



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Manege frei!



10.

Diese Erweiterung ist nur zusammen mit CARCASSONNE spielbar und kann komplett oder teilweise ins Spiel integriert werden. Ebenso kann diese Erweiterung mit anderen CARCASSONNE-Erweiterungen nach eigener Wahl kombiniert werden.

SPIELMATERIAL

- **20 Landschaftsplättchen** (markiert mit , um die Plättchen bequem aussortieren zu können)
darunter: **12 Zeltplättchen** mit je einem Zeltplatz  
- **8 Artistenplättchen** mit je zwei Artistenplätzen 
- **16 Tierplättchen**
1 x Elefant (7 Punkte), 2 x Tiger (6 P.),
3 x Bär (5 P.), 5 x Seehund (4 P.),
4 x Äffchen (3 P.), 1 x Floh (1 P.)                               Rückseite
- **1 Holzfigur Zirkuszelt** 
- **6 Holzfiguren Zirkusdirektor**      

SPIELVORBEREITUNGEN

Mische die **20 Landschaftsplättchen** gut unter die anderen Landschaftsplättchen. Die **16 Tierplättchen** legst du mit den Zahlen (und Tieren) nach unten auf den Tisch und mischst sie. Zusammen mit dem **Zirkuszelt** legst du sie an der Seite bereit. Dann gibst du jedem Spieler einen **Zirkusdirektor** in seiner Farbe.



ZELTPLÄTTCHEN, ZIRKUSZELT UND TIERPLÄTTCHEN

1. Landschaftsplättchen legen

Ein Zeltplättchen legst du nach den normalen Regeln an.

Sonderfall: Ist es das **erste** Zeltplättchen, das ins Spiel kommt, legst du sofort verdeckt eines der gemischten Tierplättchen auf den Zeltplatz und stellst das Zirkuszelt darauf. Im weiteren Spielverlauf setzt du das Zirkuszelt erst bei **3. Eine Punktwertung auslösen** auf das aktuell angelegte Zeltplättchen.

2. Einen Meeple einsetzen

Wenn du ein Zeltplättchen anlegst, darfst du wie gewohnt einen Meeple als Bauer, Ritter oder Wegelagerer darauf einsetzen, nicht jedoch auf den Zeltplatz.

Du legst das **erste** Zeltplättchen und setzt einen Meeple auf die Straße. Dann legst du ein Tierplättchen verdeckt auf den Zeltplatz und stellst das Zelt darauf.



3. Eine Punktwertung auslösen

Wenn du im Laufe des Spiels ein **weiteres Zeltplättchen** anlegst, führst du nacheinander folgende Schritte aus:

1.) Falls du mit dem Plättchen eine Wertung auslöst, führst du diese zuerst aus (und nimmst die gewerteten Meeple zurück in den Vorrat).

2.) Durch das neue Zeltplättchen findet auf dem Plättchen, auf dem das Zirkuszelt gerade steht, eine **Zirkuswertung** statt:

Decke das **Tierplättchen auf**, auf welchem das Zelt steht. Bei der Wertung bekommen du und alle Mitspieler Punkte für die Meeple auf den 8 angrenzenden Plättchen (waagrecht, senkrecht oder diagonal) sowie auf dem Plättchen mit dem Zirkuszelt selbst.

Für **jeden** dieser **Meeple** bekommst du so viele **Punkte**, wie auf dem **Tierplättchen** angegeben sind.

Beachte: Da die Zirkusdirektoren und die Artisten (siehe folgende Seiten) ebenfalls als Meeple zählen, bekommst du auch für sie Punkte, wenn sie sich in der Umgebung des Zeltes befinden.



1.) **Du** legst ein neues Zeltplättchen an und schließt damit den Weg von

Blau ab. **Blau** bekommt 3 Punkte und nimmt seinen Meeple zurück.



2.) **Du** deckst das Tierplättchen auf. Der Seehund bringt 4 Punkte pro Meeple.

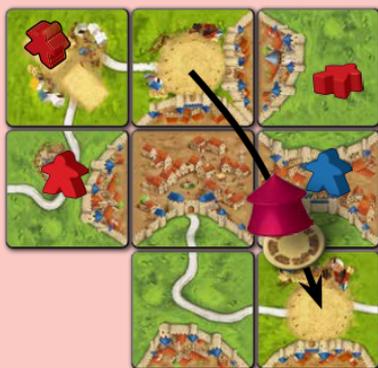
Für deine **3 Meeple** in der Umgebung des Zirkus bekommst du **12 Punkte**.

Blau bekommt 4 Punkte.

Wichtig: Alle **Meeple bleiben** auf den Landschaftsplättchen **stehen!** Durch die Zirkuswertung entfernst du keine Meeple von den Plättchen.

3.) Nach der Wertung nimmst du das Tierplättchen aus dem Spiel und legst es offen neben die Auslage. Zuletzt legst du ein neues verdecktes Tierplättchen auf das gerade angelegte Zeltplättchen und stellst das Zirkuszelt darauf.

3.) Du ziehst ein neues Tierplättchen und legst es verdeckt auf den Zeltplatz des neuen Zeltplättchens. Das Zelt stellst du darauf.



Spielende

Wichtig: Am Ende des Spieles wertest du **zuerst das Zirkuszelt**, bevor du alle anderen Wertungen durchführst.

Weitere Regel für die Zeltplättchen

Der Zeltplatz schließt eine Straße ab und trennt die Wiesen voneinander.

ARTISTENPLÄTTCHEN



1. Landschaftsplättchen legen

Ein Artistenplättchen legst du nach den normalen Regeln an.

2. Einen Meeple einsetzen

Wenn du ein **Artistenplättchen** anlegst, darfst du dort deinen Meeple wie bisher auf eine Straße setzen bzw. auf eine Wiese legen.

Außerdem hast du eine weitere Option. Du darfst den Meeple auch als **Artist** auf einen der beiden **Artistenplätze** stellen.

Wenn du in einem späteren Zug ein Landschaftsplättchen **angrenzend** an ein Artistenplättchen **anlegst**, darfst du einen **Meeple als Artisten** einsetzen.

1.) Du legst das Artistenplättchen und stellst **deinen Meeple** auf einen Artistenplatz.



2.) **Blau** legt an und stellt einen **Meeple** neben deinen.



Dabei stehen immer zwei Artisten auf den eingezeichneten Plätzen. Bringst du einen 3. Artisten dazu, stellst du ihn auf die Schultern der anderen beiden Meeple. Danach ist die Meeple-Pyramide vollständig und es darf kein weiteres Meeple darauf gestellt werden.

Die Farbe der Artisten in einer Pyramide spielt keine Rolle. Ihr dürft die Pyramide aus gleich- oder auch verschiedenfarbigen Meeple bauen.

Legst du ein Artistenplättchen an ein anderes Artistenplättchen an, darfst du natürlich wählen, auf welchem Plättchen dein Meeple Artist werden soll.

3.) In einem späteren Zug legst **du** diagonal an und vervollständigst die Pyramide.



3. Eine Punktwertung auslösen

Besteht die Pyramide aus drei Artisten, ist die Voraussetzung erfüllt, dass du sie werten darfst. Allerdings wertest du die Pyramide nicht gleich bei der Fertigstellung, da die Artisten ihre Kunst erst ein Weilchen zeigen wollen.

Wenn du in einem späteren Zug bei **2. Einem Meeple einsetzen** darauf verzichtest, einen Meeple oder eine sonstige Figur von dir einzusetzen, darfst du dafür sofort eine fertige Pyramide werten. **Jeder Artist** in der Pyramide ist **5 Punkte** wert. Ihr nehmt euch danach eure gewerteten Meeple zurück.

Weitere Regeln:

- Auf ein Artistenplättchen, auf dem schon eine Pyramide gewertet wurde, darfst du auch wieder Artisten für eine neue Pyramide einsetzen.
- Du darfst eine Pyramide auch werten, wenn kein Meeple von dir darin enthalten ist.

Spielende

Am Ende des Spieles erhältst du für jeden Artisten-Meeple ebenfalls 5 Punkte, egal wie weit die Pyramide gebaut wurde.

Weitere Regel für die Artistenplättchen

Die Artistenplätze schließen Straßen ab und trennen die Wiesen voneinander.



In einem späteren Zug setzt **du** keinen Meeple ein, stattdessen wertest du die Pyramide.

Du bekommst 10 Punkte,

Blau bekommt 5 Punkte.



2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst deinen **Zirkusdirektor** anstelle eines Meeple auf eine Straße, eine Stadt, ein Kloster setzen oder auf eine Wiese legen. Er zählt in allen Belangen wie ein normaler Meeple. Einzige Ausnahme: Er darf nicht als Artist eingesetzt werden.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wertest du deinen Zirkusdirektor, da du ein Gebiet fertiggestellt hast, erhältst du zuerst die üblichen Punkte.

Dann bekommst du zusätzlich noch **2 Punkte** für jedes **Zirkus-** und **Artistenplättchen**, auf dem der Zirkusdirektor steht bzw. das direkt angrenzend zu deinem Zirkusdirektor liegt. Diese Punkte bekommst du für den Zirkusdirektor auch, wenn er in der „normalen“ Wertung keine Punkte bekommen hat (weil z. B. jemand anderes die Mehrheit auf dem abgeschlossenen Gebiet hat). Ob auf diesen Plättchen Artisten oder das Zirkuszelt stehen, spielt für die Wertung keine Rolle. Nach der Wertung nimmst du den Zirkusdirektor wie üblich wieder zurück in deinen Vorrat.



*Du schließt die Straße ab, auf der dein **Zirkusdirektor** steht. Für die **Straße** erhältst du **5 Punkte**. Zusätzlich erhältst du für die **4 Zelt- und Artistenplättchen 8 Punkte**. Insgesamt erhältst du **13 Punkte**.*

Spielende

Auch am Spielende bekommst du auf die gleiche Weise diese zusätzlichen Punkte für deinen Zirkusdirektor – sowohl wenn der Zirkusdirektor als Bauer auf der Wiese liegt, als auch wenn er auf einem unvollendeten Bauwerk steht.



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



© 2017
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnaier Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



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

Regeln für das Spiel mit anderen Erweiterungen

Diese Seite brauchst du nur im Fall von Regelfragen im Zusammenhang mit anderen Erweiterungen. Ansonsten kannst du sie einfach ignorieren und losspielen.



ZELTPLÄTTCHEN, ZIRKUSZELT UND TIERPLÄTTCHEN

Für folgende Figuren bekommst du Punkte in der Zirkuszeltwertung:

- Normaler Meeple
- Abt (Grundspiel)
- Großer Meeple (1. Erw.)
- Wagen (5. Erw.)
- Bürgermeister (5. Erw.)
- Zirkusdirektor (10. Erw.)

Für folgende Figuren bekommst du KEINE Punkte in der Zirkuszeltwertung:

- Baumeister (2. Erw.)
- Schwein (2. Erw.)
- Gutshof (5. Erw.)
- Schäfer (9. Erw.)

8. Erw. | Du darfst eine Brücke nach normalen Regeln auf ein Zeltplättchen mit oder ohne Zirkuszelt bauen.

Dein Meeple in einer Burg bekommt Punkte für eine Zirkuszeltwertung, wenn mindestens ein Teil der Burg in der Zirkuszelt-Umgebung liegt.



ARTISTENPLÄTTCHEN und ARTISTEN

Allgemein: In eine Meeple-Pyramide darfst du ausschließlich normale Meeple stellen. Weder der große Meeple (1. Erw.) noch sonstige Figuren sind gestattet.

3. Erw. | Stellst du die Fee zu einem Artisten, zählt sie für alle Artisten der Pyramide. Du bekommst vor deinem Zug 1 Punkt für jeden deiner Meeple in der Pyramide, wenn die Fee noch dort steht.

Du darfst den Zaubergang dazu nutzen, um deinen Meeple in eine Pyramide zu bringen.

4. Erw. | Nimmst du mit dem Turm einen Meeple aus einer Pyramide gefangen, darfst du einen beliebigen Meeple aussuchen (egal ob er oben oder unten steht).

8. Erw. | Du darfst auf ein Artistenplättchen nur eine Brücke bauen, wenn kein Artist darauf steht. Steht eine Brücke auf einem Artistenplättchen, darfst du keinen Artist darauf einsetzen.

Eine Meeple-Pyramide zählt nicht zu den „Bauwerken“, welche die Wertung für eine Burg auslösen.



ZIRKUSDIREKTOR

Allgemein: Dein Zirkusdirektor zählt als normaler Meeple. Er hat in den Erweiterungen dieselben Fähigkeiten wie ein normaler Meeple.

4. Erw. | Mit dem Zirkusdirektor darfst du einen Turm abschließen, auch wenn er etwas wackelig auf dem Turm steht.

5. Erw. | Wertest du deinen Zirkusdirektor bei einer Gutshof-Wertung als Bauer, bekommst du seine zusätzlichen Punkte in jedem Fall (egal ob durch Einsetzen des Gutshofes oder durch Verbinden von Wiesen gewertet wurde).

