



# Winter-Edition

# Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

## Die Kornkreise



*Seltsame Kornkreise tauchen mitten im verschneiten Land um Carcassonne auf und beeinflussen das Leben der Gefolgsleute.*

### Spielmaterial

- 6 neue Landschaftsplättchen „Kornkreise“ (markiert mit )



**Spielvorbereitungen** Mischt die 6 Landschaftsplättchen „Kornkreise“ unter die übrigen Landschaftsplättchen.

**Spielregeln** Wenn Du eine Landschaftsplättchen mit einem „Kornkreis“ ziehst, legst du das Plättchen nach den üblichen Regeln an und machst deinen normalen Zug. Anschließend bestimmst du, dass alle Spieler, beginnend mit dem Spieler links von dir, entweder ...

A) einen Gefolgsmann aus ihrem Vorrat zu einem eigenen, bereits auf einem Landschaftsplättchen gesetzten Gefolgsmann **dazu setzen** dürfen.

**ODER**

B) einen eigenen Gefolgsmann von einem Landschaftsplättchen **entfernen** und ihn zurück in ihren Vorrat legen müssen.

Dabei ist zu beachten:

- Der aktive Spieler muss **A** oder **B** wählen.
- Welche Art von Gefolgsleuten betroffen ist, bestimmt das gezogene Plättchen.



**Kornkreis „Mistgabel“**

Hier sind die **Bauern** (auf einer Wiese) betroffen.



**Kornkreis „Keule“**

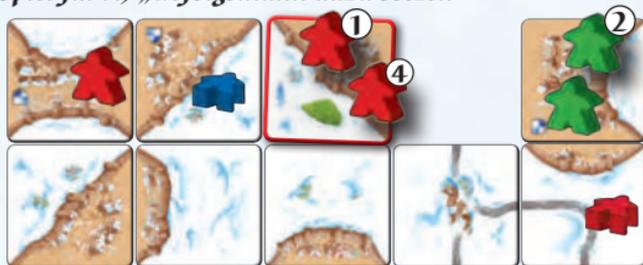
Hier sind die **Wegelagerer** (auf einer Straße) betroffen.



**Kornkreis „Schild“**

Hier sind die **Ritter** (in einer Stadt) betroffen.

### Beispiel für A) „Gefolgsmann dazu setzen“



- ① **Rot** legt das Plättchen mit dem Kornkreis „Schild“ an und setzt einen Gefolgsmann darauf. Rot wählt Möglichkeit **A**. Jeder Spieler darf einen Ritter (Symbol „Schild“) zu einem bereits vorhandenen eigenen Ritter dazu setzen.
- ② **Grün** setzt einen weiteren Ritter zu dem Vorhandenen dazu.
- ③ **Blau** hat keinen Ritter und kann deswegen keinen hinzusetzen.
- ④ **Rot** setzt einen weiteren Ritter zu dem Ritter auf das gerade gelegte Plättchen. (Er hätte seinen Ritter auch zu dem eigenen Ritter links oben hinzusetzen können.)

### Beispiel für B) „Gefolgsmann entfernen“



- ① **Grün** legt das Plättchen mit dem Kornkreis „Mistgabel“ an und setzt einen Gefolgsmann darauf. Die Stadt wird gewertet, **Grün** bekommt 6 Punkte und entfernt seinen Ritter. Anschließend wählt er Möglichkeit **B**, jeder Spieler muss einen eigenen Bauern entfernen (Symbol „Mistgabel“ betrifft die Bauern).
- ② **Blau** entfernt seinen Bauern.
- ③ **Rot** entfernt seinen Bauern.
- ④ **Grün** hat keinen Bauern und entfernt deswegen keinen.

Alles über CARCASSONNE findet ihr auf unserer Homepage. Dort werden Fragen zum Spiel beantwortet, ihr könnt an Gewinnspielen teilnehmen und alle aktuellen Informationen zum Spiel abrufen. [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)



© 2015  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de



In unserem Online-Shop bieten wir Euch Artikel rund um Carcassonne, unseren weiteren Spiele und einen Ersatzteil-service an: [www.cundco.de](http://www.cundco.de)