

## **Mühlen und Wehrtürme**

Die beiden Ergänzungen sollen ein bisschen mehr Farbe in das Carcassonne® Spiel bringen.

### **Mühlen**

Wer eine Mühle in der Welt von Carcassonne® besitzt ist kein armer Mann. Und dieser Reichtum wird umso größer, je mehr Bauern im Einflussbereich der Mühle sich ansiedeln. Dabei ist es unerheblich ob die Mühle mit Wasser oder Windkraft betätigt wird.

Für das Spiel bedeutet dies:

Mühlen befinden sich immer in der Mitte der Karte.

Ihr Einflussbereich betrifft alle Wiesen/Felder, die auf der Karte abgebildet sind.

Spieler können einen Gefolgsmann in die Mühle setzen, der dann die Rolle des Müllers übernimmt.

Mühlen werden erst bei der Schlusswertung gewertet.

Jeder Bauer der mit seiner Wiese an eine Mühle reicht erhält zusätzlich einen Punkt. Reicht er mit seiner Wiese an mehrere unterschiedliche Mühlen, so erhält er pro Mühle je einen Punkt.

Müller erhalten pro angrenzende Wiese einen Punkt. Ist die Wiese durch einen eigenen oder fremden Bauern bewirtschaftet, so erhält der Müller je Bauer 3 Punkte.

### **Wehrtürme**

Wehrtürme sind bewaffnete Bergfriede, in der sich die Bauern, Mönche und Müller flüchten können, wenn ihnen Gefahr droht. Werden die Sicherheitsanlagen auch noch von bewaffneten Soldaten bewacht, so haben Wegelagerer nichts zu lachen.

Für das Spiel bedeutet dies:

Wehrtürme befinden sich immer in der Mitte von Kreuzungen oder direkt auf Wegen.

Ist einer dieser Wege im Laufe des Spieles mit einem Weg verbunden, der von einem Wegelagerer besetzt ist, so wird der Wegelagerer gefangen genommen und beseitigt.

Wehrtürme gelten gegenüber allen Spielern.

In Wehrtürme dürfen keine Spielfiguren gesetzt werden.

Wehrtürme haben keinen Einfluss auf Bauern oder Mönche.

*c. both, 15.02.07*

