

# Die Windrosen

## Spielvorbereitungen

Statt der normalen Startkarte wird die orange Windrose als Startkarte ausgelegt. Die restlichen fünf Karten mit Windrosen werden unter die Landschaftskarten gemischt. Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben bestehen.

## Spielregeln

Durch die Startkarte wird die Spielfläche in zwei Abschnitte unterteilt (N und S). Zu jedem dieser Abschnitte gibt es zwei zugehörige Landschaftskarten.

Nachdem ein Spieler eine der vier Karten mit den Viertel-Windrosen gezogen und diese nach normalen Regeln im entsprechenden Abschnitt angelegt hat, erhält er 3 Punkte.

Diese Punkte sind vollkommen unabhängig von jeglichen anderen Wertungen.

Die Felder in der waagerechten Reihe der Startkarte gelten für beide Abschnitte.

Die Windrosen beeinflussen die Bauwerke in keiner Weise (z. B. unterbrechen sie keine Straßen).

## Die blaue Windrose

Wird die Karte mit der blauen Windrose gezogen, wird diese nach normalen Regeln angelegt. Sie übernimmt nun für den Rest des Spieles die Funktion der orangen Start-Windrose. Das heißt, die Spielfläche wird nun gemäß der blauen Windrose in zwei Abschnitte unterteilt. Dadurch kann eine völlig neue Ausrichtung

der Himmelsrichtungen entstehen. Die Spieler erhalten Punkte, wenn sie nun weitere Windrosenkarten gemäß der blauen Windrose anlegen.

**Beispiel:** Rot legt die rotumrandete Karte mit **S** im richtigen Spielplanabschnitt an. Dafür erhält Rot 3 Punkte. (Die Windrose muss nicht in der gleichen Ausrichtung wie die Start-Windrose gelegt werden.)

Weil dabei die Stadt fertiggestellt wurde, erhält Blau 4 Punkte.

