



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Halb so wild



Die Mini-Erweiterung »Halb so wild« gibt es in zwei Ausführungen: Einer Version, die einer Ausgabe des Magazins **spielbox**[®] (www.spielbox-shop.de) beiliegt (Karten sind gekennzeichnet mit ) und einer Version, die im Online-Shop des Hans im Glück Verlags www.cundco.de erhältlich ist (gekennzeichnet mit ). Es ist also möglich, dass in den Beispielen Karten abgebildet sind, die nicht in Deiner Version von »Halb so wild« enthalten sind.

Spielmaterial: 12 „halbe“ Dreiecks-Landschaftskarten

Spielvorbereitungen: Diese Erweiterung ist mit bis zu 6 Spielern spielbar. Es ist möglich, mit mehr als 6 Spielern zu spielen, falls mehrere dieser Erweiterungen vorhanden sind.

Für das erste Spiel empfehlen wir, alle Dreieckskarten verdeckt zu mischen und jedem Spieler 2 Stück zu geben. Die Spieler sehen sich die Karten an und legen sie verdeckt vor sich ab. Ist die Erweiterung bereits bekannt, könnte man sich an der folgenden Version versuchen:

Zu Beginn des Spiels werden alle Dreieckskarten offen ausgelegt. Ein Startspieler wird bestimmt. Beginnend bei dem Spieler, der als Letzter in der Spielerreihenfolge sitzt, nimmt sich jeder gegen den Uhrzeigersinn eine Karte und legt sie verdeckt vor sich ab.

Danach nehmen sich die Spieler in gleicher Weise eine weitere Karte. Somit hat sich jeder Spieler 2 Karten ausgesucht. **Alle Spielregeln von Carcassonne bleiben bestehen.**

Spielregeln: Wer an der Reihe ist, darf statt eine Karte zu ziehen und anzulegen, eine seiner Dreieckskarten anlegen. Die Dreieckskarten werden nach den üblichen Regeln angelegt.

Es muss also immer mindestens eine passende Seite an die ausliegende Landschaft angelegt werden. Die lange Seite einer Dreieckskarte darf dabei niemals an die Seite eines normalen Landschaftsplättchens angelegt werden.





Diese Straße wird hier fortgesetzt

Spielende: Sobald ein Spieler keine Landschaftskarte mehr nachziehen kann, endet das Spiel sofort. Wer dann noch Dreieckskarten vor sich liegen hat, darf diese nicht mehr einsetzen.

Kloster: Ein Kloster gilt auch dann als abgeschlossen, wenn eine oder mehrere der umliegenden Karten Dreiecke sind.

Dabei zählt eine Dreieckskarte wie eine normale Landschaftskarte (1 Punkt und als Abschluss für das Kloster). Auch 2 Dreiecke auf einem Feld ändern daran nichts. Es bleibt bei 1 Punkt pro Kloster für dieses belegte Feld.

Schlusswertung:
Blau bekommt 6 Punkte für sein Kloster.
Rot bekommt 5 Punkte für sein Kloster.



Erweiterungssymbole: Auf manchen Karten der cundco-Version finden sich Symbole der Erweiterungen »Schafe und Hügel« und »Die Kornkreise«. Ignoriere diese Symbole, wenn Du nicht mit den entsprechenden Erweiterungen spielst.

Hügel: Wird die Dreieckskarte mit Hügel gelegt, zieht man gemäß der Erweiterung »Schafe und Hügel« verdeckt eine normale, ganze Karte und legt sie verdeckt darunter. Das halbe freie Feld kann dann auch noch mit einer weiteren Dreieckskarte belegt werden. Der Hügel zählt für das ganze Feld, also auch für die evtl. zweite Dreieckskarte.



Alles über CARCASSONNE findet Ihr auf unserer Homepage.

Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, Ihr könnt an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen. www.carcassonne.de



© 2014
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



In unserem Online-Shop bieten wir Euch Artikel rund um Carcassonne, unsere weiteren Spiele und einen Ersatzteil-service an: www.cundco.de