

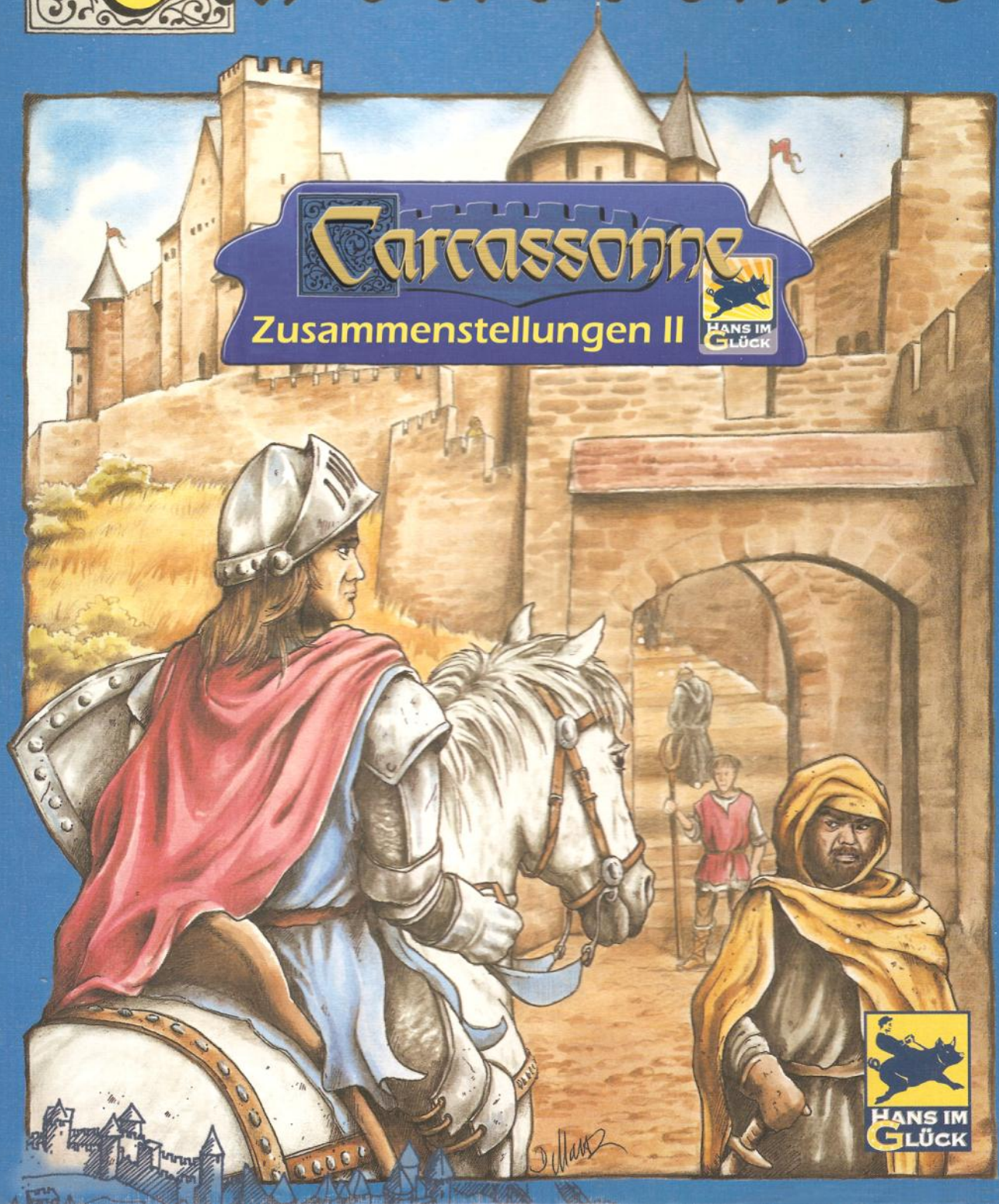


Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

Carcassonne

Zusammenstellungen II





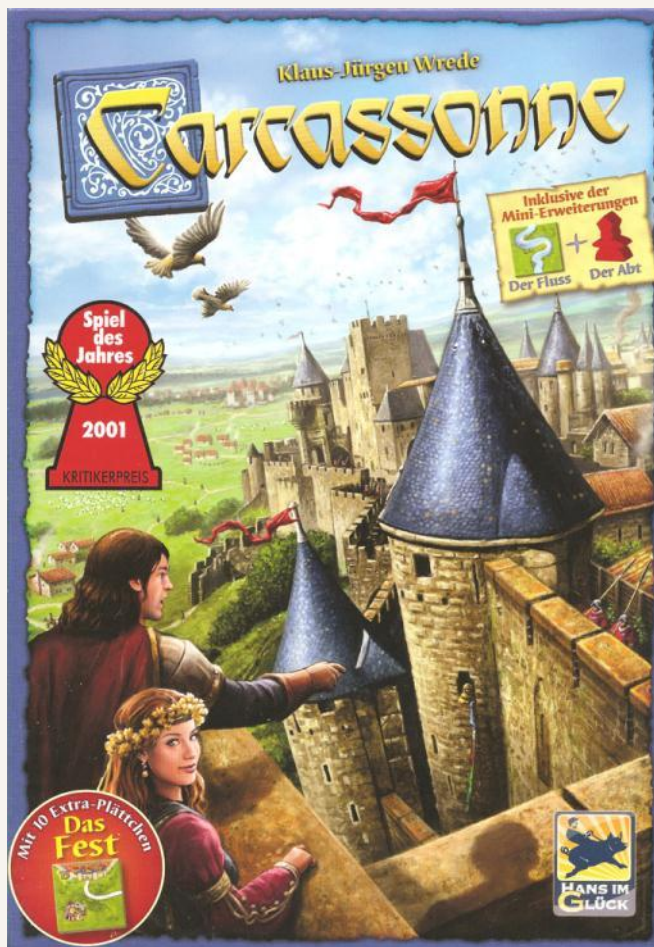
## Big Box 6



In dieser neuen **Carcassonne Big Box** sind das Spiel des Jahres aus dem Jahr 2001 und 11 Erweiterungen vereint – das perfekte Einsteigerset für CARCASSONNE-Fans und alle, die das Bestseller-Spiel in seiner rießigen Vielfalt kennenlernen wollen. Du kannst alle Erweiterungen immer wieder neu kombinieren.

EAN-GTIN:	4001504482794
erschienen:	2017
Autor:	Klaus-Jürgen Wrede
Illustration:	Chris Quilliams, Anne Pätzke
Regelwerk:	HiG-Template
Inhalt:	Grundspiel Wirtshäuser & Kathedralen Händler & Baumeister Der Abt Der Fluß Die Fluggeräte Die Depeschen Die Fähren Die Goldminen Magier & Hexe Die Räuber Die Kornkreise

## Grundspiel + Das Fest

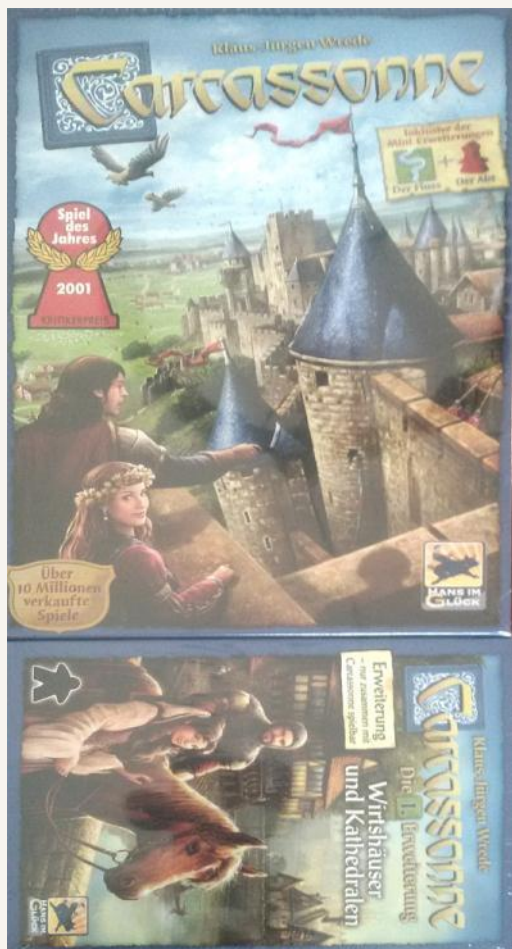


Dieses Spiel gibt es nur in der hellen Version.

Millionenfach verkauft, einfach und immer wieder neu: Carcassonne ist der moderne Spiele-Klassiker, der weltweit begeistert. Baue eine Landschaft auf, setze deine Meeple als Ritter, Wegelagerer, Mönche und Bauern ein und erreiche dabei die meisten Punkte.

EAN-GTIN:	4001504482718
erschienen:	2016, 2014
Autor:	Klaus-Jürgen Wrede
Illustration:	Anne Pätzke, Chris Quilliams
Vertrieb:	Schmidt Spiele GmbH
Regelwerk:	HiG-Template
Inhalt:	72 Landschaftsplättchen, 12 Flußplättchen 10 Plättchen „Das Fest“ 40 Meeple, 5 Äbte, 1 Wertungstafel, 1 Spielregel

## Grundspiel + 1. Erweiterung (Bundle)



### Daten kommen noch

EAN-GTIN:	4001504482787
erschienen:	
Autor:	Klaus-Jürgen Wrede
Illustration:	Anne Pätzke
Regelwerk:	HiG-Template
Inhalt:	Grundspiel Wirtshäuser und Kathedralen

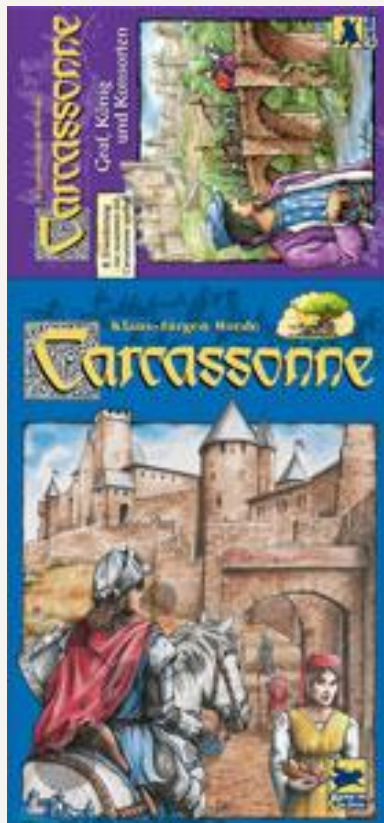
## Grundspiel + 2. Erweiterung (Bundle)



### Daten kommen noch

EAN-GTIN:  
erschienen:  
Autor: Klaus-Jürgen Wrede  
Illustration: Anne Pätzke  
Regelwerk: HiG-Template  
Regelwerk: HiG-Template  
Inhalt:

## Grundspiel + 6. Erweiterung (Bundle)



### Daten kommen noch

EAN-GTIN:  
erschienen:  
Autor: Klaus-Jürgen Wrede  
Illustration: Anne Pätzke  
Regelwerk: HiG-Template  
Regelwerk: HiG-Template  
Inhalt:



