



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Halb so wild

Die Plättchen dieser Mini-Erweiterung sind die Neuauflage im neuen Design von zwei Mini-Erweiterungen von 2014. Plättchen mit entsprechen der Version, aus einer Ausgabe des Magazines **spielbox**®. Plättchen mit entsprechen der Version, die nur bei www.cundco.de erhältlich war.

SPIELMATERIAL

- 24 neue halbe Landschaftsplättchen, genannt Dreiecksplättchen



(inklusive 4 Plättchen mit Symbolen aus den Erweiterungen **Schafe** und **Hügel** und **Die Kornkreise**)



SPIELVORBEREITUNG

Für das erste Spiel mischst du alle Dreiecksplättchen (außer denen mit Erweiterungssymbolen) verdeckt und gibst jedem Spieler (auch dir selbst) 3 Stück davon. Alle sehen sich ihre Plättchen an und legen sie verdeckt vor sich.

Wenn ihr **Halb so Wild** schon gespielt habt, könnt ihr diese Version spielen:

Zu Beginn des Spiels legt ihr alle Dreiecksplättchen offen aus. Ihr bestimmt einen Startspieler. Der Spieler, der als Letzter in der Spielerreihenfolge sitzt beginnt, nimmt sich ein Plättchen und legt es verdeckt vor sich ab. Die anderen sind nun gegen den Uhrzeigersinn an der Reihe und wählen ebenfalls ein Plättchen. Das macht ihr so lange, bis jeder 3 Dreiecksplättchen vor sich liegen hat. Die restlichen Dreiecksplättchen legt ihr zurück in die Schachtel. Je nach Spieleranzahl kann jeder Spieler auch mehr Dreiecksplättchen bekommen, wenn ihr gerne mit mehreren spielt.

Diese Erweiterung ist für das **CARCASSONNE**-Grundspiel entwickelt. Dessen Regeln bleiben bestehen.

Du kannst **Halb so wild** mit anderen Erweiterungen spielen, dies aber „auf eigene Gefahr“, d. h. es wird dazu keine offiziellen Regeln geben.

1. Plättchen legen

Wenn du an der Reihe bist, darfst du anstatt ein normales Landschaftsplättchen zu ziehen und anzulegen, eins deiner Dreiecksplättchen anlegen. Ein Dreiecksplättchen legst du nach den üblichen Regeln an. Du musst also immer mindestens eine Seite passend an ein oder mehrere ausliegende Landschaftsplättchen legen. Die lange Seite eines Dreiecksplättchens darfst du dabei niemals an die Seite eines normalen Landschaftsplättchens anlegen. Du darfst ein Dreiecksplättchen aber mit der langen Seite an ein anderes Dreiecksplättchen legen, wenn die Landschaft passend ist.



Zwei Beispiele wie du ein Dreiecksplättchen anlegen darfst.



So darfst du ein Dreiecksplättchen **nicht** anlegen.



2. Einen Meeple einsetzen

Auf das gelegte Dreiecksplättchen darfst du nach den bekannten Regeln einen deiner Meeple einsetzen. Du darfst einen Meeple auch einsetzen, wenn auf einem direkt benachbarten Dreiecksplättchen schon ein Meeple steht.

Auf zwei benachbarten Dreiecksplättchen, dürfen zwei Meeple stehen



0 742832 653800



3. Eine Punktwertung auslösen

Schließt du mit einem Dreiecksplättchen ein Bauwerk ab, wird es nach den normalen Regeln gewertet.

Kloster

Eine Dreiecksplättchen in der Umgebung eines Klosters zählt für die Klosterwertung wie eine normales Landschaftsplättchen (es zählt 1 Punkt und reicht für den Abschluss des Klosters). Das Dreiecksplättchen muss dazu nicht an das Plättchen mit dem Kloster anliegen.

Liegen 2 Dreiecksplättchen auf einem der Felder um das Kloster, bekommst du für dein Kloster dennoch nur 1 Punkt für dieses belegte Feld.



In allen drei Beispielen wertest du das Kloster und bekommst 9 Punkte dafür.

PLÄTTCHEN MIT ERWEITERUNGSSYMBOLEN

Diese drei Plättchen zeigen Symbole aus der 9. Erweiterung **Schafe und Hügel**. Ihr spielt nach den gleichen Regeln. Die Funktionen von Plättchen **1** und **2** kannst du ohne weiteres Material verwenden. Um die Schafe auf dem Plättchen **3** nutzen zu können, benötigst ihr weiteres Material der Erweiterung 9.



1 Weinberg | Stellst du ein Kloster fertig und wertest es, bekommt der Besitzer des Klosters für jeden Weinberg auf einem der umliegenden 8 Plättchen 3 Punkte zusätzlich.

2 Hügel | Legst du das Dreiecksplättchen mit dem Hügel, ziehst du wie gewohnt verdeckt ein normales, ganzes Landschaftsplättchen und legst es verdeckt darunter. Der halbe, freie Platz darf später auch noch mit einem weiteren Dreiecksplättchen belegt werden. Der Hügel zählt für den ganzen Plättchenplatz, also auch für das evtl. zweite Dreiecksplättchen. Dein Meeple auf dem Hügel entscheidet einen Gleichstand zu deinen Gunsten.

3 Schafe | Du bekommst 3 Punkte für die Schafe auf diesem Plättchen, wenn du deine Schafherde in den Stall treibst. Ein Wolf kann diese Schafe nicht vertreiben.

Das Plättchen mit dem Kornkreis wird etwas anders als die normalen Kornkreise gespielt.



4 Kornkreis | Du machst mit dem Kornkreis-Plättchen einen normalen Zug. Anschließend bestimmst du erstens eine **Art von Meeple** (Ritter, Wegelagerer oder Bauer) auf dem Spielfeld und zweitens, dass alle Spieler (auch du selbst), beginnend mit dem Spieler links von dir, entweder ...

A) ... 1 Meeple aus ihrem Vorrat zu einem eigenen, bereits auf einem Landschaftsplättchen stehenden Meeple dieser Art **dazu setzen dürfen**.

ODER

B) ... 1 eigenen Meeple dieser Art von einem Landschaftsplättchen **entfernen müssen** und in ihren Vorrat zurücknehmen.

Wer keinen entsprechenden Meeple hat, führt weder A noch B durch.



© 2020
Hans im Glück
Verlags-GmbH

Illustration: Anne Pätzke
und Marcel Gröber