

NEBEL ÜBER Carcassonne


Klaus-Jürgen Wrede

Die Bannkreise



Im *Nebel* sind *Bannkreise* aufgetaucht, die Geister anziehen und gefangen halten. Erst wenn der *Nebel* abgeschlossen ist, werden die Geister wieder befreit. Zum Glück ist die Katze Eloise zur Stelle, um euch zu helfen.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Diese Minierweiterung enthält 9 Landschaftsplättchen  mit *Nebel* und *Bannkreisen* sowie die Katze Eloise. Stecke die Katze vor dem ersten Spiel zusammen. Du kannst die *Bannkreise* mit allen Leveln des Grundspiels spielen.

Lege wie gewohnt das Startplättchen in die Tischmitte und stelle 3 Geister darauf.

Stelle die **Katze** an den Rand des Spielfelds. Dann legst du **7 Geister** vor die Katze.

Die verbleibenden Geister (je nach Level) legst du in einen **separaten Vorrat** neben das Spielfeld.

Mische die **9 Bannkreis-Plättchen** mit den restlichen Plättchen. Dann baust du das Spiel wie gewohnt auf, je nachdem, welches Level du spielen möchtest.

Hinweis: Bei Level 3-6 musst du die Plättchen in 3 gleichgroße Stapel mit je 23 Plättchen aufteilen.

Sofern hier nicht anders beschrieben, gelten die Regeln aus *Nebel über Carcassonne*.



DIE BANNKREISE

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit *Bannkreis*, legst du es nach den üblichen Regeln an. Du darfst außerdem wie gewohnt einen Meeple auf das Plättchen einsetzen. Meeple können **nicht** auf *Bannkreise* eingesetzt werden.

2. Geister einsetzen

Hast du ein Plättchen mit einem oder mehreren *Bannkreisen* angelegt, musst du in **jeden abgebildeten Bannkreis 1 Geist** stellen. *Bannkreise* haben die Besonderheit, dass sie Geister, die in der Nähe sind, ansaugen.

Du musst also Geister von **anderen Plättchen im direkten Umkreis** (8 Plättchen, orthogonal und diagonal angrenzend) um das **gelegte Plättchen** befinden. Diese stellst du in die abgebildeten *Bannkreise*. Kannst du nicht genug Geister umsetzen, musst du die übrigen Geister aus dem **Vorrat** nehmen, bis **alle Bannkreise besetzt** sind.

Wichtig: Geister, die sich bereits in *Bannkreisen* befinden, darfst du **nicht umsetzen**.

Level 2-4: Auf einen offenen Friedhof musst du nur dann einen zusätzlichen Geist stellen, wenn du einen Geist aus dem Vorrat in einen Bannkreis stellst. Versetzt du nur Geister, die bereits auf dem Spielfeld sind, musst du keinen auf den Friedhof stellen. Auch Geister von Friedhöfen dürfen von Bannkreisen angesaugt werden.

Die *Bannkreise* haben noch eine Besonderheit: Geister, die in *Bannkreisen* sind, werden so lange festgehalten, bis der *Nebel*, in dem sich die *Bannkreise* befinden, **abgeschlossen** wird.

Ihr könnt diese Geister also **nicht entfernen**, indem ihr auf eine Punktwertung verzichtet. Ihr bekommt sie nur zurück in euren Vorrat, wenn ihr den *Nebel* abschließt.

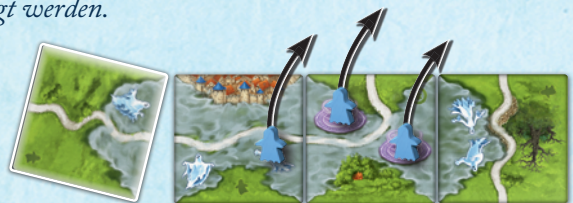
*Hinweis: Zerstörst du einen *Nebel* mit Bannkreisen darin, kannst du die Geister in diesen Bannkreisen also nicht mehr befreien.*

Ab Level 3: Auch die Hunde können keine Geister aus Bannkreisen befreien.

Sonderfall: Legst du ein Plättchen mit *Bannkreis* so an, dass du damit einen *Nebel* abschließt, stellst du keine zusätzlichen Geister in die *Bannkreise*.



Du ziehst ein Plättchen mit 3 Bannkreisen und legst es an. Im direkten Umkreis befinden sich 2 Geister, die du in die Bannkreise stellst. Da sich kein weiterer Geist im Umkreis befindet, nimmst du noch 1 aus dem Vorrat.



*Du schließt den *Nebel* ab und entfernst somit alle Geister, die sich darin befinden. Du bekommst auch die Geister aus den Bannkreisen zurück in den Vorrat.*

2. Geister einsetzen

Zu Beginn der Partie stehen 7 Geister vor der Katze Eloise. Immer, wenn du **Geister aus dem Vorrat** nehmen musst, nimmst du sie aus dem **Vorrat der Katze**. Entfernst du Geister vom Spielfeld, legst du diese ebenfalls zurück in ihren Vorrat.

Sobald **kein Geist** mehr im Vorrat der Katze ist (also 10 oder mehr Geister auf dem Spielfeld sind), darfst du die Katze einsetzen.

Du setzt die Katze **sofort** zu einem beliebigen, nicht beerdigten Meeple deiner Wahl auf dem Spielfeld.

Hinweis: Erst danach darfst du nach den üblichen Regeln einen Meeple einsetzen.



Du stellst die letzten beiden Geister aus Eloises Vorrat auf das Plättchen. Dann setzt du Eloise zu diesem Meeple ein.

3. Eine Punktwertung auslösen

Sobald du einen **Meeple mit Katze** wertest, bekommst du sofort so viele Punkte, wie sich zu diesem Zeitpunkt **Geister in Bannkreisen** befinden.

Den gewerteten Meeple nimmst du wie gewohnt zurück in deinen Vorrat. **Die Katze** musst du nach der Wertungsphase zu einem **anderen Meeple** auf dem Spielfeld stellen.

Wird dieser gewertet, bekommst du erneut Punkte für Geister in Bannkreisen, versetzt die Katze, usw. Die Katze **bleibt also im Spiel**, bis ihr gewonnen oder verloren habt.

Ihr habt weiterhin die gewohnte Anzahl Geister zur Verfügung.

Wenn der Vorrat vor Eloise leer ist, nehmt ihr die anderen Geister aus dem Vorrat. Sobald die Katze einmal im Spiel ist, habt ihr wie sonst auch 1 Geistervorrat.

Sonderfall: Habt ihr keinen Meeple auf dem Spielfeld und Eloise wird gewertet, stellst du sie neben das Spielfeld. Du setzt sie dann zusammen mit dem nächsten Meeple wieder ein.

Du legst dieses Plättchen an und stellst 1 Geist in den Bannkreis. Da die Stadt abgeschlossen ist, wird der Meeple gewertet und du bekommst 4 Punkte. Nun wird auch Eloise gewertet und du bekommst 1 Punkt für jeden Geist in einem Bannkreis, also nochmal 4 Punkte. Danach stellst du Eloise zu einem anderen Meeple.



Die Bannkreise als Minierweiterung für das Carcassonne Basisspiel

AUFBAU

Zusammen mit der *Nebel über Carcassonne* „Geister, Schlösser und Friedhöfe“ Erweiterung, kannst du diese Mini-Erweiterung auch mit dem Grundspiel kombinieren.

Mische alle 9 Bannkreis-Plättchen mit den Plättchen aus dem Grundspiel und der Erweiterung zusammen. Diesen Plättchenvorrat legst du dann wie gewohnt bereit. Die Katze Eloise mag wie die Hunde keine kompetitiven Spiele, sie kuschelt lieber mit den Hunden in der Schachtel.

Die Regeln aus dem Grundspiel und der Erweiterung bleiben bestehen.

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehst du ein Plättchen mit Bannkreis, legst du es nach den üblichen Regeln an. Du darfst außerdem wie gewohnt einen Meeple auf das Plättchen einsetzen. Meeple können **nicht** auf Bannkreise eingesetzt werden.

Legst du ein Plättchen mit Bannkreis so an, dass mindestens 1 Seite des Nebels an eine **Seite ohne Nebel** angrenzt, musst du **so viele Geister, wie Bannkreise abgebildet sind**, zu deinen eigenen Meeplen stellen.

Du darfst die Geister aufteilen.

Du legst dieses Plättchen mit Bannkreis so an, dass der Nebel darauf zerstört ist. Also musst du 3 Geister aus dem Vorrat zu deinem Meeple stellen.



2. Geister einsetzen

Wie in der kooperativen Variante (S.1) saugt der Bannkreis **Geister von den 8 umliegenden Plättchen**. Sind dort nicht genügend, musst du die übrigen aus dem Vorrat nehmen, um alle Bannkreise zu besetzen.

Sonderfall: Sollten nicht genügend Geister im Vorrat sein, bleiben die übrigen Bannkreise leer.

*Hinweis: Wie auch bei der Erweiterung, musst du **Geister zu Meeplen** stellen, wenn du Nebel erweiterst oder zerstörst (siehe S.2 der Nebel über Carcassonne Anleitung, „Die Erweiterung“).*

Mehr Geister!

Legst du zu einem späteren Zeitpunkt ein Plättchen an einen Nebel, in dem sich mindestens **1 besetzter Bannkreis** befindet, musst du noch mehr Geister verteilen. Auch hier spielt es eine Rolle, ob du den Nebel erweiterst oder zerstörst.

Nebel erweitern

Legst du ein Plättchen mit Nebel so an, dass mindestens 1 Seite davon einen ausliegenden **Nebel vergrößert**, musst du wie üblich 1 Geist (aus dem Vorrat) zu einem beliebigen fremden **Meeple** auf dem Spielfeld stellen.

Befindet sich in dem Nebel, den du vergrößert hast, mindestens **ein besetzter Bannkreis**, musst du einen weiteren Geist verteilen.

Du nimmst **1 Geist** aus **einem dieser Bannkreise** und stellst diesen ebenfalls zu einem fremden Meeple deiner Wahl.

Du darfst die Geister auf verschiedene Meeple aufteilen.

Schließt du einen Nebel mit Bannkreis ab, stellst du **alle Geister**, die sich in **diesem Nebel in Bannkreisen** befinden, zu **fremden Meeplen** deiner Wahl. Auch hier darfst du die Geister aufteilen.

Nebel zerstören


Legst du ein Plättchen so an, dass mindestens 1 Seite des Nebels an einer **Seite ohne Nebel** angrenzt, musst du wie üblich 1 Geist zu einem **deiner Meeple** stellen.

Befindet sich in diesem Nebel mindestens **1 besetzter Bannkreis**, musst du **alle Geister** aus **diesen Bannkreisen** nehmen und ebenfalls zu einem deiner Meeple stellen.



Du darfst die Geister auch auf eigene Meeple aufteilen.

Achtung: Bei einem Meeple dürfen maximal 3 Geister stehen, dann nimmst du ihn sofort zurück in den Vorrat. Musst du also mehr Geister zu deinen Meeplen stellen, musst du die restlichen zu einem **anderen deiner** Meeple stellen. Hast du keinen Meeple mehr auf dem Spielfeld, verfallen die Geister und kommen stattdessen wieder zurück in den Vorrat.

Hinweis: Erst am Ende dieser Phase darfst du wie üblich deinen Meeple einsetzen.

Du  legst dieses Plättchen an und erweiterst damit einen Nebel. Du stellst also 1 Geist aus dem Vorrat zum blauen Meeple. Da sich in dem Nebel ein besetzter Bannkreis befindet, nimmst du 1 Geist aus einem der Bannkreise und stellst ihn zum gelben Meeple.



Du  legst dieses Plättchen an und zerstörst damit einen Nebel. Du stellst also 1 Geist aus dem Vorrat zu deinem  Meeple. Da sich in dem Nebel ein Bannkreis mit Geist befindet, nimmst du den übrigen Geist aus einem der Bannkreise und stellst ihn ebenfalls zu deinem Meeple.



© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de; www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück Team
Illustration: Marcel Gröber
Layout: Hans im Glück & Franz-Georg Stämmele
Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteil-
service und vieles mehr findet ihr auf: www.cundco.de

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun:
<https://www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html>