

CARCASSONNE - DIE 10 GROSSEN ERWEITERUNGEN

Hans im Glück - Neuauflage 2025/26 | kompakte Spielhilfe



1-5: Vom sanften Ausbau bis zur direkten Einflussnahme

1 Wirtshäuser & Kathedralen

klassisch, punktestark

MECHANIK

Wirtshäuser werten fertige Straßen höher, Kathedralen fertige Städte. Bleiben diese Gebiete unvollendet, bringen sie am Spielende keine Punkte. Der große Meeple zählt bei Mehrheiten doppelt.

INHALT

Landschaftsplättchen mit Wirtshäusern/Kathedralen, große Meeple und Zusatzmaterial für die Wertung.

Komplexität ● ● ○ ○ ○ Interaktion ● ● ● ○ ○

2 Händler & Baumeisterin

Tempo + Mehrheiten

MECHANIK

Waren in Städten schaffen eine zweite Mehrheitenwertung. Die Baumeisterin ermöglicht Doppelzüge beim Ausbau eigener Straßen/Städte; Schweine steigern den Ertrag auf Wiesen.

INHALT

Landschaftsplättchen mit Waren, Warenplättchen, je 1 Baumeisterin und Schwein pro Farbe.

Komplexität ● ● ● ○ ○ Interaktion ● ● ● ○ ○

3 Drache & Fee

konfrontativ, beweglich

MECHANIK

Der Drache zieht über die Landschaft und entfernt Meeple. Die Fee schützt und kann Punkte bringen. Magische Portale erlauben flexiblere Einsätze und eröffnen taktische Rückkehrmöglichkeiten.

INHALT

Drachen- und Feenfigur, neue Landschafts-/Flussplättchen mit Drachen- und Portalsymbolen.

Komplexität ● ● ● ○ ○ Interaktion ● ● ● ● ●

4 Türme & Gauner

Timing + Risiko

MECHANIK

Ihr baut Türme und stellt Wachen darauf. Gauner tauchen über Symbole auf: Wachen können sie entdecken und Prämien bringen; ungestoppte Gauner können Plättchen stehlen.

INHALT

Turmteile, Turmbau-Plättchen, Landschaftsplättchen mit Gaunern; optionaler Plättchenspender-Turm.

Komplexität ● ● ● ○ ○ Interaktion ● ● ● ● ●

5 Botin & Bürgermeister

direkte Mehrheitenkämpfe

MECHANIK

Der Bürgermeister greift in Stadtmehrheiten ein; mit Krisensitzungen können gegnerische Meeple verdrängt bzw. ersetzt werden. Botin und Strohhmann erweitern die Möglichkeiten, Einfluss auf Gebiete zu nehmen.

INHALT

Neue Spezialfiguren pro Farbe und passende Landschaftsplättchen für die neuen Aktionen.

Komplexität ● ● ● ● ○ Interaktion ● ● ● ● ●

Rating-Legende

Komplexität: zusätzliche Regeln, Planung, Ausnahmen

Interaktion: direkter Einfluss auf Pläne / Figuren anderer

1 ● ○ ○ ○ ○ sehr gering

2 ● ● ○ ○ ○ gering

3 ● ● ● ○ ○ mittel

4 ● ● ● ● ○ hoch

5 ● ● ● ● ● sehr hoch

Ratings = redaktionelle Einordnung, nicht offizielle Verlagswerte.

CARCASSONNE - DIE 10 GROSSEN ERWEITERUNGEN

Hans im Glück - Neuauflage 2025/26 | kompakte Spielhilfe



6-10: Mehr Spezialmechaniken - plus Direktvergleich aller Erweiterungen

6

Turniere & Wappen

Planung + Bluff

MECHANIK

Beim Königsturnier nominiert ihr Figuren aus großen Gebieten. Verdeckte Embleme entscheiden über Preise; Sieger errichten Statuen für zusätzliche Schlusswertungspunkte.

INHALT

Turnier- und Preis-Plättchen, Emblem-Sets, Krone sowie neue Landschaftsplättchen.

Komplexität

Interaktion

7

Belagerer & Verteidiger

MECHANIK

Katapulte bedrohen die zentrale Festung. Ihr investiert zusätzliche Meeple als Wehrkräfte: gute Verteidigung bringt Punkte, zu wenig Einsatz kann eigene Gebiete gefährden.

INHALT

2 Festungs-Plättchen, 3 Katapulte, 12 zusätzliche Meeple, 18 Landschaftsplättchen.

Komplexität

Interaktion

8

Burgen & Brücken

räumlich anspruchsvoll

MECHANIK

Brücken führen Straßen über Wiesen. Burgen verändern Stadtwertungen; Scheunen eröffnen eine alternative Wiesenwertung und verschieben langfristige Mehrheiten.

INHALT

Brücken, Burg-/Scheunen-Elemente und neue Landschaftsplättchen.

Komplexität

Interaktion

9

Schafe & Hirten

Push-your-luck

MECHANIK

Hirten vergrößern ihre Herden für mehr Punkte - bis ein Wolf alles vertreibt. Gänse unterstützen Hirten; Weinberge erhöhen den Wert naher Klöster und Gärten.

INHALT

Hirten, Schaf-/Wolf-Plättchen, Gänse, Weinberge und Landschaftsplättchen.

Komplexität

Interaktion

10

Zirkus & Artisten

lokale Konkurrenz

MECHANIK

Das Zirkuszelt wandert und belohnt Meeple in seiner Nähe. Artisten bilden Pyramiden; die Zirkusdirektorin verstärkt Wertungen in ihrer Umgebung.

INHALT

Zirkuszelt, Artisten, Zirkusdirektorinnen und neue Landschaftsplättchen.

Komplexität

Interaktion

Schnellwahl nach Spielgefühl

Mehr direkte Reibung

3, 5, 7

Mehr Aufbau & Planung

2, 6, 8

Mehr Risiko / Überraschung

4, 9, 10

Nahe am Grundspiel

1, 2

Vergleich: Komplexität & Interaktion

Nr.	Erweiterung	Kernidee	Komplex.	Interakt.	Charakter
1	Wirtshäuser & Kathedralen	Punkte-Booster	2/5	3/5	klassisch, punktestark
2	Händler & Baumeisterin	Waren + Doppelzug	3/5	3/5	Tempo + Mehrheiten
3	Drache & Fee	Drache / Schutz	3/5	5/5	konfrontativ, beweglich
4	Türme & Gauner	Türme + Gauner	3/5	4/5	Timing + Risiko
5	Botin & Bürgermeister	Spezialfiguren	4/5	5/5	direkte Mehrheitenkämpfe
6	Turniere & Wappen	Turnier / Embleme	4/5	4/5	Planung + Bluff
7	Belagerer & Verteidiger	Festungsverteidigung	4/5	4/5	Bedrohung + Konkurrenz
8	Burgen & Brücken	Brücken / Scheunen	4/5	3/5	räumlich anspruchsvoll
9	Schafe & Hirten	Herde / Wolf	3/5	2/5	Push-your-luck
10	Zirkus & Artisten	Zirkus / Pyramiden	3/5	3/5	lokale Konkurrenz