



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 1 Die Carcassonne Fluggeräte



Als findige Tüftler wollen die Spieler den Menschheitstraum vom Fliegen verwirklichen und probieren ihre neu entwickelten Flügel aus. Fluglänge und Landung sind jedoch noch etwas unberechenbar.

Spielmaterial • 1 Spezial-Würfel (1, 1, 2, 2, 3, 3)

• 8 Landschaftskarten mit Fluggeräten (markiert mit )



Spielvorbereitungen Die Landschaftskarten mit den Fluggeräten werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Der Würfel wird bereitgelegt.

Spielablauf Es wird nach den üblichen Regeln von **Carcassonne** gespielt. Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Fluggerät, legt er sie nach den üblichen Regeln an. Er darf nun einen Gefolgsmann nach den üblichen Regeln auf die Straße setzen oder auf die Wiese legen.

Oder er stellt den Gefolgsmann auf das Fluggerät und versucht ihn damit ins Spiel zu bringen. Das Fluggerät zeigt nach dem Anlegen eine bestimmte Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal), in welche der Gefolgsmann fliegt. Nun würfelt der Spieler mit dem Würfel. Das Würfelergebnis gibt die Flugweite des Gefolgsmannes an (1 bis 3 Karten weit in gerader Linie).

Der Gefolgsmann muss, wenn möglich, auf die ausgewürfelte Karte gestellt werden. Dabei kann der Spieler am Zug wählen, auf welches Bauwerk er ihn stellt.

Dabei ist folgendes zu beachten. Ein Gefolgsmann darf ...

... nur auf ein **unfertiges** Bauwerk (Straße, Stadt oder Kloster) gestellt werden.

... auch dann eingesetzt werden, wenn das Bauwerk schon von einem oder mehreren Gefoglsleuten (eigenen wie gegnerischen) **besetzt** ist. So können z. B. auch zwei Gefoglsleute auf einem Kloster oder auf der selben Stadtkarte stehen.

... **nicht auf eine Wiese** gelegt werden, auch wenn auf dieser Wiese bisher noch kein Bauer liegt.

... **nicht** auf ein Feld gestellt werden, auf dem **keine Karte** liegt.

