



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 1 Die Carcassonne Fluggeräte

Als findige Tüftler wollen die Spieler den Menschheitstraum vom Fliegen verwirklichen und probieren ihre neu entwickelten Flügel aus. Fluglänge und Landung sind jedoch noch etwas unberechenbar.

Spielmaterial • 1 Spezial-Würfel (1, 1, 2, 2, 3, 3)

- 8 Landschaftskarten mit Fluggeräten (markiert mit 



Spielvorbereitungen Die Landschaftskarten mit den Fluggeräten werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Der Würfel wird bereitgelegt.

Spielablauf Es wird nach den normalen Regeln von **Carcassonne** gespielt. Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Fluggerät, legt er sie nach normalen Regeln an. Er darf nun einen Gefolgsmann nach den üblichen Regeln auf die Straße oder auf die Wiese setzen.

Oder er stellt ihn auf das Fluggerät und versucht ihn damit ins Spiel zu bringen. Das Fluggerät zeigt nach dem Anlegen eine bestimmte Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal), in welche der Gefolgsmann fliegt. Nun würfelt der Spieler mit dem Würfel. Das Würfelergebnis gibt die Flugweite des Gefolgsmannes an (1 bis 3 Karten weit in gerader Linie).

Der Gefolgsmann muss, wenn möglich, auf die ausgewürfelte Karte gestellt werden. Dabei kann der aktive Spieler wählen, auf welches Bauwerk er ihn stellt.

Dabei ist folgendes zu beachten. Ein Gefolgsmann darf ...

... nur auf ein **unfertiges** Bauwerk (Straße, Stadt oder Kloster) gestellt werden.

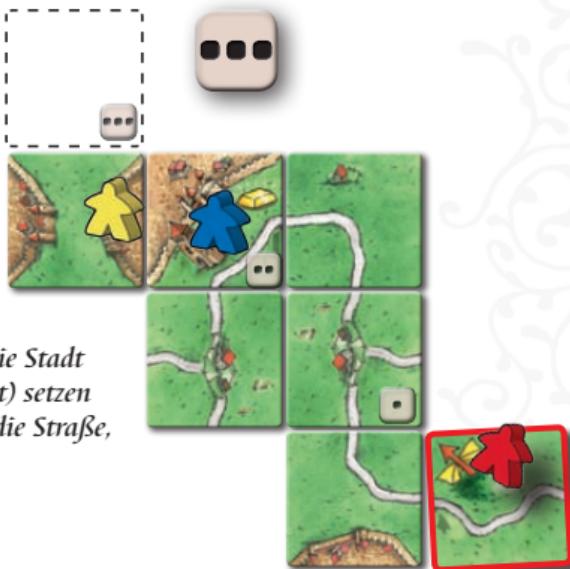
... auch dann eingesetzt werden, wenn das Bauwerk schon von einem oder mehreren Gefolgsleuten (eigenen wie gegnerischen) **besetzt** ist. So können z. B. auch zwei Gefolgsleute auf einem Kloster oder auf der selben Stadtkarte stehen.

... **nicht auf eine Wiese** gelegt werden, auch wenn auf dieser Wiese bisher noch kein Bauer liegt.

... nicht auf ein Feld gestellt werden, auf dem **keine Karte** liegt.

Wenn der Gefolgsmann nicht eingesetzt werden kann (weil dort nur fertige Bauwerke und Wiesen vorhanden sind oder keine Karten auf dem Platz liegen) wird er vom Spieler wieder in seinen Vorrat zurückgenommen. Der Spieler kann in diesem Zug keinen Gefolgsmann mehr ins Spiel bringen.

Rot legt die Karte mit dem Fluggerät an und legt damit die Flugrichtung fest. Er würfelt eine 3. Der Gefolgsmann darf nicht eingesetzt werden, weil auf dem Landeplatz keine Karte liegt. Mit einer 2 hätte er entweder auf das Kloster (obwohl dort schon **Blau** steht) oder die Stadt (obwohl dort schon **Gelb** steht) setzen können, nicht allerdings auf die Straße, da diese schon fertig ist.



Rot legt die Karte mit dem Fluggerät an. Er würfelt eine 2. Er muss seinen Gefolgsmann auf die Stadt (zu **Blau** dazu) stellen, da er nicht auf die Wiese darf und die Straße bereits fertig ist.



© 2012 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Straße 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
Layout: Christof Tisch

Zusätzlich, Die Kornkreise: In jedem Mini finden Sie eine Karte der 7. Mini-Erweiterung »Die Kornkreise«. Diese Erweiterung ist auch mit einer Karte spielbar, am besten spielt man sie jedoch mit allen 6 Karten. Die Regeln dazu gibt es auf www.carcassonne.de