



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Maps USA West & East

Mit dieser Mini-Erweiterung könnt ihr in unbekannte Gebiete spähen oder diese auf gut Glück entdecken.

SPIELMATERIAL

- 15 Map-Chips pro Map. Die Map-Chips könnt ihr hier in unserem Webshop unter „Mini-Erweiterungen“ erhalten.
- Wir empfehlen euch mit 110–120 Plättchen pro Map zu spielen (z. B. Grundspiel + 1. + 2. Erweiterung)

SPIELVORBEREITUNG



Lege 2 Startplättchen aus. Die Startfelder siehst du rechts mit Pfeilen gekennzeichnet.

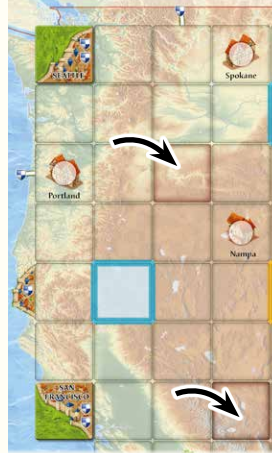


Nimm zufällig 15 von den 30 Map-Chips, dreh diese um und mische sie. Lege dann verdeckt je einen Chip auf eine Kleinstadt (du siehst dort jeweils einen Kreis in der Größe der Chips).

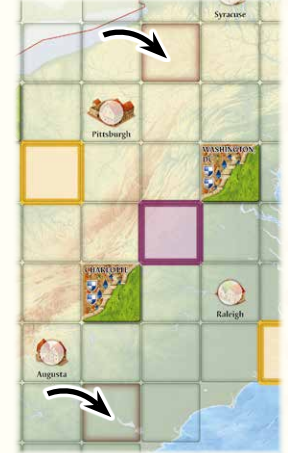


Nimm zufällig 15 verdeckte Landschaftsplättchen und lege sie verdeckt auf die Felder mit den farbigen Rahmen (violett, orange und hellblau).

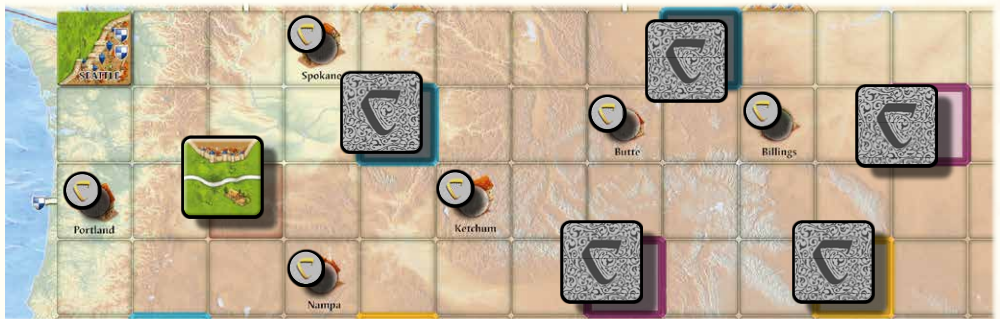
Startfelder West



Startfelder East



So sieht der Aufbau auf einem Teil der USA-West-Map aus.



SPIELVERLAUF

1. Landschaftsplättchen anlegen

Chips einsammeln und Plättchen entdecken

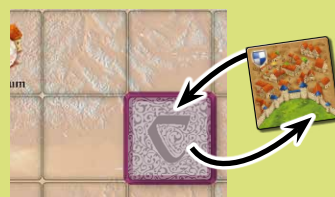
Immer wenn du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip legst, nimmst du diesen Chip, drehst ihn um und erhältst sofort die darauf abgebildeten 1 oder 2 Punkte. Den Chip legst du dann zurück in die Schachtel, er ist aus dem Spiel.

Danach nimmst du ein **verdecktes Landschaftsplättchen**, wobei Chip- und Rahmenfarbe des Feldes übereinstimmen müssen. Du schaust dir die Vorderseite so an, dass nur du sie siehst (nicht deine Mitspieler). Versuche dir zu merken was auf dem Plättchen abgebildet ist. Danach legst du das Plättchen verdeckt auf seinen Platz zurück.

Du kannst jedes Plättchen ansehen, solange Chip- und Rahmenfarbe übereinstimmen, egal wo es auf der Map liegt und egal, ob es ein Mitspieler schon angeschaut hat.



Du legst ein Plättchen auf ein Feld mit einem Chip und erhältst 2 Punkte dafür. Den Chip legst du zurück in die Schachtel.



Weil der Chip violett ist, nimmst du nun ein verdecktes Plättchen von einem violett unrandeten Feld, siehst es dir an und legst es wieder verdeckt zurück.

An ein verdecktes Plättchen anlegen

Immer wenn du ein Plättchen so anlegst, dass es eine Seite eines verdeckten Landschaftsplättchens berührt, deckst du das verdeckte Plättchen für alle sichtbar auf. Nun versuchst du dieses Plättchen auf seinem markierten Feld an das zuvor platzierte Plättchen (nach den bekannten Regeln) anzulegen. Du kannst es dabei in einem beliebigen Richtung drehen. Es können zwei Sachen passieren:

- Du kannst das Plättchen **anlegen** und **erhältst 2 Punkte**.
- Du kannst das Plättchen **nicht anlegen** und **ziehst dir 2 Punkte ab**. In diesem Fall legst du das gerade aufgedeckte Plättchen in die Schachtel, es ist damit aus dem Spiel.



Du legst an das verdeckte Plättchen an, das du vorher angeschaut hast. **Du** deckst das verdeckte Plättchen auf. Da es passt, legst **du** es an und **erhältst 2 Punkte**.



Du legst an das verdeckte Plättchen an, ohne zu wissen was darunter ist. Du deckst das verdeckte Plättchen auf. Da es nicht passt, legst du es in die Schachtel und **ziehst dir 2 Punkte ab**.

2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst deinen Meeple nur auf das zuerst angelegte Plättchen einsetzen.

Wenn du ein verdecktes Plättchen von der Map umdrehst und anlegst, darfst du dort keinen Meeple einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Du löst Punktwertungen auf übliche Weise aus.

BESONDERHEITEN DER USA-MAPS



Das Spiel mit nur einer USA-Map

Spielt ihr nur mit einer der beiden Maps, sind die halben Felder an der rechten Seite der West-Map bzw. an der linken Seite der East-Map (hier jeweils rot gekennzeichnet) nicht im Spiel. Ihr dürft dorthin keine Plättchen legen.



Das Spiel mit kombinierter West und East-Map

Ihr könnt auch mit beiden Maps gleichzeitig spielen. Beachtet dabei Folgendes:

- Legt hierfür die East-Map bis zur gestrichelten Linie (siehe Kreis) über die West-Map und fixiert sie mit einem Klebestreifen.
- Da die halben Felder am Rand der Maps beim Zusammenlegen ganze Felder ergeben, sind diese im Spiel. Ihr dürft dorthin Plättchen legen.
- Verwendet die doppelte Anzahl an Plättchen, also 220-240 Plättchen..
- Belegt alle 4 Startplätze und alle 30 farblich markierten Felder der Regel entsprechend mit Landschaftsplättchen, sowie alle 30 Chipsfelder mit den Map-Chips.
- Die Regeln bleiben gleich, beachte aber, dass die zwei Maps zusammen eine Map ergeben. Das heißt, wenn du einen Map-Chip aufdeckst, darfst du ein verdecktes Landschaftsplättchen auch auf dem anderen Teil der Gesamt-Map aufdecken.



© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnaier Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, weitere Spiele, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet Ihr auf:
www.cundco.de

Karten- und Regellayout:
Christof Tisch



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Maps USA West & East

In this mini-expansion you can take a peek or just venture straight ahead into unknown territories.

COMPONENTS

- 15 Map-chips per map. The Map-chips are available at our webshop (see: mini-expansions).
- We recommend playing with 110-120 tiles per map (e.g. base game + 1. + 2. expansion).

SETUP



Place 2 start tiles. The start-squares are marked with arrows in the picture on the right.

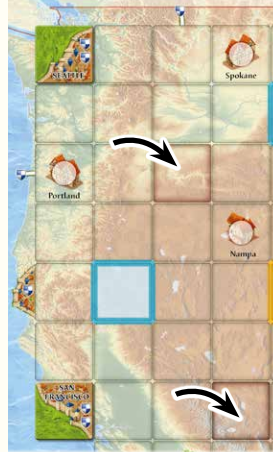


Choose 15 out of the 30 map-chips at random and shuffle them. Next, place one chip, facedown, on each town (indicated by a circle the size of a chip).



Draw 15 land tiles at random, without looking at them first and place them, facedown, onto the outlined squares (violet, orange, light blue).

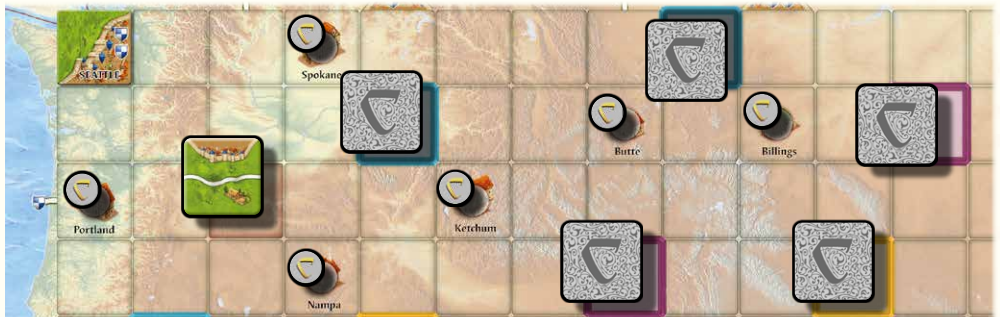
start-squares West



start-squares East



This is what the setup in a part of the USA-West-map should look like.



GAMEPLAY

1. Placing a tile

Collecting chips and discovering tiles

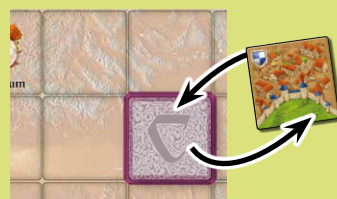
Each time you place a tile on a square with a chip, take this chip, flip it over and immediately receive the respective number of points on the chip (1 or 2). Afterwards, put the chip back into the box, to remove it from the game.

Next, take a **face-down land tile**, whose outline matches the color of the chip. Look at the front side of the tile but make sure that your fellow players can't see it. Try to memorize the tile. Now, put it back onto its square, face-down.

You may look at every tile, regardless of its place on the map and whether or not your fellow players have already looked at it, as long as the square's color matches that of the chip.



You place a tile on a square with a chip and receive 2 points. The chip is put back into the box.



As the chip is violet, **you** take a tile from a square with a violet outline and take a look at its front side, before putting it back, face-down.

Placing a tile next to a covert tile

Each time, you place a tile next to a covert tile (meaning that it touches one of its sides and continues the existing landscape), the covert tile is being flipped over for everyone to see. Now, try placing this tile onto its marked square next to the tile which you have just placed (according to the usual rules). You may rotate the (formerly covert) tile in doing so. Now, there are two possibilities:

- You are able to **place** the tile and **receive 2 points**.
- You are **not able** to place the tile and **lose 2 points** (to be deducted from your score). The tile, which has just been flipped over, is put back into the box and therefore removed from the game.



You place a tile next to the covert tile, which you have taken a look at before. You flip the covert tile over and, as it fits, place it and receive 2 points.



You place a tile next to a covert tile without knowing what is underneath. You flip the covert tile over. As it does not fit, you put it back into the box and lose 2 points.

2. Placing a meeple

You may only place a meeple onto the tile, which you have placed first. When flipping over a covert tile and placing it, you cannot place a meeple onto it.

3. Scoring a feature

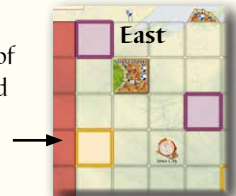
All features are scored according to the usual rules.

EXCEPTIONS FOR USA-MAPS



Playing with only one USA-map

If you use only one of the two maps, the half-sized squares on the right side of the western map and on the left side of the eastern map respectively (marked in red here), are not part of the game. Tiles cannot be placed here.



Playing with both West- and East-map

You can also play, using both maps at the same time. When doing so, please note the following:

- Slide the East-map over the West-map until you reach the dotted line (see circle) and glue them together.
 - As the half-sized squares on the edges of the maps form full-sized squares when using both maps, you may place tiles onto those squares.
 - Use twice as many tiles, hence 220-240 tiles.
 - Place tiles on all 4 start squares and all 30 outlined squares, and put all 30 map-chips onto the 30 fields marked with a circle.
- The rules remain the same, but keep in mind, that the two maps form one big map. This means, that when flipping over a map-chip, you may look at a covert land tile, even if it is placed on the other half of the big map.



© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Our spare part-service,
mini-expansions and
much more can be
found at:
www.cundco.de

**Maps- and
rule-layout:**
Christof Tisch