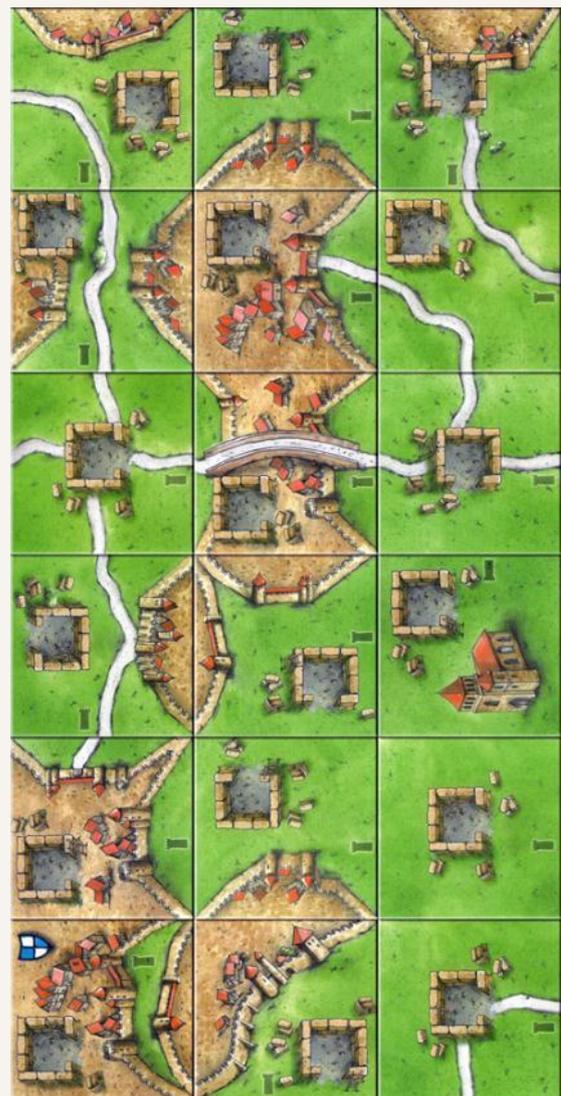




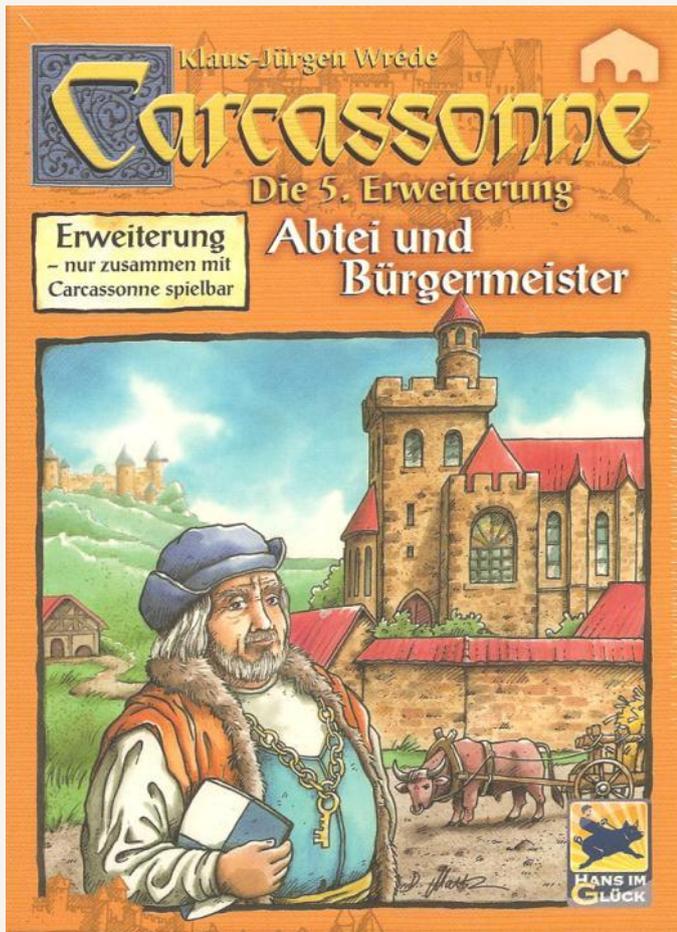
In der 4. Erweiterung zum Bestseller Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - wird in die Höhe gebaut. Die einflussreichen Herren des Landes errichten nun Türme, um ihre Macht und ihren Einfluss in der Gegend zu stärken. Ihre Gefolgsleute halten auf den Türmen Wache und bemerken jeden, der zu nahe kommt. Wird ein gegnerischer Gefolgsmann erwischt, so wird er in Gefangenschaft genommen. Durch einen Gefangenen-Austausch kommen die Gefolgsleute wieder nach Hause. Und sollten die Gefolgsleute wirklich knapp werden, kann man Gefangene auch freikaufen.

Neben neuen Spielideen, die auch dem erfahrenen Carcassonne-Spieler neue Taktiken abverlangen, enthält diese Erweiterung einen Turm als stabilen und stimmungsvollen Kartenspender, der für alle Carcassonne-Spiele verwendet werden kann.

- EAN-GTIN: 4001504481612
- erschienen: 2006
- Autor: Klaus-Jürgen Wrede
- Illustration: Doris Matthäus
- Regelwerk: HiG-Template
- Inhalt: 18 neue Landschaftsplättchen,
30 stapelbare Turmteile aus Holz,
1 Turm als Kartenspender,
1 Spielregel



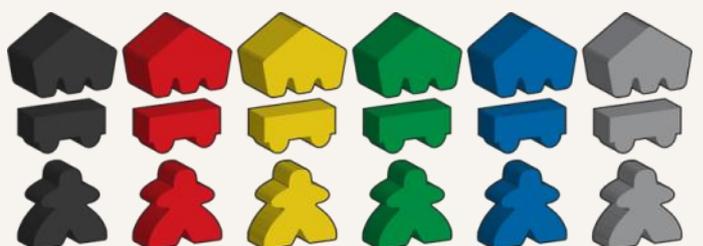
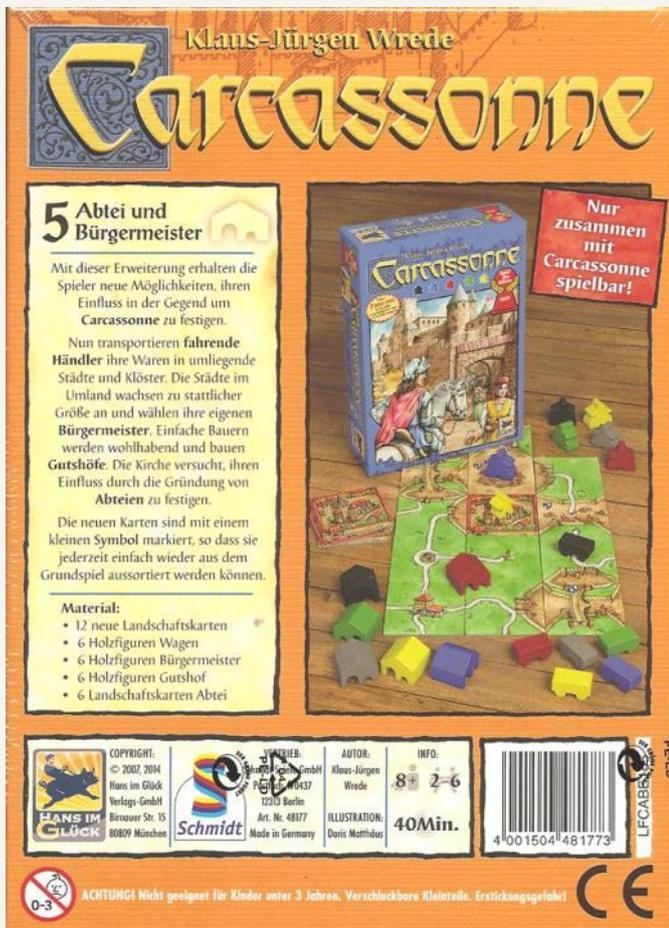
Abtei und Bürgermeister



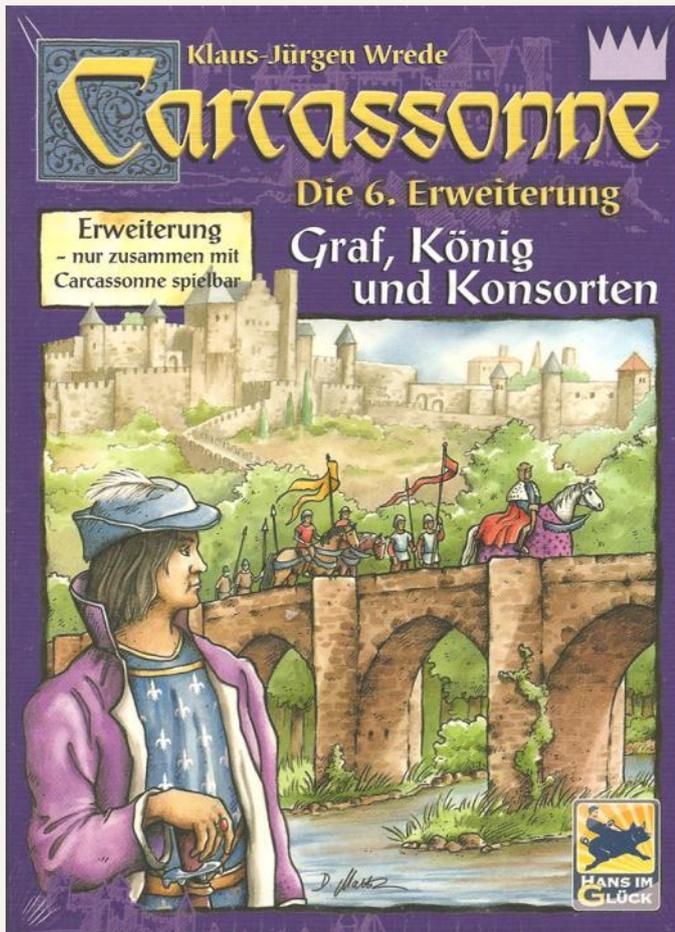
Mit dieser Erweiterung der erhalten die Spieler neue Möglichkeiten, ihren Einfluss in der Gegend um Carcassonne zu festigen.

Nun transportieren fahrende Händler ihre Waren in umliegende Städte und Klöster. Die Städte im Umland wachsen zu stattlicher Größe an und wählen ihre eigenen Bürgermeister. Einfache Bauern werden wohlhabend und bauen Gutshöfe. Die Kirche versucht, ihren Einfluss durch die Gründung von Abteien zu festigen.

- EAN-GTIN: 4001504481773
- erschienen: 2007
- Autor: Klaus-Jürgen Wrede
- Illustration: Doris Matthäus
- Regelwerk: HiG-Template
- Inhalt: 12 neue Landschaftsplättchen,
6 Holzfiguren Wagen,
6 Holzfiguren Bürgermeister,
6 Holzfiguren Gutshof,
6 Landschaftskarten Abtei,
1 Anleitung



Graf, König und Konsorten



Auf vielfachen Wunsch werden in dieser Erweiterung zu Carcassonne - Spiel des Jahres 2001 - vier der begehrten Mini-Erweiterungen zusammengefasst.

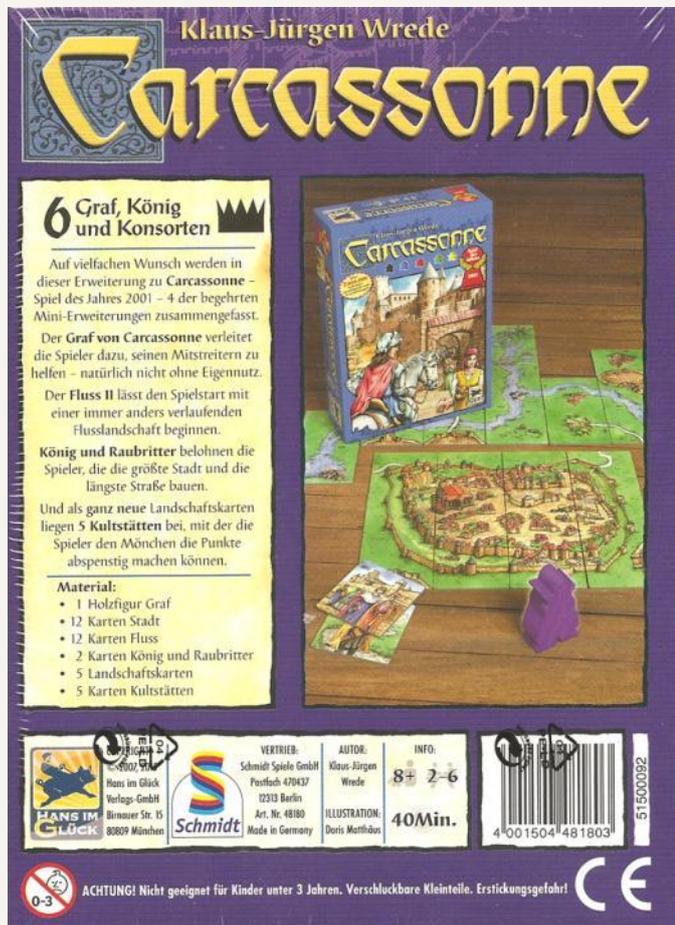
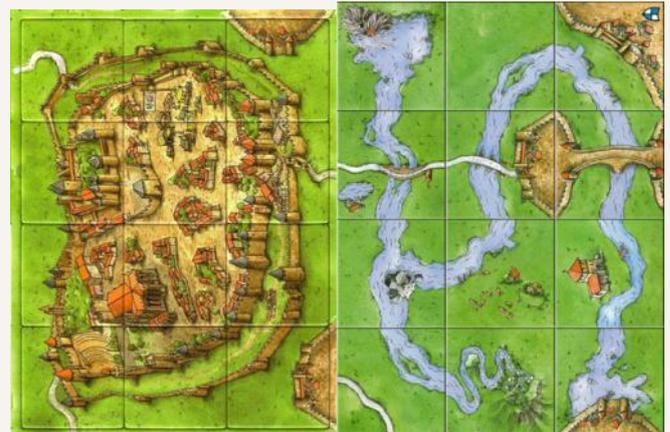
Der Graf von Carcassonne verleitet die Spieler dazu, seinen Mitstreitern zu helfen - natürlich nicht ohne Eigennutz.

Der Fluss II lässt den Spielstart mit einer immer anders verlaufenden Flusslandschaft beginnen.

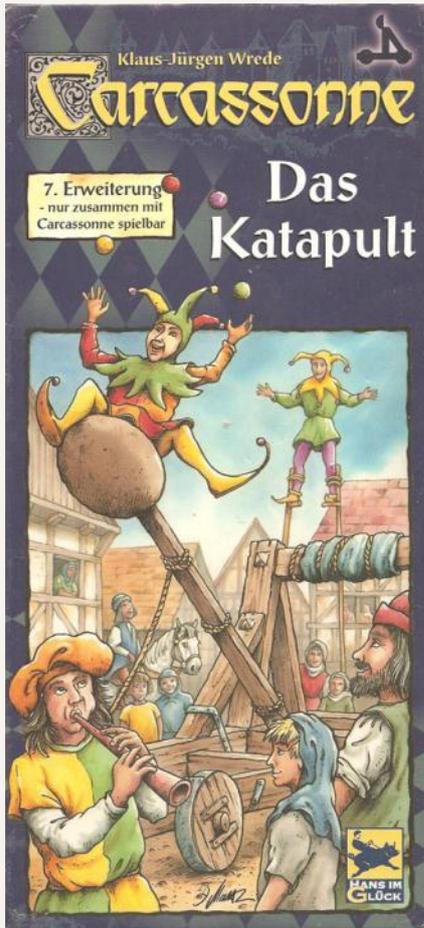
König und Raubritter belohnen die Spieler, die die größte Stadt und die längste Straße bauen.

Und als ganz neue Landschaftskarten liegen 5 Kultstätten bei, mit der die Spieler den Mönchen die Punkte abspenstig machen können.

EAN-GTIN: 4001504481803
 erschienen: 2007
 Autor: Klaus-Jürgen Wrede
 Illustration: Doris Matthäus
 Regelwerk: HiG-Template
 Inhalt: 1 Holzfigur Graf,
 12 Stadtkarten,
 12 Flusskarten,
 2 Karten König und Raubritter,
 5 Landschaftskarten,
 5 Karten Kultstätten,
 1 Spielregel

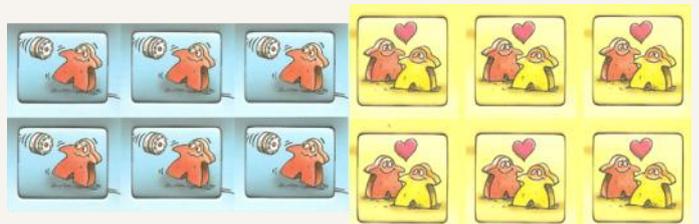
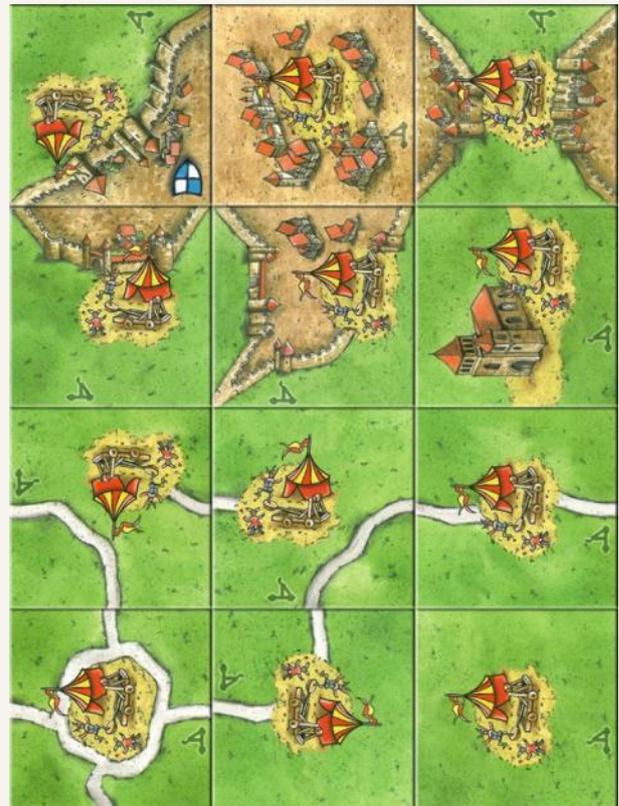


Das Katapult

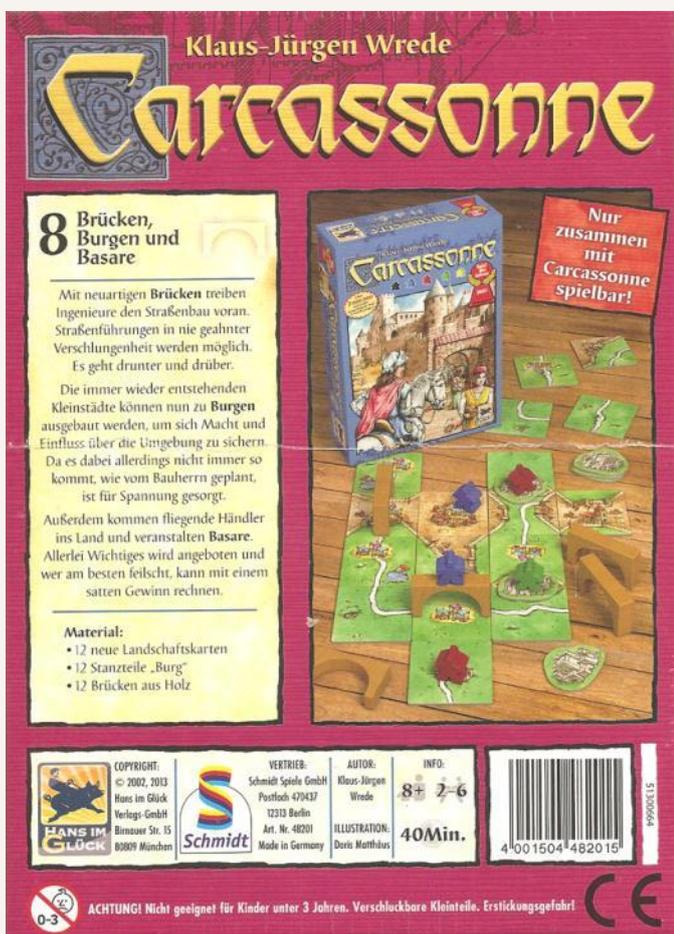
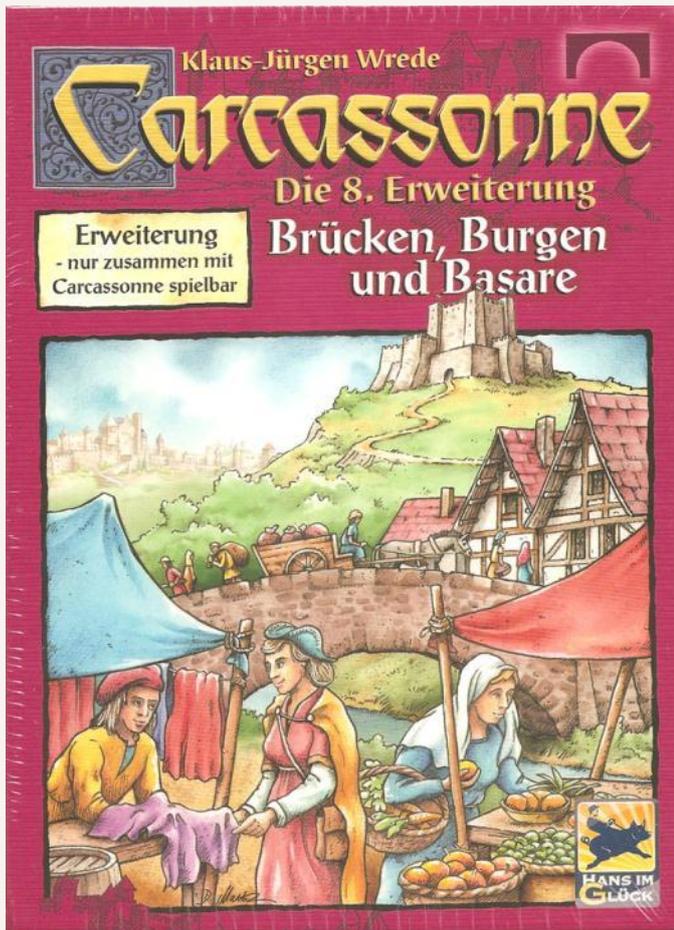


Jahrmarkt in Carcassonne! Fahrende Gaukler kommen in die Gegend und bringen ihre neueste Errungenschaft mit: Ein Katapult, mit dem sie allerhand waghalsige Kunststücke vollführen und jeden in Staunen versetzen. Dass dabei nicht immer alles wie geplant läuft, versteht sich von selbst ...

- EAN-GTIN: 4001504481889
 erschienen: 2008
 Autor: Klaus-Jürgen Wrede
 Illustration: Doris Matthäus
 Regelwerk: HiG-Template
 Inhalt: 12 Landschaftskarten mit Jahrmarkt,
 1 Katapult aus Holz,
 24 Katapult-Plättchen,
 1 Messlatte,
 1 Spielregel



Brücken, Burgen und Basare

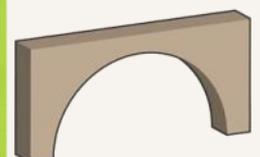
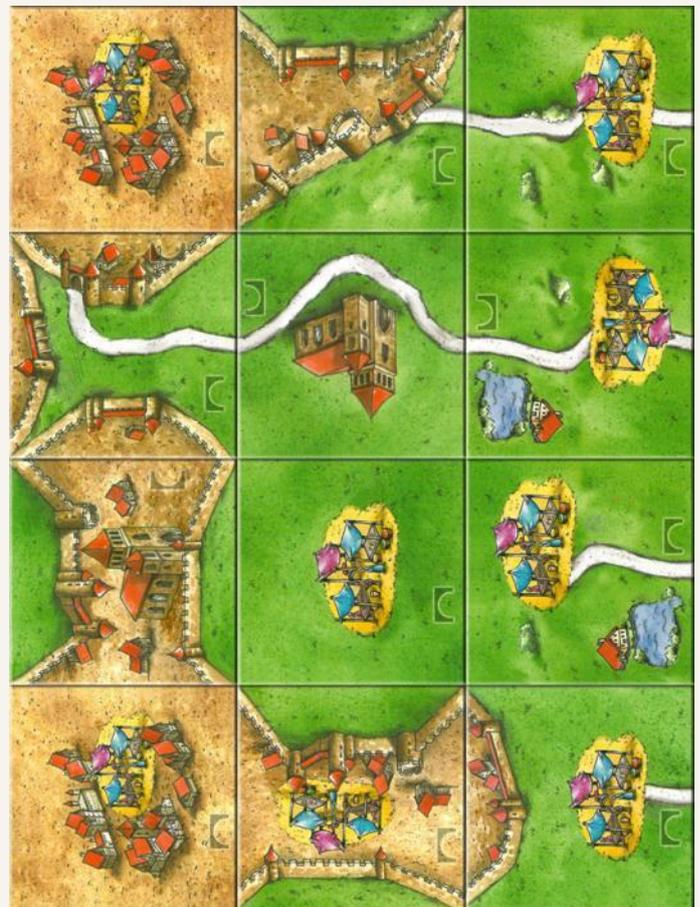


Mit neuartigen Brücken treiben Ingenieure den Straßenbau voran. Straßenführungen in nie geahnter Verschlungenheit werden möglich. Es geht drunter und drüber.

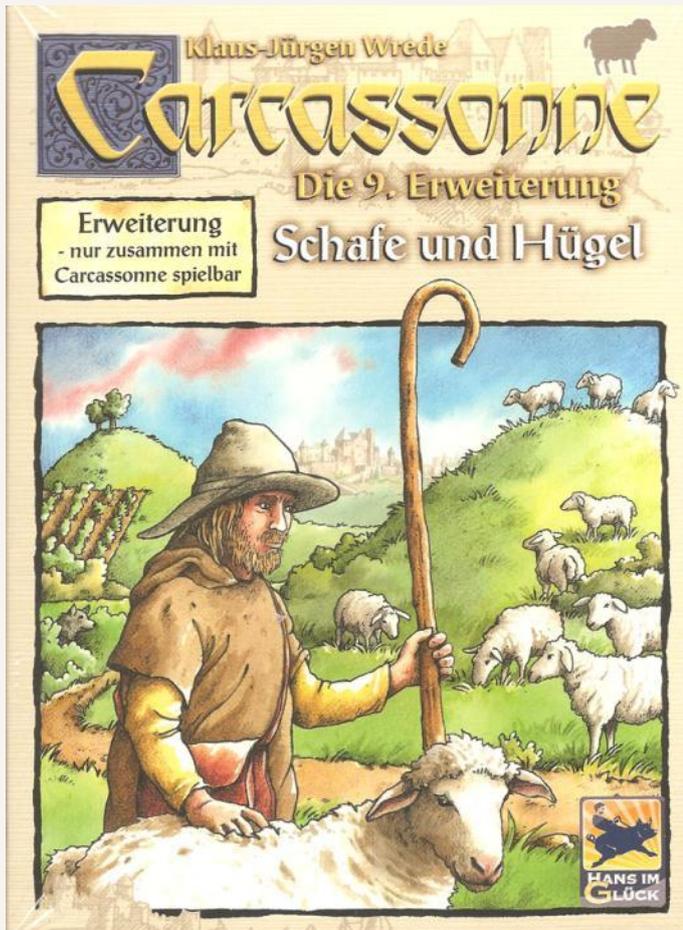
Die immer wieder entstehenden Kleinstädte können nun zu Burgen ausgebaut werden, um sich Macht und Einfluss über die Umgebung zu sichern. Da es dabei allerdings nicht immer so kommt, wie vom Bauherrn geplant, ist für Spannung gesorgt.

Außerdem kommen fliegende Händler ins Land und veranstalten Basare. Allerlei Wichtiges wird angeboten und wer am besten feilscht, kann mit einem satten Gewinn rechnen.

- EAN-GTIN: 4001504482015
- erschienen: 2010
- Autor: Klaus-Jürgen Wrede
- Illustration: Doris Matthäus
- Regelwerk: HiG-Template
- Inhalt: 12 neue Landschaftskarten, 12 Stanzteile "Burg", 12 Brücken aus Holz, 1 Spielregel



Schafe und Hügel



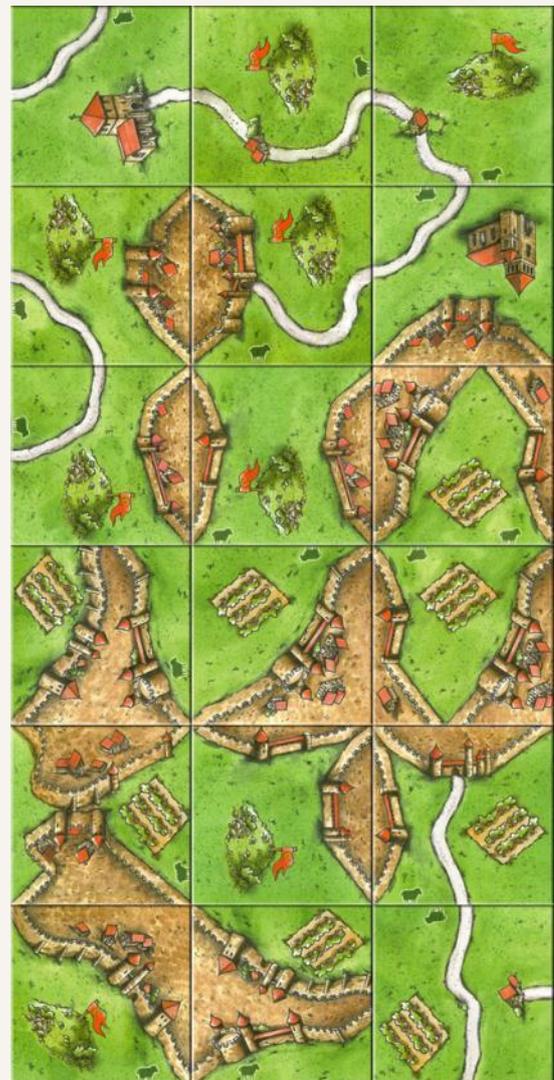
Diesmal legen die Spieler ihr Augenmerk auf die saftigen Wiesen rund um Carcassonne. Wer seinen Schäfer auf die richtige Wiese schickt, kann in aller Ruhe warten, bis sich Schaf um Schaf eine ganze Herde versammelt.

Doch Vorsicht! Taucht ein Wolf auf, bevor man seine Tiere in den Stall geführt hat, geht der Spieler leer aus.

Mit den neuen Hügeln kann man die eine oder andere verloren geglaubte Wertung noch für sich entscheiden.

Und so mancher Mönch hat sich schon über einen Weinberg in der Nähe seines Klosters gefreut.

- EAN-GTIN: 4001504482404
- erschienen: 2014
- Autor: Klaus-Jürgen Wrede
- Illustration: Doris Matthäus
- Regelwerk: HiG-Template
- Inhalt: 18 neue Landschaftskarten,
18 Schafs- und Wolfsplättchen,
1 Stoffbeutel,
6 Holzfiguren Schäfer,
1 Spielregel



Klaus-Jürgen Wrede
Carcassonne

Die 9. Erweiterung
Schafe und Hügel

9 Schafe und Hügel

Diesmal legen die Spieler ihr Augenmerk auf die saftigen Wiesen rund um Carcassonne. Wer seinen Schäfer auf die richtige Wiese schickt, kann in aller Ruhe warten, bis sich Schaf um Schaf eine ganze Herde versammelt.

Doch Vorsicht! Taucht ein Wolf auf, bevor man seine Tiere in den Stall geführt hat, geht der Spieler leer aus.

Mit den neuen Hügeln kann man die eine oder andere verloren geglaubte Wertung noch für sich entscheiden.

Und so mancher Mönch hat sich schon über einen Weinberg in der Nähe seines Klosters gefreut.

Material:

- 18 neue Landschaftskarten
- 18 Schafs- und Wolfsplättchen
- 1 Stoffbeutel
- 6 Holzfiguren Schäfer

Nur zusammen mit Carcassonne spielbar!

HANS IM GLÜCK
© 2014
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Bismarck Str. 15
80809 München

Schmidt
VERTRIEB:
Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
12213 Berlin
Art. Nr. 48240
Made in Germany

AUTOR:
Klaus-Jürgen
Wrede
Manfred Keller
ILLUSTRATION:
Doris Matthäus

INFO:
8+ 2-6
40Min.
4 001504 482404

51400505
8500015

0-3 ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!



