

**Name: Würfe des Schicksals**

**Untertitel:** Eine Carcassonne-Erweiterung für eine schnelle Runde.

**Autoren:** Laura und Fabian Neidhardt

**Spielzeit:** Etwa 30 Minuten

**Besonderheit:** Durch die Würfel und die mögliche multiple Kartenaufnahme wird das Spiel schneller, als es sonst ist. Die Taktikfähigkeit wird einerseits durch mehr Möglichkeiten gesteigert, durch die Willkürlichkeit der Würfe selbst wieder gesenkt, verleiht dem Spiel aber mehr unvorhergesehene Momente.

**Spielmaterial:** 1 normaler sechsseitiger Würfel.

**Vorbereitung:** Für diese Variante ist es notwendig, dass die Landschaftskarten von verschiedenen Stapeln gezogen werden, nicht aus einem Säckchen oder ähnlichem.

**Spielablauf:** Das Ablegen der Karten erfolgt nach den üblichen Regeln. Vor dem Ziehen und Ablegen würfelt jeder Spieler und folgt je nach Augenzahl folgenden Regeln:

**1:** Wie bekannt zieht der Spieler eine Landschaftskarte, legt sie ab und darf ein eine Spielfigur auf der Karte setzen.

**2:** Der Spieler zieht zwei Karten, legt beide ab und darf eine Spielfigur auf eine der Karten setzen.

**3:** Der Spieler zieht drei Karten, legt sie ab und darf eine Spielfigur auf eine der Karten setzen.

**4:** Spieler darf sich die oberste Karte jedes Stapels verdeckt ansehen und entscheiden, welche er ziehen, und ablegen möchte. Wie üblich darf er eine Spielfigur setzen.

**5:** Der Spieler zieht wie üblich eine Landschaftskarte, legt sie ab und darf ein eine Spielfigur auf der Karte setzen. Zusätzlich darf er eine weitere Spielfigur auf eine beliebige noch nicht besetzte, noch nicht abgeschlossene Wiese, Straße oder Stadt, beziehungsweise ein noch nicht umschlossenes und noch nicht besetztes Kloster setzen.

**6:** Der Spieler setzt eine Runde aus und gibt die Würfel an den nächsten weiter.

**Punktevergabe und Schlusswertung:** Punktevergabe, sowie Schlusswertung werden wie üblich berechnet. Die Würfel haben keinen Einfluss darauf.

**Besonderheiten in Verbindung mit anderen Erweiterungen:**

Soweit getestet, gibt es keine Komplikationen mit anderen Erweiterungen. Bei einem Wurf von 2 oder 3 muss sich der Spieler für die Aktionen eines Kärtchens entscheiden.

**Weitere Regeln:**

- Der Anspruch auf mehrere Kärtchen ist solange gegeben, wie es Kärtchen gibt. Wenn gegen Ende des Spiels nur noch ein Kärtchen übrig ist, aber etwa eine 2 gewürfelt wird, kann der Spieler nur das eine Kärtchen nehmen.

- Bei dem Wurf einer 4 sollte darauf geachtet werden, dass die Karten auf den Stapeln nicht durcheinander gebracht werden. Wenn ein Kärtchenstapel aufgebraucht ist, können bei einer 4 nur die obersten Karten der restlichen Stapel angesehen werden. Die existierenden Stapel werden nicht neu aufgeteilt.
- Die zusätzliche Spielfigur bei der 5 darf auch auf ein Kärtchen gesetzt werden, auf dem schon eine Figur steht. Beispielsweise kann eine Figur auf einen noch nicht besetzten, nicht abgeschlossenen Weg gesetzt werden, selbst wenn auf der gleichen Karte eine Figur auf der Wiese liegt.

**Danksagung:** Danke an Chantal Busse, Daniel Gebhardt und Lorenz Hölzer für das Testen und austarieren.