



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



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Halflings

This mini-expansion includes tiles of two mini-expansions published in 2014. While tiles marked with  match those of the version which was published in *spielbox*® magazine, tiles marked with  stem from another version which was originally available at www.cundco.de exclusively.

COMPONENTS

- 24 new half-sized, triangular land tiles



(including 4 tiles with symbols of the expansions **Hills & Sheep** and the **Crop Circles**)



SETUP

For your first game shuffle all triangular tiles face down (except for those with symbols from expansions). Each player draws 3 triangular tiles, takes a look at them and puts their tiles in front of them face down.

If you have already played **Halflings** before, you can play the following version:

At the beginning of the game put down all triangular tiles face up. Determine which player is first. The player whose turn is last, chooses a tile and places it in front of them face down. The remaining players continue to do the same counter-clockwise until everyone has drawn 3 tiles. The remaining triangular tiles are put back in the box. If you like to play using more triangular tiles, you can do so (depending on the number of players).

This expansion was developed for the **CARCASSONNE** - basic game, therefore the rules stay the same!

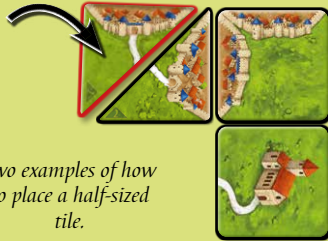
*You can play **Halflings** alongside expansions as well; however, there will be no official rules for these combinations.*

1. Placing a tile

Instead of drawing and placing a regular land tile you can choose to place one of your triangular tiles instead. The half-sized tiles are placed according to the rules of the Carcassonne base game, meaning that at least one side of your tile has to continue the landscape of one or more existing tiles. The long side of the triangular tile may never be placed next to a regular land tile continuing its landscape. You may however place a half-sized tile with its long side adjacent to that of another half-sized tile if it continues the landscape.



Two examples of how to place a half-sized tile.



*A half-sized tile **cannot** be placed this way.*



2. Placing a Meeple

After having placed a half-sized tile you may now place a Meeple on your tile according to the rules of the base game.

You may also place a Meeple on an adjacent triangular tile if there already is one.

Two Meeples can stand on two adjacent triangular tiles.



© 2020 Hans im Glück Verlags-GmbH



Distribution:

Carcassonne & Co GmbH

Birnauer Str. 15

D-80809 München

A product of our online shop:

www.cundco.de

Illustrations: Anne Pätzke and Marcel Gröber



3. Scoring a feature

If you complete a feature by placing a half-sized tile, it is being scored according to the rules of the base game.

Monastery

A triangular tile in the surroundings of a monastery is counted just like a regular land tile (it scores 1 point and can complete the monastery). The triangular tile does not have to be adjacent to the tile with the monastery itself in order to complete the monastery.

If two triangular tiles have been placed instead of a regular land tile you still only score 1 point for this segment.



In all of the three examples the monastery is complete and earns you 9 points.

TILES WITH EXPANSION SYMBOLS

The following three tiles show symbols of the 9th expansion Hills & Sheep which rules do apply here. The rules of tiles **1** and **2** can be applied without further game material. In order to use the sheep on tile **3** you need material included in the 9th expansion.



1 Vineyard | If a monastery is being completed and scored, its owner earns 3 extra points for each vineyard depicted on the 8 tiles surrounding the monastery.

2 Hill | If you place the triangular tile depicting the hill, you draw a regular land tile according to the rules of the 9th expansion and place it under the hill tile. The free triangular space can later be filled by placing another half-sized tile. The hill counts for the whole space and therefore also for a potential second triangular tile. If you have a Meeple on a feature with a hill tile, ties for scoring that feature are broken in your favor.

3 Sheep | You earn 3 points for sheep on this tile if you guide your flock to the stable. A wolf cannot scatter your flock.

The tile depicting the crop circle is played differently from the normal crop circle tiles.



4 Crop Circle | Place the triangular crop circle tile according to the rules. Afterwards you determine a **kind of Meeple** (knight, highwayman or farmer) and choose one of the following actions which all players (including yourself) must complete, starting with the player to your left:

Each player must either...

A) ... take a Meeple from their supply and **place it next to another one** of their Meeples of this kind on the same land tile.

OR

B) ... **remove** one of their Meeples of the determined kind from a land tile and **put it back into their supply**.

If a player does not have any Meeples of the determined kind, they cannot complete neither action A nor B.

