



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Zirkus & Artisten



In dieser Erweiterung für **Carcassonne** bereist ein Wanderzirkus das Land. Lass deine Meeple an den größten Spektakeln teilhaben und staple sie als Artisten zu einer imposanten Pyramide. Ist deine Zirkusdirektorin in der Nähe, erhältst du sogar noch mehr Punkte.

*Diese Erweiterung ist nur zusammen mit **Carcassonne** spielbar. Du kannst sie mit anderen Carcassonne-Erweiterungen kombinieren. Erklärungen hierzu findest du auf cundco.de/Erw.*

Spielmaterial & Aufbau



Spielmaterial

20 Landschaftsplättchen

(mit markiert)

16 Manegen-Plättchen

1 Zirkuszelt

6 Zirkusdirektorinnen

12 Standard-Meeple



8 x Artistenplatz



11 x Zeltplatz



1 x Fluss mit Zeltplatz



1 Zirkuszelt



16 Manegen-Plättchen:

1 x Floh (1), 4 x Gaukler (3),

5 x Messerwerfer (4), 3 x Akrobatin (5),

2 x Feuerspuckerin (6),

1 x Drachentänzer (7)



12 Standard-Meeple



6 Zirkusdirektorinnen

Zusätzlicher Aufbau

Gib jeder Person die **Zirkusdirektorin** und die 2 **Standard-Meeple** in ihrer Farbe. Mische die Manegen-Plättchen und lege sie **verdeckt** als Vorrat neben das Spielfeld.

Spielt ihr mit der Mini-Erweiterung **Der Fluss**, mische das neue Fluss-Plättchen unter die üblichen Fluss-Plättchen. Mische den Rest der neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

Wir erklären dir jedes neue Spielelement in Verbindung mit den 3 Aktionen:

1. Ein Landschaftsplättchen legen
2. Einen Meeple einsetzen
3. Eine Punktwertung auslösen

Wird eine Aktion nicht näher erklärt, gelten die Grundregeln.

Zeltplatz, Manegen-Plättchen & Zirkuszelt

1. Ein Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen

3. Eine Punktwertung auslösen



Manegen-Plättchen und Zirkuszelt platzieren

Hast du ein Plättchen mit Zeltplatz angelegt, führst du zunächst alle Wertungen wie üblich aus.



Danach legst du ein zufälliges Manegen-Plättchen vom Spielfeldrand verdeckt auf den Zeltplatz (ohne es dir anzusehen). Anschließend nimmst du das Zirkuszelt von seinem aktuellen Standort (anfangs vom Spielfeldrand) und platzierst es auf diesem Manegen-Plättchen. *Die nächste Vorstellung wird vorbereitet.*



Du  hast ein Plättchen mit Zeltplatz angelegt und einen Meeple auf die Stadt gesetzt. Jetzt legst du ein zufällig gezogenes Manegen-Plättchen verdeckt auf den Zeltplatz und stellst das Zirkuszelt darauf.

Das Manegen-Plättchen werten

Legst du im weiteren Spielverlauf ein Plättchen mit Zeltplatz an, führst du zuerst die übliche Wertung aus. **Danach** platzierst du wie üblich ein neues Manegen-Plättchen und bewegst das Zirkuszelt darauf.

Das zuvor besetzte Manegen-Plättchen liegt nun frei. Drehe es sofort um und werte es.



Du  hast ein Plättchen mit Zeltplatz angelegt und wertest die abgeschlossene Straße wie üblich (3 Punkte für Blau ). Danach platzierst du ein neues Manegen-Plättchen, stellst das Zirkuszelt darauf und drehst das frei gewordene Manegen-Plättchen um. Es ist der Messerwerfer (4).

Ihr alle erhaltet nun Punkte für **eigene Meeple** auf dem Landschaftsplättchen mit dem umgedrehten Manegen-Plättchen und jedem anderen, das **direkt** oder **diagonal** daran angrenzt.

Pro eigenem Meeple erhältst du so viele Punkte, wie auf dem umgedrehten Manegen-Plättchen angegeben.



Ein Messerwerfer (4) wird gewertet. Du  und Blau  erhaltet jeweils $2 \times 4 = 8$ Punkte.

Für den Meeple auf der Straße erhält Blau  keine Punkte, da er nicht auf einem der umliegenden Plättchen steht. Gelb  erhält 1×4 Punkte.

Äbte, Zirkusdirektorinnen und Artisten (siehe *Artistenplatz*) gelten als Meeple.

Achtung: Durch die Wertung eines Manegen-Plättchens werden **keine** Meeple entfernt!

In der **Schlusswertung** wird das Zirkuszelt entfernt und das Manegen-Plättchen darunter gewertet. Erst **danach** führt ihr alle anderen Wertungen aus.

Artistenplatz

1. Ein Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen



Du darfst wie üblich einen Meeple auf das soeben gelegte Landschaftsplättchen setzen. Der Artistenplatz bietet dir zudem die Option, einen Standard-Meeple als Artist zu setzen. Stelle ihn hierfür auf eines der beiden abgebildeten Felder.



Du  hast ein Plättchen mit Artistenplatz angelegt. Statt einen Meeple auf der Straße oder Wiese einzusetzen, entscheidest du dich, ihn auf einem der beiden Felder des Artistenplatzes als Artist einzusetzen.

Es gibt eine weitere Möglichkeit, Artisten auf den Artistenplatz zu setzen: Legst du in einem späteren Zug ein Landschaftsplättchen **direkt oder diagonal** angrenzend zu einem Artistenplatz an, **darfst** du einen Artisten darauf setzen, **statt** auf das soeben gelegte Plättchen.

Es können bis zu **3 Artisten** – auch unterschiedlicher Farbe – gemeinsam auf demselben Plättchen stehen.



1. Du hast ein Plättchen angelegt. Statt einen Meeple darauf zu setzen, setzt du einen Standard-Meeple auf den diagonal angrenzenden Artistenplatz.

2. In einem späteren Zug legt Blau auch angrenzend zum Artistenplatz an und setzt dort einen dritten Meeple ein.

Wenn 2 Artisten zusammen stehen, stellst ihr diese nebeneinander auf die beiden abgebildeten Felder. Kommt ein 3. Artist hinzu, stellst du ihn auf die „Schultern“ der anderen beiden. Damit ist die Artisten-Pyramide **vollendet** und es darf kein weiterer Artist hinzugefügt werden.



Diese Artisten-Pyramide ist vollendet. Auf diesem Artistenplatz kann momentan kein weiterer Meeple eingesetzt werden.

Hast du direkt oder diagonal an **mehrere** Artistenplätze angelegt, darfst du dich entscheiden, auf welchen Artistenplatz du einen Meeple setzt.

3. Eine Punktwertung auslösen

Erst wenn **3 Artisten** gemeinsam eine Pyramide bilden, darfst du sie werten. Eine **Artisten-Pyramide** wertest du allerdings **nicht** sofort nach ihrer Vollendung. Immerhin wollen die Artisten ihre Kunst noch ein Weilchen zeigen.

Wertung einer Artisten-Pyramide

Setzt du in einem späteren Zug bei der **2. Aktion** **keinen** Meeple ein und willst deinen Abt **nicht** werten, darfst du stattdessen sofort zur **3. Aktion** übergehen und 1 vollendete Artisten-Pyramide werten.

Dafür muss **mindestens 1 deiner Meeple** an dieser Pyramide beteiligt sein. **Alle** Beteiligten erhalten pro Meeple ihrer Farbe **5 Punkte**.



Du hast in deinem Zug **keinen** Meeple eingesetzt und entscheidest dich, eine Artisten-Pyramide zu werten. Für diese Pyramide erhältst du $2 \times 5 = 10$ Punkte und Blau erhält 1×5 Punkte.



Für diese Artisten-Pyramide erhalten Rot , Blau und Gelb jeweils 5 Punkte.

Nehmt nach der Wertung der Pyramide die gewerteten Meeple zurück.
Danach führt ihr die übliche Wertung aus und bewegt **anschließend** das Zirkuszelt, wenn nötig.

Auf Artistenplätzen, auf denen schon eine Pyramide gewertet wurde, darfst du wieder Artisten für eine neue Pyramide einsetzen.

In der **Schlusswertung** erhältst du für jeden eigenen Artisten **5 Punkte**, egal wie weit die Pyramide gebaut wurde.

Die Zirkusdirektorin

1. Ein Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen

Anstelle eines Standard-Meeple darfst du deine Zirkusdirektorin als Meeple einsetzen. Du darfst sie auf eine **Straße**, eine **Stadt**, ein **Kloster** oder eine **Wiese** setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen



Wurde ein Gebiet mit deiner Zirkusdirektorin fertiggestellt, erhältst du dafür die üblichen Punkte. Für die Berechnung von Mehrheiten zählt die Zirkusdirektorin wie 1 Standard-Meeple (sie hat eine Stärke von 1). Außerdem erhältst du **2 Punkte** für jedes Plättchen mit **Zirkus- oder Artistenplatz**, auf dem die Zirkusdirektorin steht, oder das **direkt oder diagonal** daran angrenzt (inkl. Zirkusplatz unter dem Zirkuszelt).



Du hast eine Straße mit Zirkusdirektorin abgeschlossen und erhältst wie üblich 3 Punkte. Außerdem steht sie auf einem Plättchen mit Artistenplatz und ein weiteres Plättchen mit Zeltplatz grenzt diagonal dazu an. Für diese beiden Plätze erhältst du 4 (2x2) Punkte. Das gerade angelegte Plättchen zeigt zwar einen Zeltplatz, liegt aber nicht angrenzend zur Zirkusdirektorin und gibt deshalb keine Punkte.

In der **Schlusswertung** wertest du die Zirkusdirektorin wie einen Standard-Meeple. Zusätzlich erhältst du **2 Punkte** pro Zelt- oder Artistenplatz auf ihrem Plättchen und jedem Plättchen, das direkt oder diagonal daran angrenzt.

Besondere Landschaftsplättchen



Sowohl Zeltplätze als auch Artistenplätze schließen Straßen ab und trennen Wiesen voneinander.

Schnellübersicht



Artistenplatz

Wenn du ein Plättchen mit Artistenplatz oder im Umkreis dazu anlegst: Du darfst einen Standard-Meeple als Artist einsetzen.

Vor der üblichen Wertung: Statt einen Meeple einzusetzen, darfst du eine fertige Artisten-Pyramide werten → **5 Punkte** pro eigenem Artisten



Zeltplatz

Nach der üblichen Wertung: Manegen-Plättchen auf Zeltplatz und Zirkuszelt darauf platzieren → frei gewordenen Manegen-Plättchen umdrehen → Punkte pro eigenem Meeple im Umkreis



Die Zirkusdirektorin

Typ: Meeple **Stärke:** 1

Einsatzgebiete: Straße, Stadt, Kloster, Wiese

Einsatzregel: Anstelle eines Meeple; in Gebiete ohne Meeple

Sonderfähigkeit: Nach Abschluss eines Gebiets → die üblichen Punkte für das Gebiet und **2 Punkte** pro Zelt- oder Artistenplatz auf ihrem und umliegenden Plättchen



Das Zirkuszelt

Typ: Neutrale Figur

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & Hans im Glück Team

Illustration: Marcel Gröber



© 2025

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



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und weitere Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an.
www.cundco.de