



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Das Katapult



Jahrmarkt in Carcassonne! Fahrende Gaukler kommen in die Gegend und bringen ihre neueste Errungenschaft mit: Ein Katapult, mit dem sie allerhand waghalsige Kunststücke vollführen und jeden in Staunen versetzen. Dass dabei nicht immer alles wie geplant läuft, versteht sich von selbst ...

Inhalt

- 12 Landschaftskarten mit Jahrmarkt
- 1 Katapult aus Holz
- 24 Katapult-Plättchen
- 1 Messlatte

„Carcassonne – Das Katapult“ kann nur zusammen mit CARCASSONNE gespielt werden. Selbstverständlich kann man auch die bisher erschienenen Erweiterungen „Wirtshäuser & Kathedralen“, „Händler & Baumeister“, „Burgfräulein & Drache“, „Der Turm“, „Abtei & Bürgermeister“ sowie „Graf, König und Konsorten“ dazugeben.

Alle Spielregeln von CARCASSONNE bleiben gleich! Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln dieser Erweiterung erklärt.

Regelfragen – insbesondere in Verbindung mit den anderen Erweiterungen – werden unter www.carcassonne.de beantwortet.

Vorbereitungen

Die 12 neuen Landschaftskarten werden unter alle weiteren Karten gemischt. Das Katapult wird zunächst zur Seite gestellt, die Messlatte daneben gelegt. Jeder Spieler erhält je 1 Katapult-Plättchen jeder Sorte, also insgesamt diese 4:



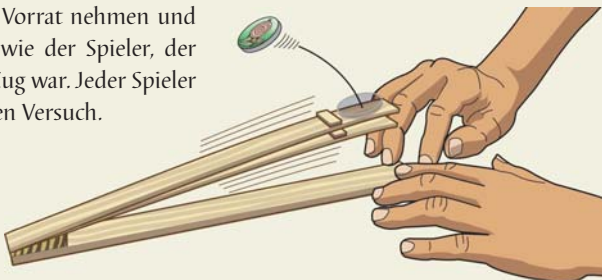
Spielablauf

Die Spieler ziehen wie gewohnt Landschaftskarten und legen sie nach den bekannten Regeln an.



Sobald eine Landschaftskarte mit **Jahrmarkt** aufgedeckt wird, legt der Spieler sie an und führt seinen kompletten Zug durch. Danach wird das Spiel unterbrochen für eine Katapult-Runde.

Der Spieler, der gerade seinen Zug durchgeführt hat, wählt eines seiner Katapult-Plättchen aus. Mit dem Katapult schleudert er das Plättchen. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Jeder muss **das gleiche Plättchen** aus seinem Vorrat nehmen und schleudern wie der Spieler, der gerade am Zug war. Jeder Spieler hat nur einen Versuch.



Die Auswirkungen der einzelnen Katapult-Plättchen werden im Folgenden beschrieben.

Nach der Katapult-Runde kommen die Katapult-Plättchen wieder zu den Spielern zurück, und das Spiel geht beim nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Die Katapult-Plättchen



Tortenschlacht – Gefolgsleute treffen

Ziel ist es, möglichst Gefolgsleute **anderer Spieler** auf der Spielfläche zu treffen. Wird ein Gefolgsmann von diesem Plättchen getroffen (er muss dabei nicht umfallen!), so muss der Besitzer des **Gefolgsmannes** diesen sofort **zurücknehmen**. Sollten mehrere Gefolgsleute getroffen werden, kehren diese alle zu ihren Besitzern zurück. Sollten Gefolgsleute des Spielers getroffen werden, der das Plättchen geschleudert hat, müssen auch diese zurückgenommen werden. Wird durch den Aufprall des Plättchens ein Gefolgsmann verschoben und dadurch ein anderer Gefolgsmann berührt, muss auch dieser zurückgenommen werden. Kettenreaktionen sind also möglich.



Verführung – Gefolgsleute austauschen

Dieses Plättchen kommt nur zur Wirkung, wenn die Spielfläche getroffen wurde. Das Plättchen muss mindestens eine Landschaftskarte berühren. Sollte das nicht der Fall sein, so kommt das Plättchen sofort zum Spieler zurück. Ist das Plättchen wie oben beschrieben gelandet, so wird ermittelt, welcher Gefolgsmann diesem Plättchen am nächsten liegt. Im Zweifelsfall kann mit der Messlatte nachgemessen werden. Diesen **Gefolgsmann** darf der Spieler, der das Plättchen geschleudert hat, durch einen eigenen **ersetzen**. Er darf dabei entweder einen Gefolgsmann aus seinem Vorrat nehmen oder einen, der sich bereits auf der Spielfläche befindet. Der andere Gefolgsmann kommt zu seinem Besitzer zurück.



Schützenfest – Jahrmarktskarte treffen

Bei diesem Plättchen versuchen alle die Landschaftskarte mit dem Jahrmarkt zu treffen, welche vor dieser Katapult-Runde angelegt wurde. Wer der Karte am nächsten kommt, gewinnt das Zielschießen und erhält sofort **5 Punkte**. Im Zweifelsfall kann mit der Messlatte nachgemessen werden. Bei gleicher Entfernung erhalten alle Spieler, deren Plättchen am nächsten zur Karte liegen, die 5 Punkte.

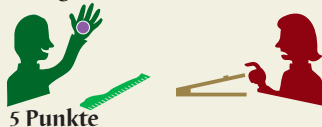


Fangen – Einer schleudert, der nächste fängt

Der Schleuderer legt die Messlatte in die Mitte zwischen sich und seinen linken Nachbarn. Dann versucht er, das Plättchen mindestens bis zur Messlatte zu schleudern, und der Nachbar versucht es zu fangen.

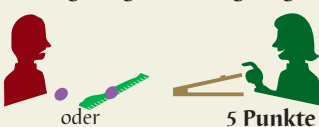
Folgendes kann passieren:

Gefangen



5 Punkte

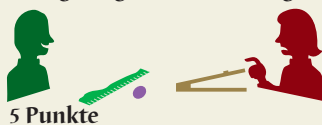
Nicht gefangen – weit genug



oder

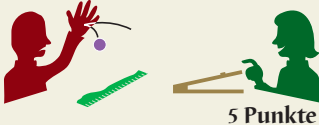
5 Punkte

Nicht gefangen – nicht weit genug



5 Punkte

Berührt, aber nicht gefangen



5 Punkte

Dann wird der linke Nachbar zum neuen Schleuderer und **sein** linker Nachbar wird zum Fänger.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnbauer Str. 15 • 80809 München
Fax: 0 89/30 23 36

Unser weiteres Spieleprogramm finden Sie unter: www.hans-im-glueck.de
Alles über Carcassonne finden Sie unter: www.carcassonne.de