



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 7 Die Carcassonne Kornkreise



In den Feldern um Carcassonne tauchen mysteriöse Zeichen auf, die das Leben der Ritter, Bauern und Wegelagerer im Land auf seltsame Weise beeinflussen.

Spielmaterial

- 6 Landschaftskarten „Kornkreise“ (markiert mit )



Spielvorbereitungen Die Karten mit dem Kornkreisen werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt.

Spielregeln Der Spieler, der eine Landschaftskarte „Kornkreis“ zieht, legt die Karte nach den üblichen Regeln an und macht einen normalen Zug. Anschließend bestimmt er, dass alle Spieler, beginnend mit dem Spieler links von ihm, entweder...

A) einen Gefolgsmann aus ihrem Vorrat zu einem eigenen, bereits auf eine Landschaftskarte gesetzten Gefolgsmann **dazu setzen** dürfen.

ODER

B) einen eigenen Gefolgsmann auf einer Landschaftskarte **entfernen** und ihn in ihren Vorrat legen müssen.

Dabei ist zu beachten:

- Der aktive Spieler muss **A** oder **B** wählen.
- Welche Art von Gefolgsleuten betroffen ist, bestimmt die gezogene Karte.



Kornkreis „Mistgabel“

Hier sind die Bauern (auf einer Wiese) betroffen.



Kornkreis „Keule“

Hier sind die Wegelagerer (auf einer Straße) betroffen.



Kornkreis „Schild“

Hier sind die Ritter (in einer Stadt) betroffen.

- Führt ein Spieler **A** aus, muss er den Gefolgsmann auf das selbe Gebiet setzen, auf dem sich bereits ein Gefolgsmann dieser Art befindet (Bauer zu Bauer, Wegelagerer zu Wegelagerer, Ritter zu Ritter).
- Kann ein Spieler die Anweisung nicht ausführen, da er keinen Gefolgsmann der bestimmen Art hat, so wird er übersprungen und der Spieler links von ihm spielt weiter.
- Der aktive Spieler macht diese Aktion als letzter, dann ist der nächste mit einem normalen Zug an der Reihe.

Beispiel für A)



- 1 **Rot** legt die Karte mit dem Kornkreis „Schild“ an und setzt einen Gefolgsmann darauf. Rot wählt Möglichkeit **A**. Jeder Spieler darf einen Ritter (Symbol „Schild“) zu einem bereits vorhandenen eigenen Ritter dazu setzen.
- 2 **Grün** setzt einen weiteren Ritter zu dem Vorhandenen dazu.
- 3 **Blau** hat keinen Ritter und kann deswegen keinen hinzusetzen.
- 4 **Rot** setzt einen weiteren Ritter zu dem Ritter auf die gerade gelegte Karte. Auf das obere Stadtteil der gleichen Karte, darf er nicht einsetzen, da dort kein Ritter steht. (Er hätte seinen Ritter auch zu dem eigenen Ritter links oben hinzusetzen können.)

Beispiel für B)



- 1 **Grün** legt die Karte mit dem Kornkreis „Mistgabel“ an und setzt einen Gefolgsmann darauf. Die Stadt wird gewertet, Grün bekommt 6 Punkte und entfernt seinen Ritter. Anschließend wählt er Möglichkeit **B**, jeder Spieler muss einen eigenen Bauern entfernen (Symbol „Mistgabel“ betrifft die Bauern).
- 2 **Blau** entfernt seinen Bauern.
- 3 **Rot** entfernt seinen Bauern.
- 4 **Grün** hat keinen Bauern und entfernt deswegen keinen.

Alles über **Carcassonne** finden Sie auf unserer Homepage www.carcassonne.de
Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, Sie können an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen.



© 2012
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Layout: Christof Tisch