



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Halb so Wild

*Wir machen keine halben Sachen! Oder doch?  
Mit dieser Mini-Erweiterung bekommt ihr  
halbe Plättchen als Dreiecke. Mit ihnen könnt  
ihr eure Mitspieler\*innen ärgern oder ein  
Gebiet abschließen, das aussichtslos schien.*



Diese Mini-Erweiterung umfasst die Plättchen aus Halb so Wild 1 und 2.

### Spielmaterial



24 halbe Landschaftsplättchen, genannt Dreiecksplättchen (inklusive 4 Plättchen mit Merkmalen aus den Erweiterungen *Schafe und Hügel* und *Die Kornkreise*).

### Spielvorbereitung

Für das erste Spiel mischt du alle Dreiecksplättchen (außer die 4 Plättchen mit Erweiterungsmerkmalen, siehe S. 2 unten) verdeckt und gibst jeder Person (auch dir selbst) 3 Plättchen. Alle sehen sich ihre Plättchen an und legen sie dann verdeckt vor sich ab.

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

Zu Beginn des Spiels legt ihr alle Dreiecksplättchen offen aus, und bestimmt, wer anfängt. Die Person, die als letzte in der Zugreihenfolge sitzt, beginnt: Sie 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 jede Person **3 Dreiecksplättchen** vor sich liegen hat. Die restlichen Dreiecksplättchen legt ihr zurück in die Schachtel. Je nach Personenzahl kann jede Person auch mehr Dreiecksplättchen bekommen, wenn ihr gern mit mehreren spielt.

*Diese Mini-Erweiterung ist für das Carcassonne-Grundspiel entwickelt, dessen Regeln bestehen bleiben.*

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

### 1. Ein Landschaftsplättchen legen

Statt ein normales Landschaftsplättchen zu ziehen und anzulegen, darfst du eines 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 Landschaftsplättchen anlegen. Du darfst ein Dreiecksplättchen aber mit der langen Seite an ein anderes Dreiecksplättchen legen, wenn die Landschaft passend ist.



*Hier sind zwei Beispiele, wie du die 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.*

### 3. Eine Punktwertung auslösen

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

#### Kloster

Ein Dreiecksplättchen in der Umgebung eines Klosters zählt für die Klosterwertung wie ein 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 dennoch nur **1 Punkt** für dieses belegte Feld.





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

## Plättchen mit Erweiterungsmerkmalen

Diese drei Plättchen zeigen Merkmale 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, benötigt ihr weiteres Material aus der 9. Erweiterung.



### 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 ein normales 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 (siehe Spielregel *Schafe und Hügel*).



### 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 (siehe Spielregel *Schafe und Hügel*).

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



### 4 Kornkreis

Du machst mit dem Kornkreis-Plättchen einen normalen Zug. Dann bestimmst du zuerst eine **Art von Meeple** (Ritter, Reisende oder Bäuerin). Danach bestimmst du, ob alle spielenden Personen (auch du selbst), beginnend mit der Person links von dir, **entweder** A) oder B) ausführen müssen.

A) Jede Person **darf** einen eigenen Meeple aus dem Vorrat zu einem eigenen Meeple der angegebenen Art, der bereits auf dem Spielfeld ist, dazu einsetzen.

B) Jede Person muss 1 eigenen Meeple der angegebenen Art von einem Landschaftsplättchen entfernen und in den Vorrat zurücknehmen.

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

