

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.

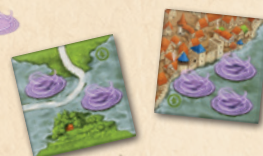
Stelle die **Katze** an den Rand des Spielfelds. Dann legst du **7 Geister** vor die Katze.

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.

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

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



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>

MISTS OVER Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

The Spell Circles



In the mists over Carcassonne, magic spell circles have appeared that attract ghosts and keep them trapped in the mist. Only when the mist is closed, the ghosts will be freed. Luckily, cat Eloise is on hand to help the players.

CONTENTS AND SETUP

This mini-expansion contains 9 land tiles  with mist and spell circles  as well as the cat Eloise. Assemble the cat before your first game.

You can play The Spell Circles with all levels of the base game.

As usual, place the starting tile in the centre of the table and place 3 ghosts on it.

Place the **cat** at the edge of the play area. Then place **7 ghosts** in front of the cat. The remaining ghosts (depending on the level) are placed in a **separate supply** next to the play area.

Shuffle the **9 tiles with spell circles** with the rest of the tiles. Then setup the game as usual, depending on which level you want to play.

Note: For levels 3–6, you must divide the tiles into 3 equal stacks of 23 tiles each.

Unless otherwise described here, the rules from *Mists over Carcassonne* apply.



THE SPELL CIRCLES

1. Place a land tile

If you draw a tile with a spell circle, you place it according to the usual rules.

You may also place a meeple on the tile as usual. Meeples can **not** be placed on spell circles.

2. Place ghosts

If you have placed a tile with one or more spell circles, you must place **1 ghost in each spell circle shown**. Spell circles **draw in** ghosts that are nearby.

You must therefore move ghosts **from other tiles** that are **directly adjacent** (8 tiles, orthogonally or diagonally) to the **placed tile**. Place them in the spell circles shown. If you cannot move enough ghosts, you must take the remaining ghosts from the supply until **all spell circles** are occupied.

Important: You **cannot move** ghosts that are already in spell circles.

*Level 2–4: You only have to place an extra ghost to an open cemetery if you place a ghost **from the supply** into a spell circle. If you only move ghosts that are already on the game board, you do not have to add a ghost to the cemetery. Ghosts from cemeteries can also be drawn into spell circles.*

The spell circles have another special feature: Ghosts that are trapped in spell circles are held until the mist in which the spell circle is located is **closed**.

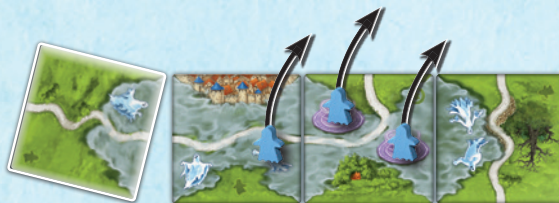
So you **cannot remove** these ghosts by foregoing a scoring. You will only get them back into your supply when you close the mist.

From level 3: Even the dogs cannot remove ghosts from spell circles.

Note: If you destroy a mist with spell circles in it, you can no longer remove the ghosts in these spell circles.



You draw a tile with 3 spell circles and place it. There are 2 ghosts on the surrounding tiles, which you place in the spell circles. Since there are no other on the surrounding tiles, you have to place 1 more from the supply.



You close the mist and thus remove all the ghosts that are in it. You also place the ghosts from the spell circles back into the supply.

THE CAT ELOISE

2. Place ghosts

At the beginning of the game there are 7 ghosts in front of the cat Eloise. Whenever you have to take ghosts from the **supply**, you take them from the **cat's supply**. If you remove ghosts from the board, you also put them back into the cat's supply.

As soon as there are **no more ghosts** in the cat's supply (i.e. 10 or more ghosts on the board), you must place the cat.

Immediately place the cat to any unburied meeple of your choice on the board.

Note: Afterwards you may place a meeple according to the usual rules.



You place the last two ghosts from Eloise's supply on the tile. Then you place Eloise to this meeple.

3. Score points

As soon as you score **the meeple with the cat**, you immediately get as many points as there are **ghosts in spell circles at that time**.

Return the scored meeple to your supply as usual. After the scoring phase, move the cat to **another meeple** on the board.

If this meeple is scored, you again get points for ghosts in spell circles, then move the cat, etc. So the cat **stays in the game** until you win or lose.

You still have the usual number of ghosts available. When the supply in front of Eloise is empty, you take the other ghosts from the separate supply. Once the cat is in play, you have 1 ghost supply as usual.

Special case: If you don't have a meeple on the game board and you have to place Eloise, you place her next to the game board. You then place her again together with the next meeple.

You place this tile and put 1 ghost in the spell circle. Since the city is completed, the meeple is scored and you get 4 points. Now Eloise is also scored and you get 1 point for each ghost in a spell circle, so another 4 points. Then you place Eloise to another meeple.



The Spell Circles as a mini expansion for the Carcassonne base game

SETUP

Together with the *Mists over Carcassonne* expansion „Ghosts, Castles and Cemeteries“, you can also combine this mini-expansion with the Carcassonne base game.

Shuffle all 9 spell circle-tiles (🌀) with the tiles from the base game and the expansion.

This is your supply of tiles as usual. The cat Eloise, like the dogs, does not like competitive games, she prefers to cuddle with the dogs in the box.

The rules from the base game and the expansion still apply.

1. Place a land tile

If you draw a tile with a spell circle, you place it according to the usual rules. You may also place a meeple on the tile as usual. meeple **can not** be placed on spell circles.

If you place a tile with a spell circle in such a way that at least 1 side of the mist is **adjacent to a side without mist**, you must place **as many ghosts as there are spell circles** on the tile with your own meeple.

You may split the ghosts.

You place this tile with a spell circle so that the mist on it is destroyed. Therefore, you must place 3 ghosts from the supply to your meeple.



2. Place ghosts

As in the cooperative variant (p.1), the spell circle draws in ghosts from the **8 surrounding tiles**. If there are not enough, you have to take the remaining ones from the supply to fill all the spell circles.

Special case: If there are not enough ghosts in the supply, the remaining spell circles remain empty.

*Note: As with the expansion, you must place **ghosts to meeple** if you expand or destroy the mist (see p.2 of the Mists over Carcassonne rulebook, „The expansion“).*

More ghosts!

If at a later time you place a tile connecting to a tile with a mist in which there is at least **1 occupied spell circle**, you must place even more ghosts. Again, it depends on whether you continue or destroy the mist.

Continue the mist

If you place a mist tile in such a way that at least 1 side of it **continues an existing mist**, you must place 1 ghost (from the supply) to **another player's meeple** on the game board, as usual.

If there is at least **one occupied spell circle** in the mist you have continued, you must place another ghost. You take **1 ghost** from **one of these spell circles** and place it to another player's meeple of your choice.

You may split the ghosts between different meeple.

If you close a mist with a spell circle, you place **all ghosts** that are in **spell circles in this mist** to another player's meeple. Here, too, you may split the ghosts.

Destroy the mist

If you place a tile in such a way that at least 1 side of the mist is **adjacent to a side without mist**, you must, as usual, place 1 ghost to one of **your meeple**.


If there is at least **1 occupied spell circle** in this mist, you must take **all the ghosts** from **these spell circles** and add them to your own meeple. You may also split the ghosts among your own meeple.

Important: A maximum of 3 ghosts are allowed to be placed to a meeple. Then you immediately return the meeple to the supply.



If you are required to place more ghosts to your meeple, you must add the remaining ghosts to another of **your meeple**.

If you have no more meeple on the board, the ghosts are forfeited and returned to the supply instead.

Note: Only at the end of this phase you may place one meeple as usual.

You  place this tile and continue the mist with it. So you place 1 ghost from the supply to the blue meeple. As there is an occupied spell circle in the mist, you also take 1 ghost from one of the spell circles and add it to the yellow meeple.



You  place this tile and destroy the mist with it. So you place 1 ghost from the supply to your  meeple. As there is an occupied spell circle in the mist, you additionally take 1 ghost from the spell circles and add it to your 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

Designer: Klaus-Jürgen Wrede & Hans im Glück Team

Illustration: Marcel Gröber

Layout: Hans im Glück & Franz-Georg Stämmele

Awesome fan articles, mini expansions, our replacement part service and much more can be found at www.cundco.de

We are actively involved with issues such as equality and diversity. For more information, check out our homepage: <https://www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html>