

Klaus-Jürgen Wrede

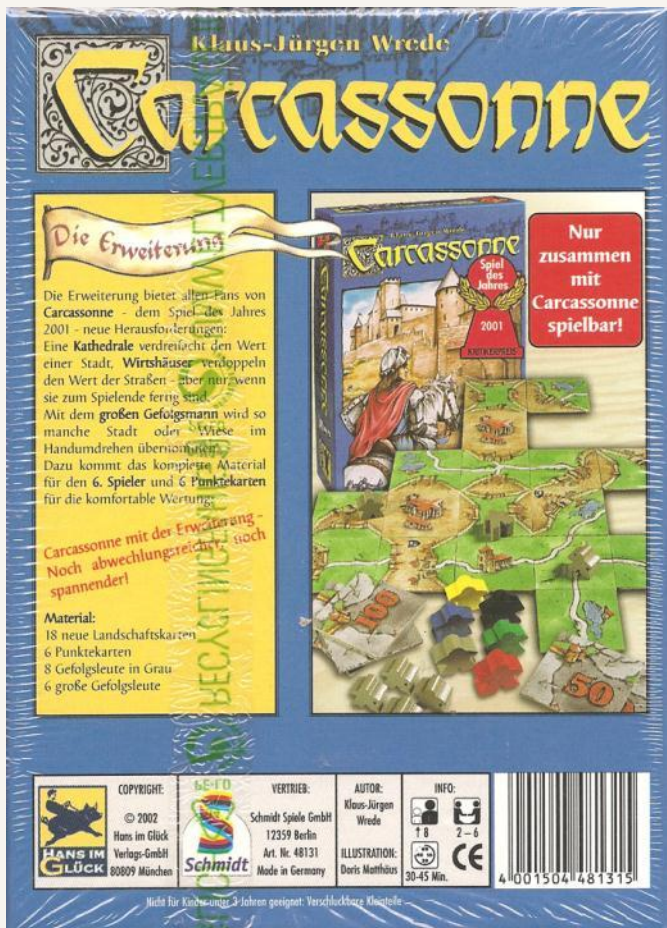
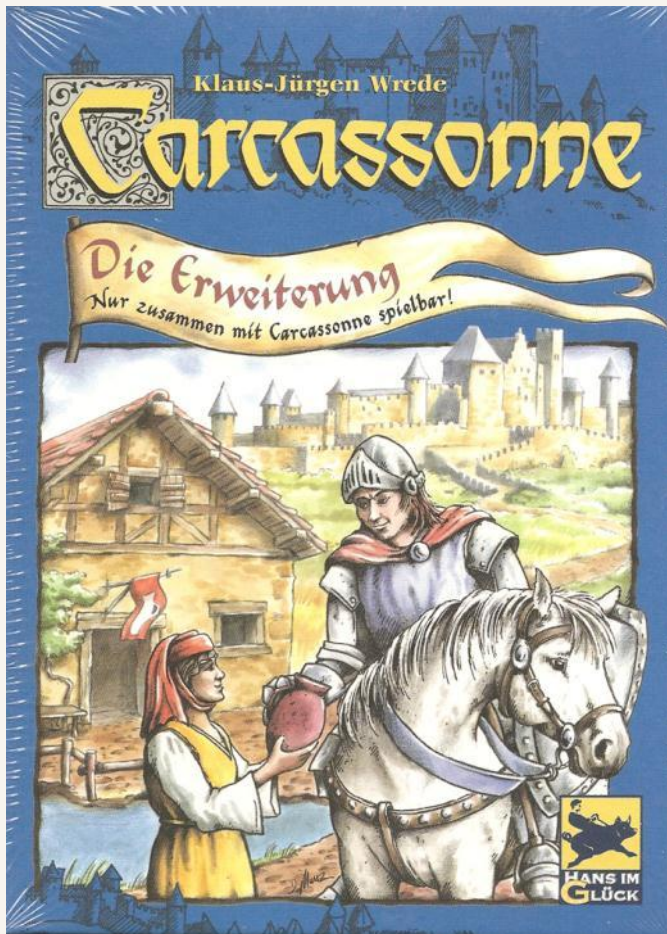


Carcassonne

Carcassonne

Erweiterungen

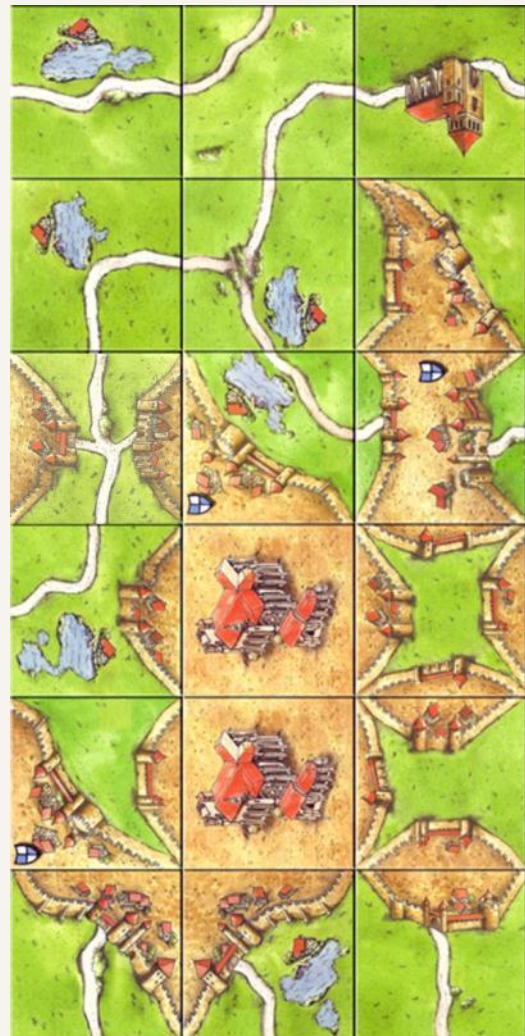


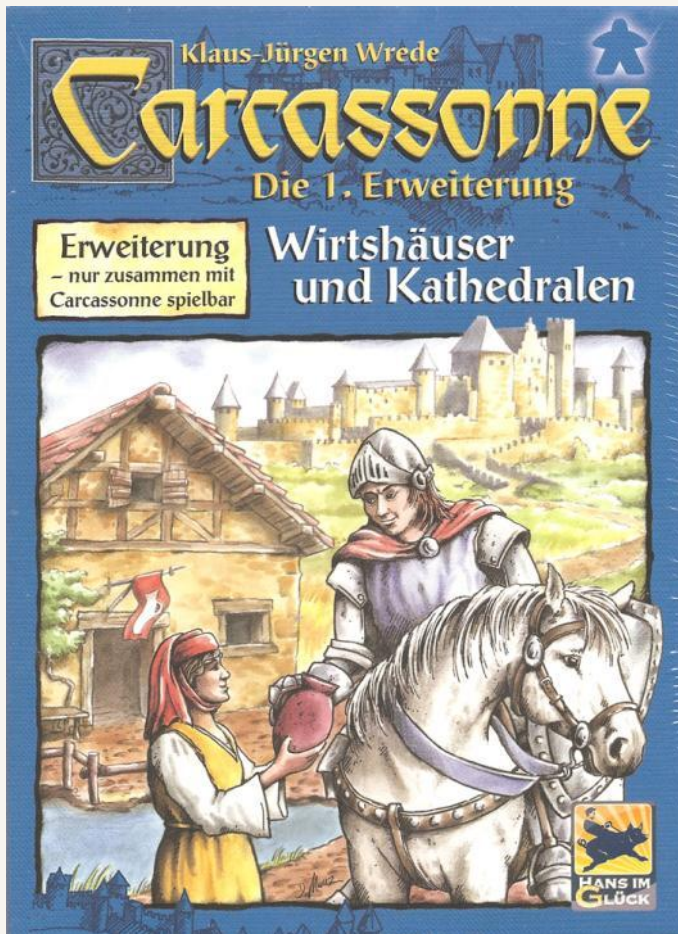


Die Erweiterung bietet allen Fans von Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - neue Herausforderungen: Eine Kathedrale verdreifacht den Wert einer Stadt, Wirtshäuser verdoppeln den Wert der Straßen - aber nur, wenn sie zum Spielende fertig sind. Mit dem großen Gefolgsmann wird so manche Stadt oder Wiese 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

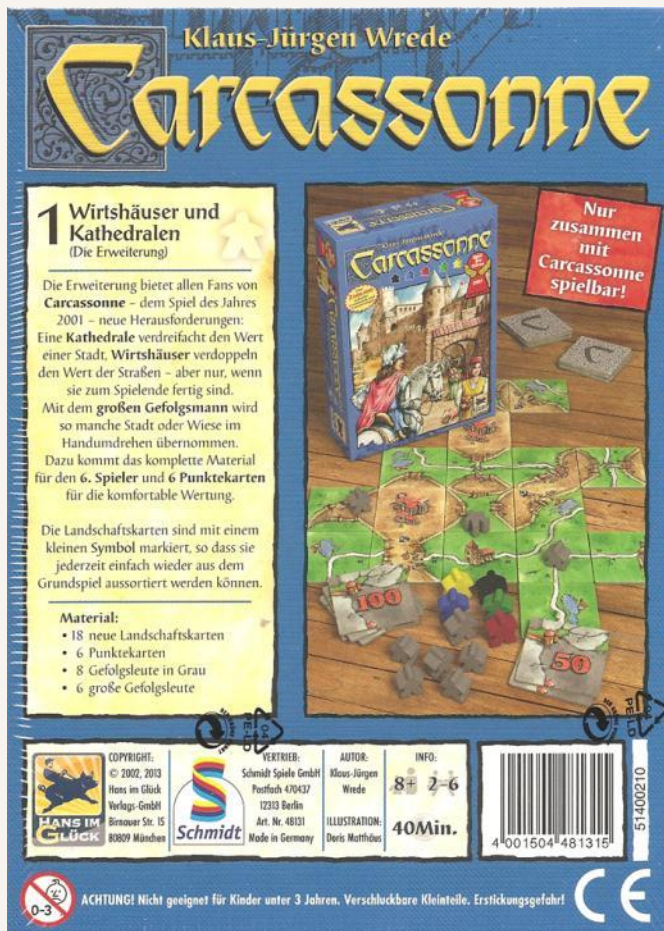
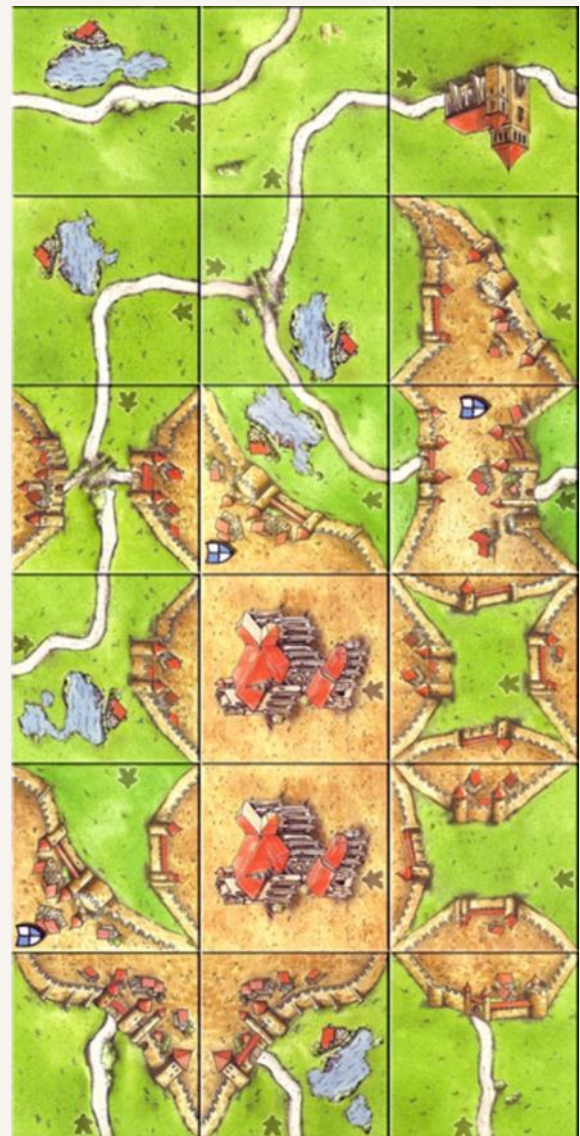
2006 wurden die Erweiterungssymbole eingeführt. Die Erweiterungen, die es ohne Symbole gab, sind die 1. bis 4. Erweiterung.

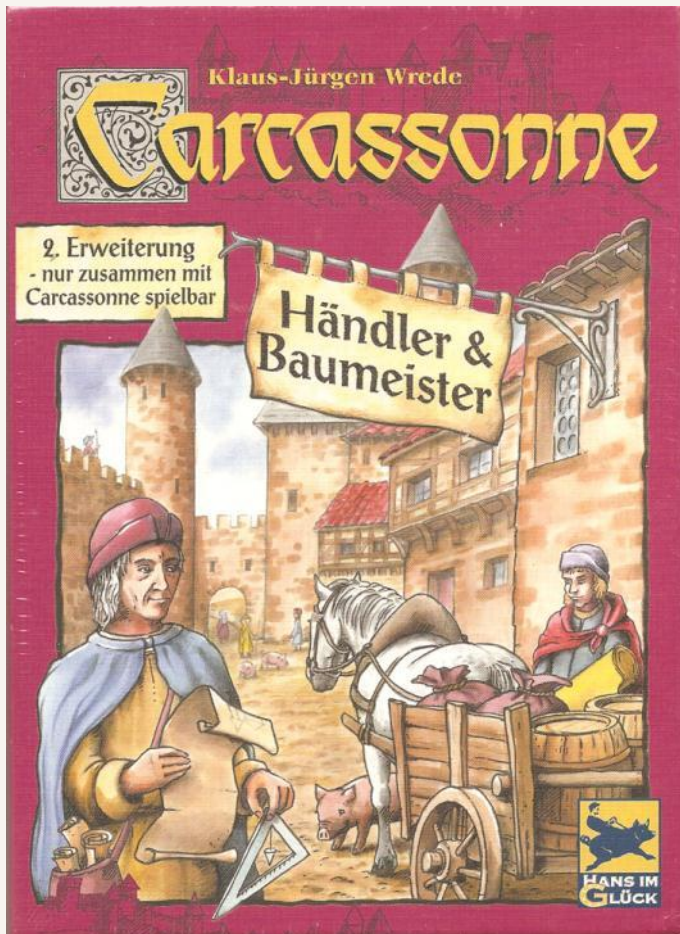




Die Erweiterung bietet allen Fans von Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - neue Herausforderungen: Eine Kathedrale verdreifacht den Wert einer Stadt, Wirtshäuser verdoppeln den Wert der Straßen - aber nur, wenn sie zum Spielende fertig sind. Mit dem großen Gefolgsmann wird so manche Stadt oder Wiese 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



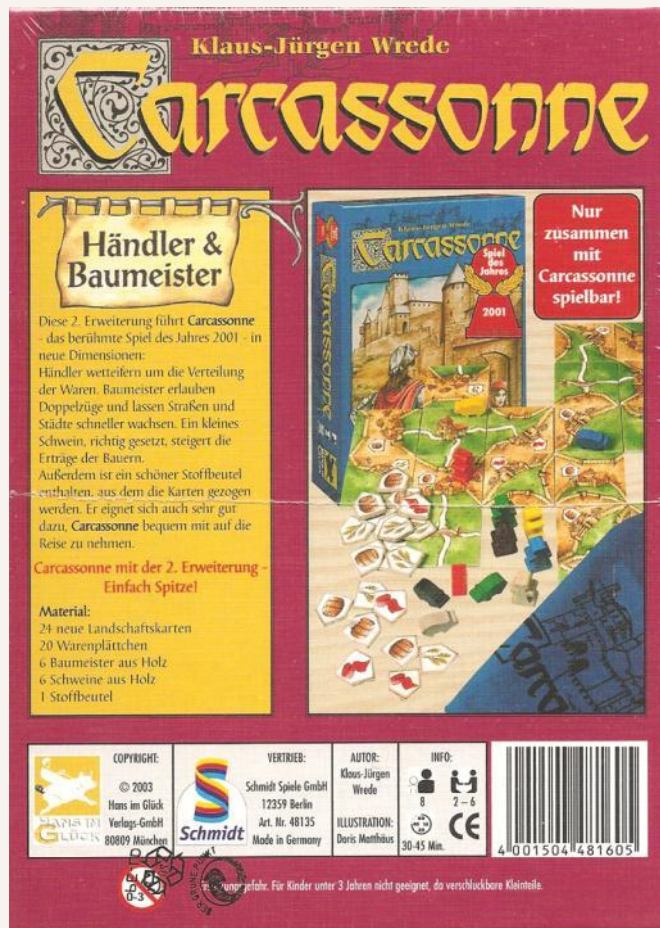
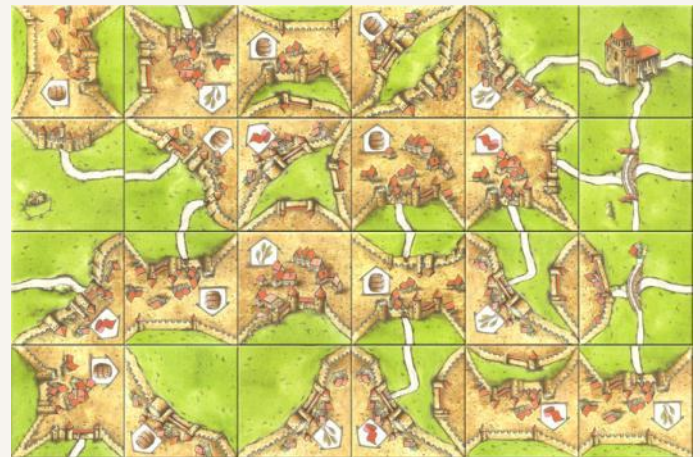


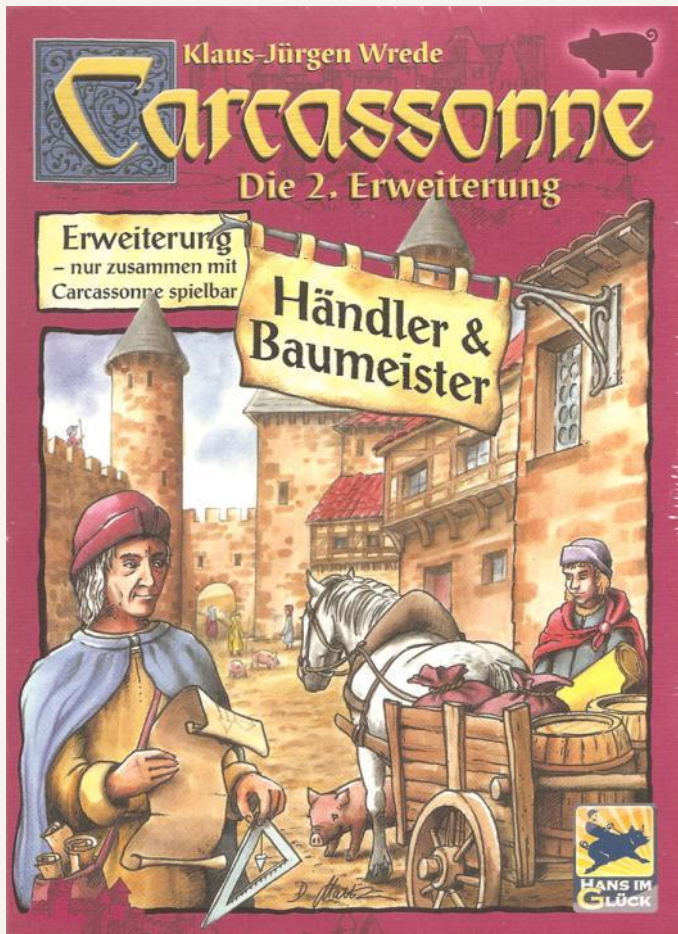
Diese 2. Erweiterung führt Carcassonne – das berühmte Spiel des Jahres 2001 – in neue Dimensionen: Händler wetteifern um die Verteilung der Waren. Baumeister erlauben Doppelzüge und lassen Straßen und Städte schneller wachsen. Ein kleines Schwein, richtig gesetzt, steigert die Erträge der Bauern.

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.

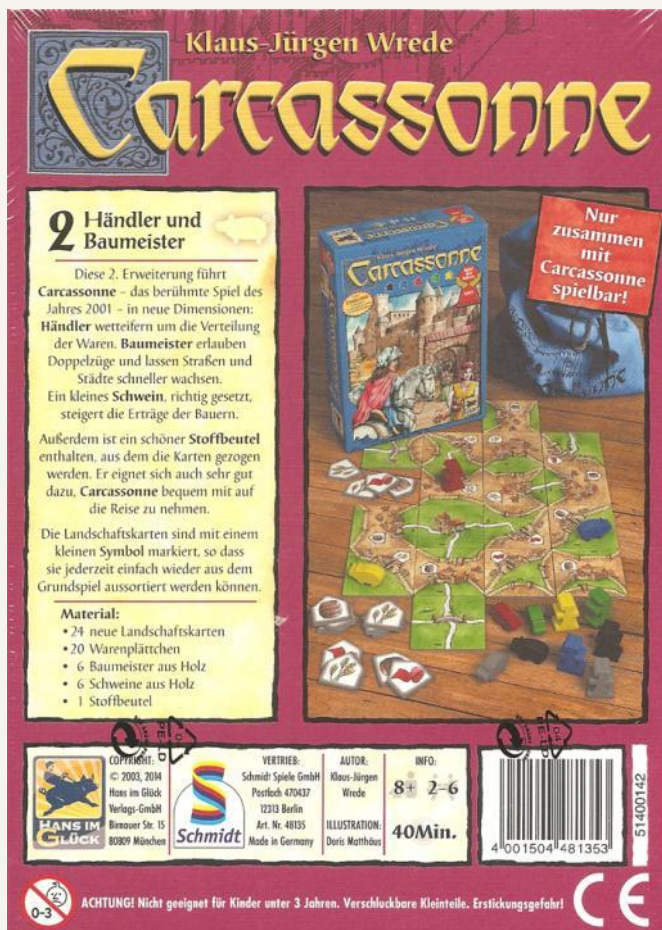
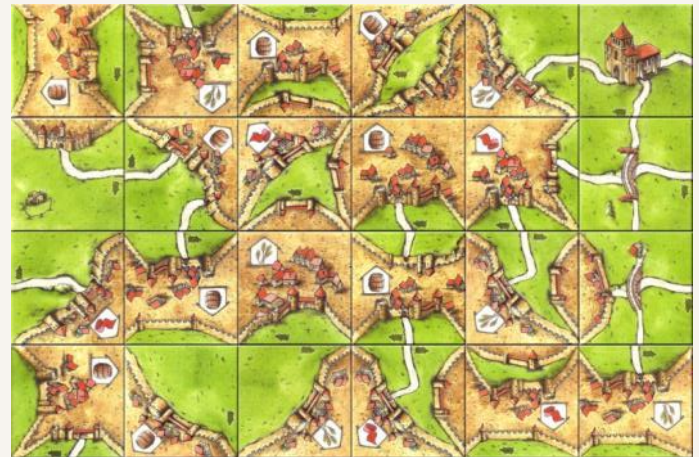




Diese 2. Erweiterung führt Carcassonne – das berühmte Spiel des Jahres 2001 – in neue Dimensionen: Händler wetteifern um die Verteilung der Waren. Baumeister erlauben Doppelzüge und lassen Straßen und Städte schneller wachsen. Ein kleines Schwein, richtig gesetzt, steigert die Erträge der Bauern.

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



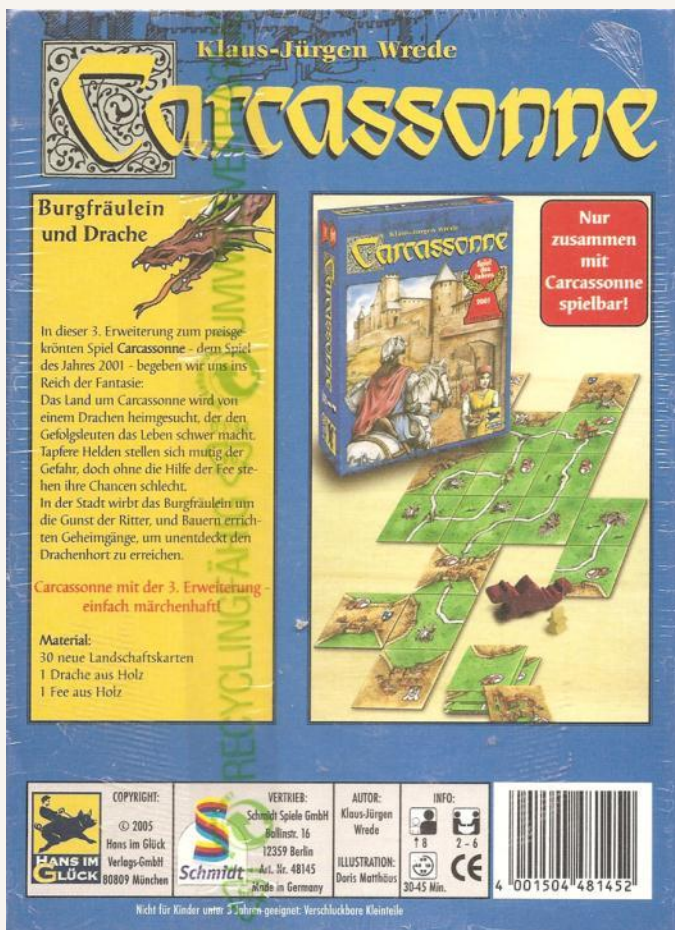


In dieser 3. Erweiterung zum preisgekrönten Spiel Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - begeben wir uns ins Reich der Fantasie:

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.



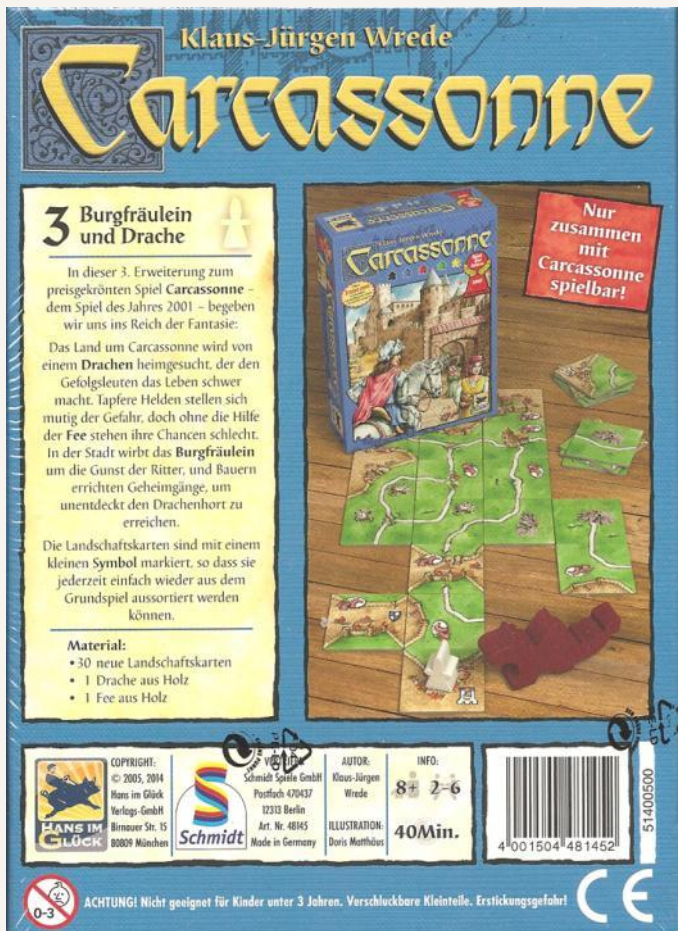
Burgfräulein und Drache



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

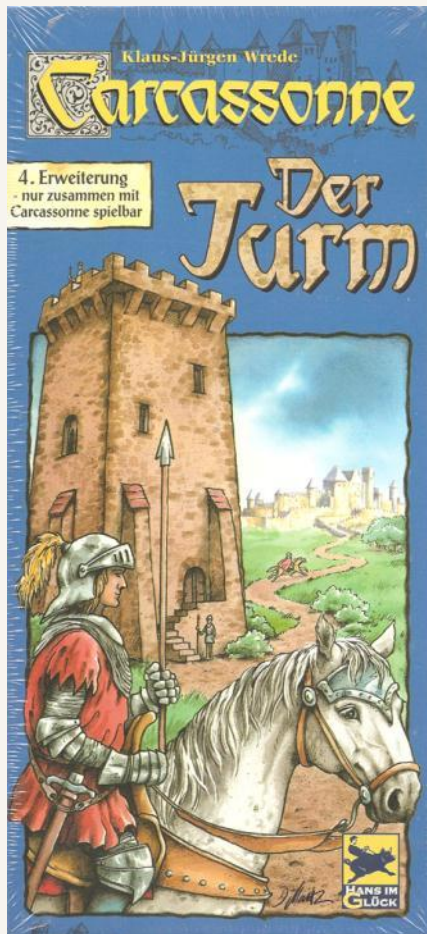
Drachen-Diätplan	
Alles, was der Drache nicht frisst.	
Ausgabe	Figur
Grundspiel	Landschaftsplättchen
Erweiterung 3	Die Fee
Erweiterung 4	Turmteile
Erweiterung 5	Gutshof
Erweiterung 7	Katapult-Plättchen
Erweiterung 8	Brücken
Erweiterung 8	Burgen
Mini 3	Fähren
Mini 4	Gold
Sondererweiterung	Tunnel-Plättchen
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 Kartenspiender, der für alle Carcassonne-Spiele verwendet werden kann.

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

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

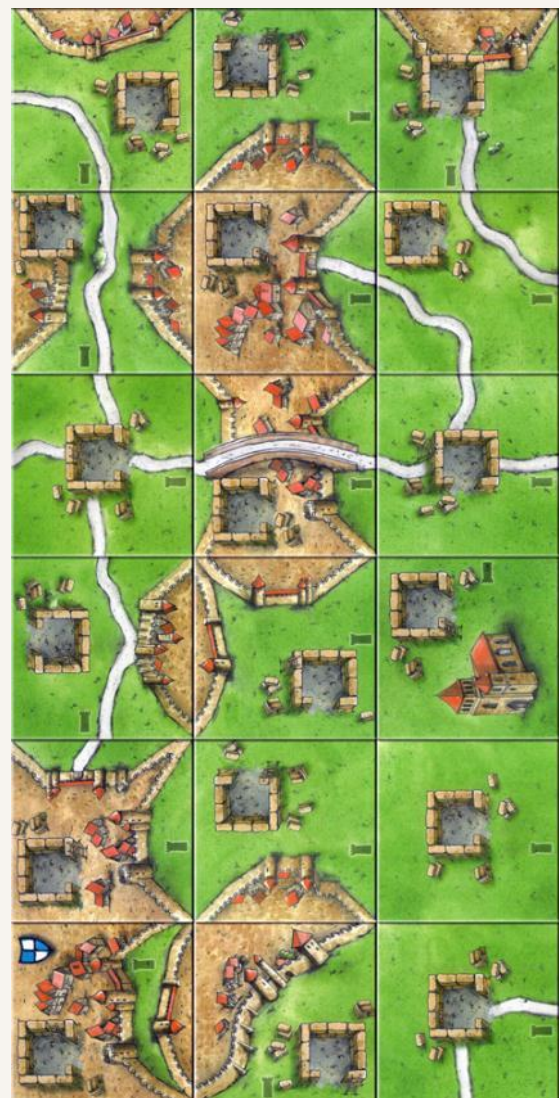


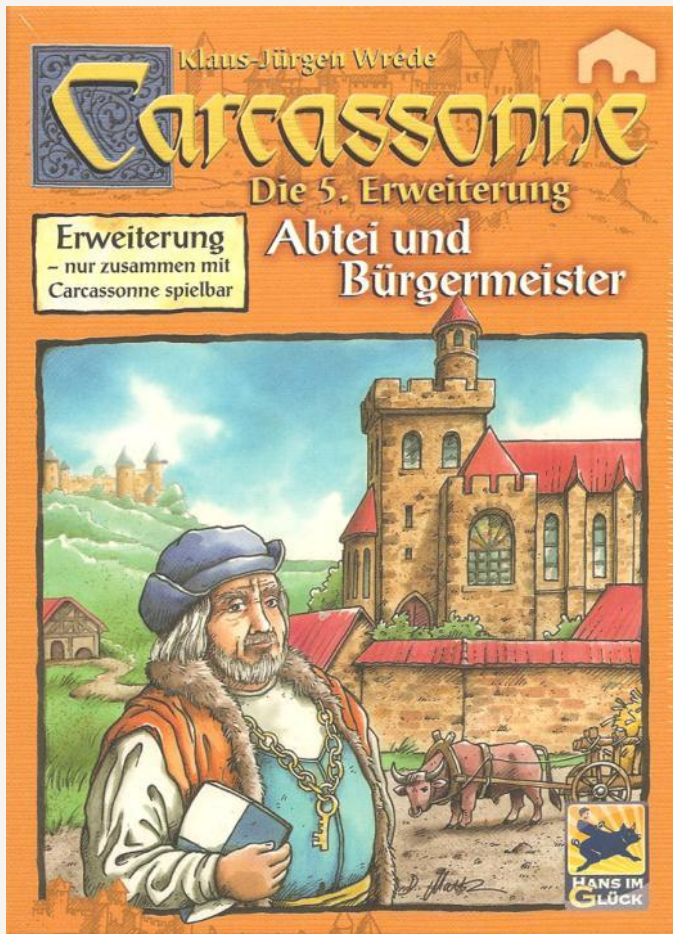


In der 4. Erweiterung zum Bestseller Carcassonne - dem Spiel des Jahres 2001 - wird in die Höhe gebaut. Die einflussreichen Herren des Landes errichten nun Türme, um ihre Macht und ihren Einfluss in der Gegend zu stärken. Ihre Gefolgsleute halten auf den Türmen Wache und bemerken jeden, der zu nahe kommt. 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

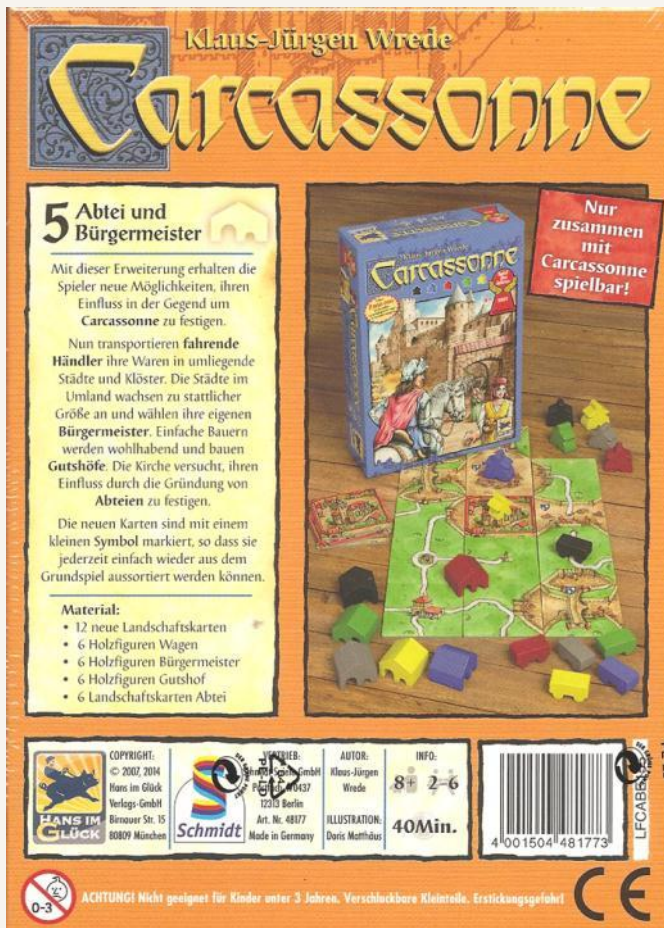
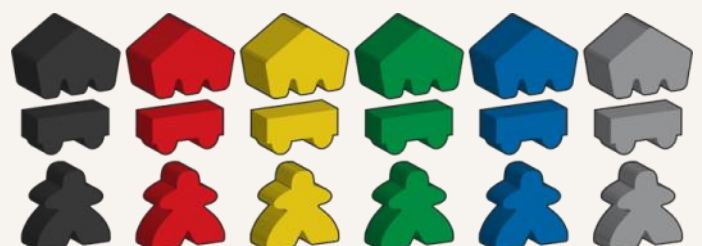
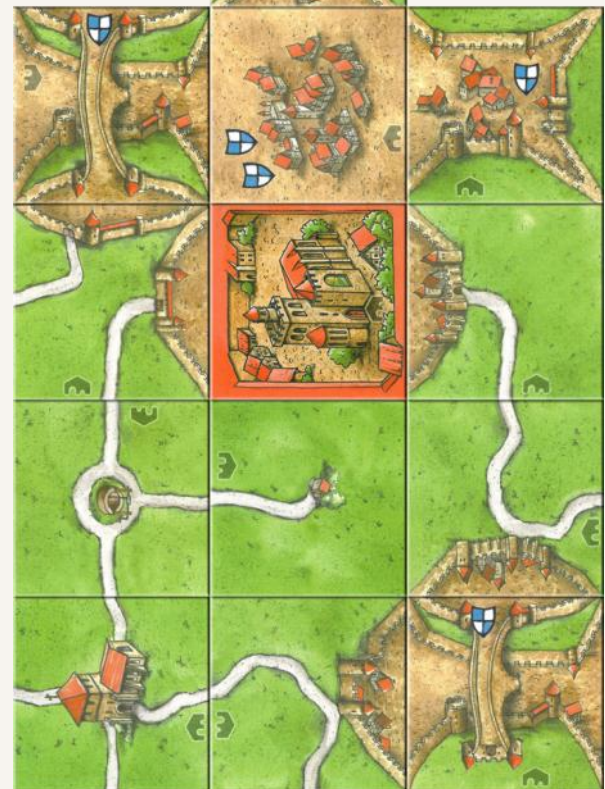


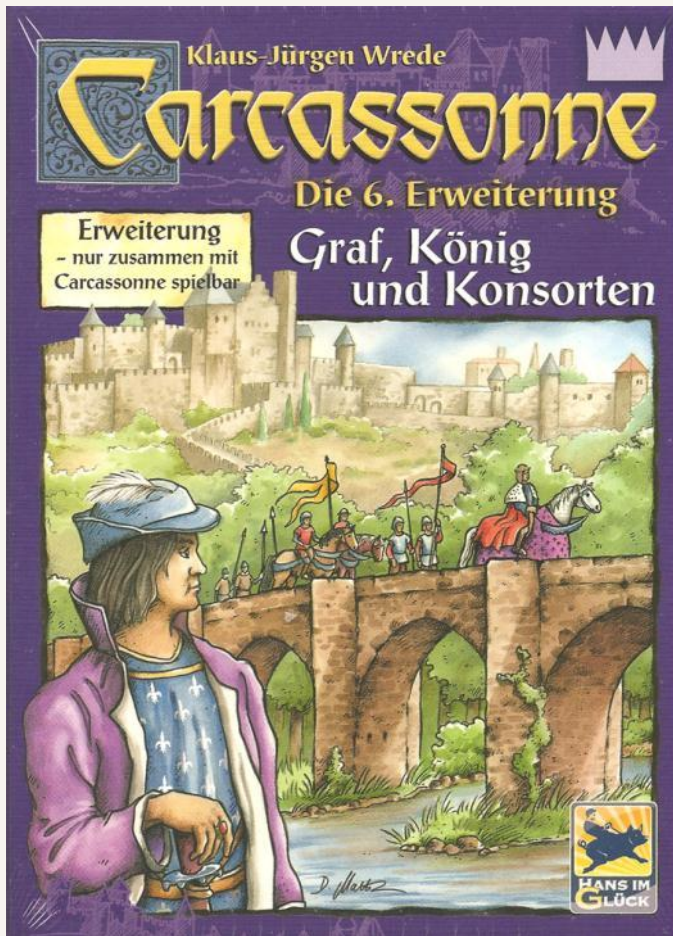


Mit dieser Erweiterung der erhalten die Spieler neue Möglichkeiten, ihren Einfluss in der Gegend um Carcassonne zu festigen.

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





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

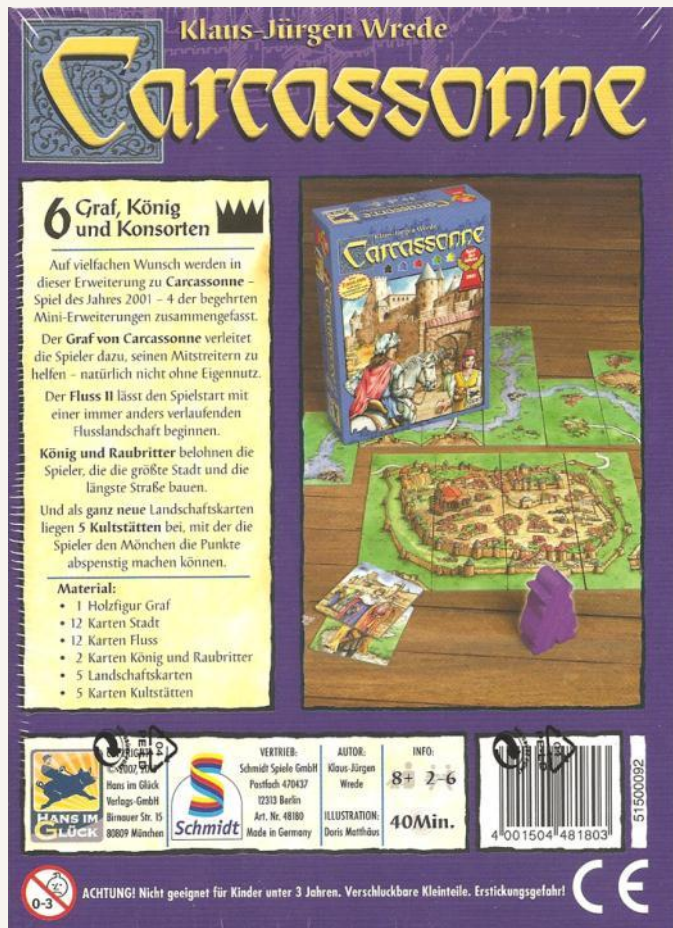
erschienen: 2007

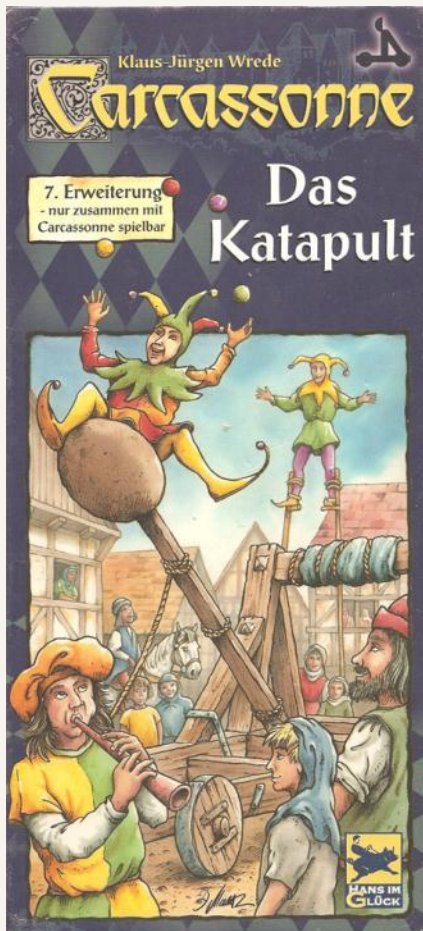
Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Illustration: Doris Matthäus

Regelwerk: HiG-Template

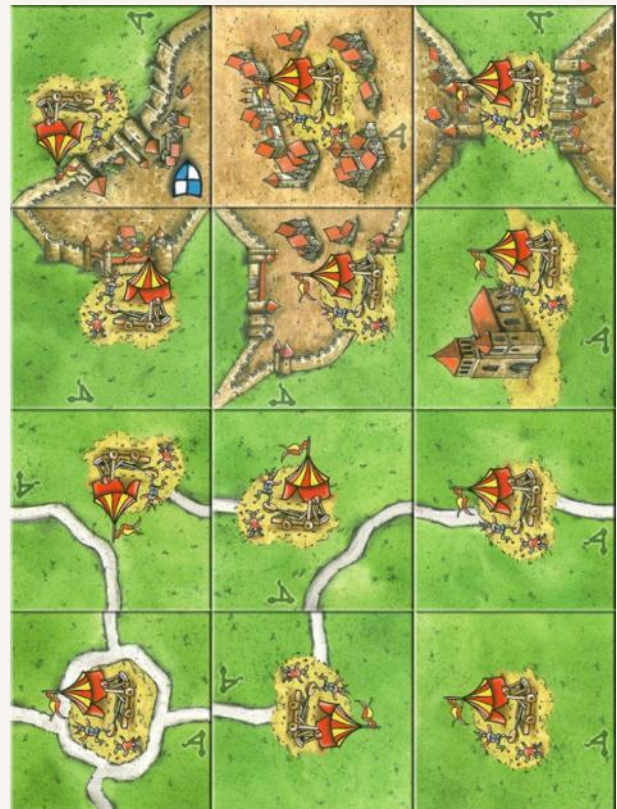
Inhalt:
1 Holzfigur Graf,
12 Stadtkarten,
12 Flusskarten,
2 Karten König und Raubritter,
5 Landschaftskarten,
5 Karten Kultstätten,
1 Spielregel



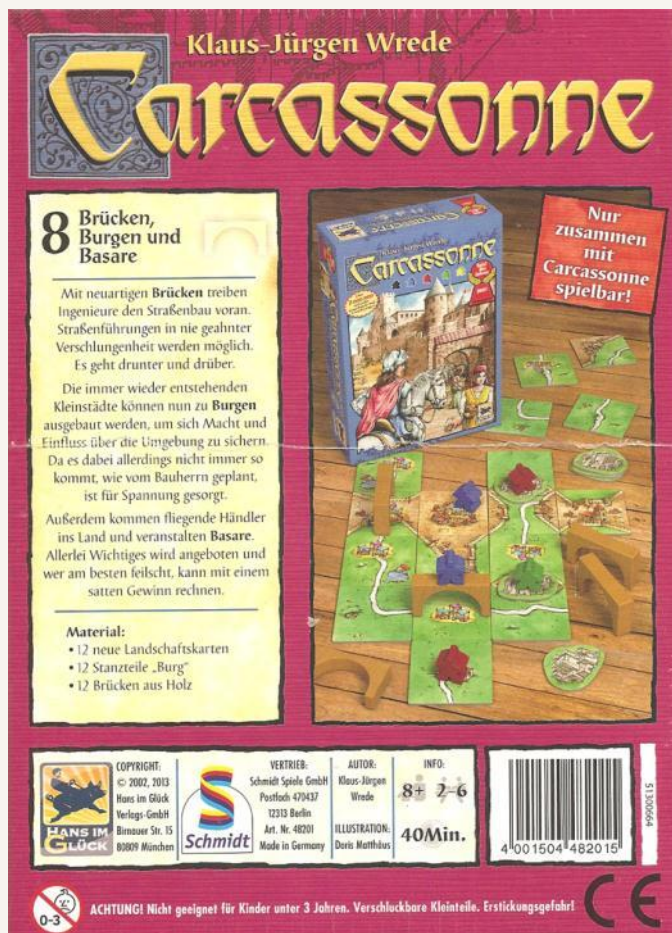
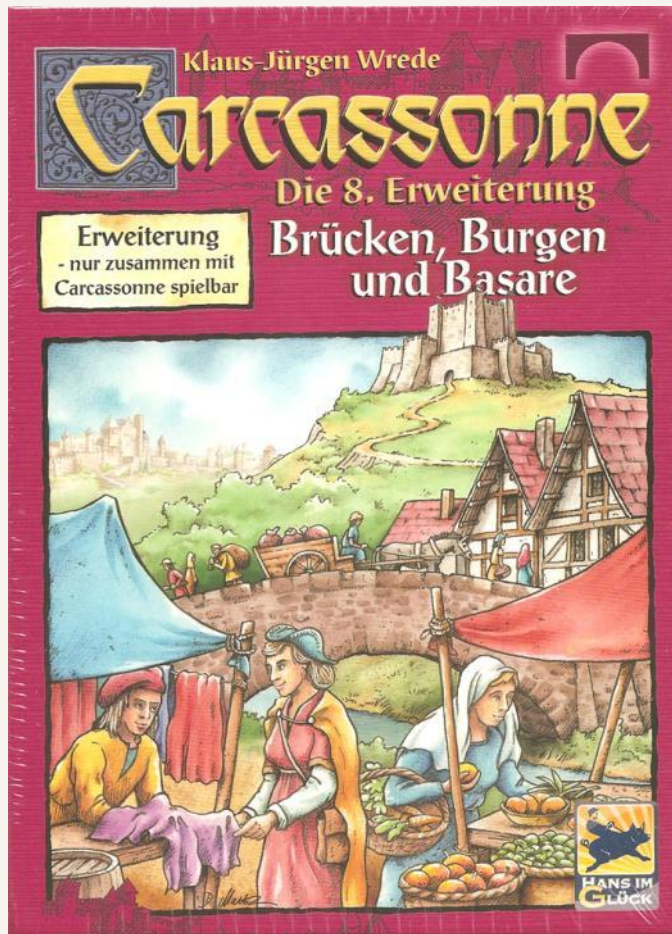


Jahrmarkt in Carcassonne! Fahrende Gaukler kommen in die Gegend und bringen ihre neueste Errungenschaft mit: Ein Katapult, mit dem sie allerhand waghalsige Kunststücke vollführen und jeden in Staunen versetzen. Dass dabei nicht immer alles wie geplant läuft, versteht sich von selbst ...

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

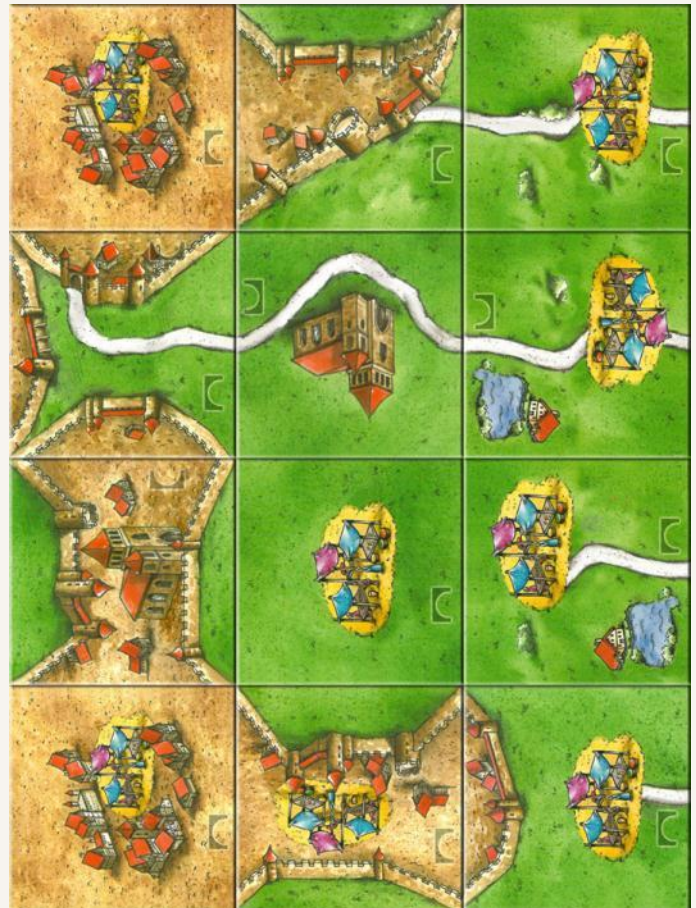


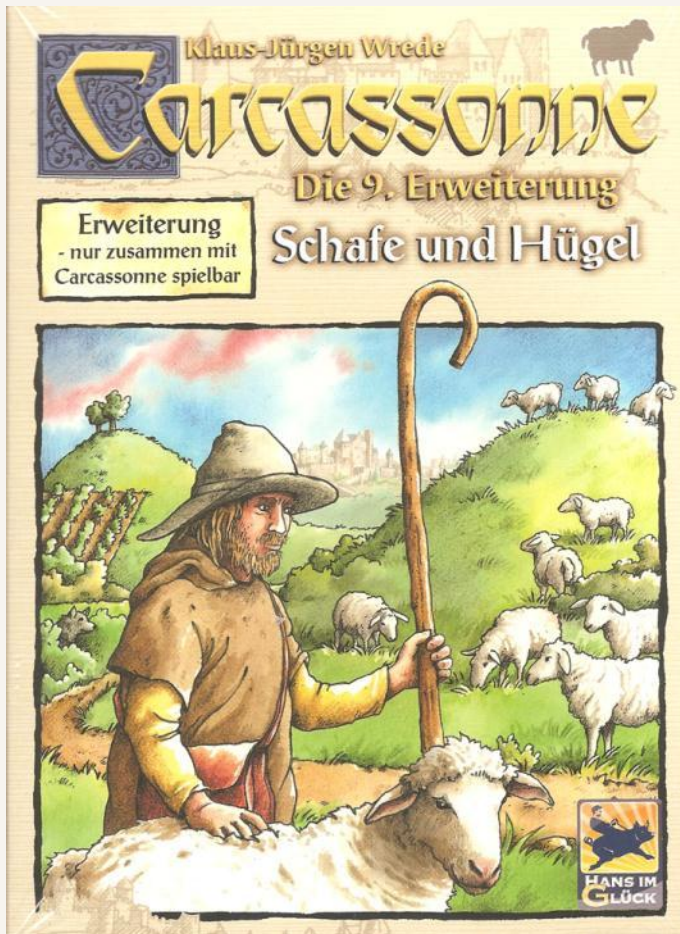
Mit neuartigen Brücken treiben Ingenieure den Straßenbau voran. Straßenführungen in nie geahnter Verschlungenheit werden möglich. Es geht drunter und drüber.

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 Bauherren 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





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

