



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 5 Magier & Carcassonne Hexe



Zauberkundige besuchen das Land von Carcassonne. Während die Macht des Magiers Straßen und Städte zum Erblühen bringt, stehen die Einwohner den Fähigkeiten der Hexe eher misstrauisch gegenüber.

Spielmaterial

- 1 Magierfigur aus Holz in Lila
- 1 Hexenfigur aus Holz in Orange
- 8 Landschaftskarten mit Magiersymbol (markiert mit )



Stand
2013

Spielvorbereitungen Die Landschaftskarten mit dem Magiersymbol werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Die beiden Sonderfiguren werden bereitgestellt.

Spielablauf Es wird nach den üblichen Regeln von Carcassonne gespielt. Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Magiersymbol, legt er sie nach üblichen Regeln an. Bevor er einen Gefolgsmann setzt, **muss** er die Magier- oder die Hexenfigur ins Spiel bringen bzw. versetzen. Er setzt eine der Figuren auf einen beliebigen **Straßenabschnitt** einer unfertigen Straße oder auf einen beliebigen **Stadtteil** einer unfertigen Stadt (es muss nicht auf der gerade gelegten Karte sein). Dabei dürfen Hexe und Magier nicht auf die selbe Straße oder in die selbe Stadt gestellt werden. Stehen Hexe oder Magier bereits auf einer Karte, nimmt man sie von dort weg und setzt sie um. Danach kann der Spieler am Zug noch einen Gefolgsmann setzen.



Durch die Karte **muss** entweder Magier oder Hexe eingesetzt oder umgesetzt werden. Ist es nicht möglich **einzusetzen** (weil weder eine Stadt, noch eine Straße besetzt werden kann), muss der Spieler den Magier oder die Hexe vom Spielfeld entfernen.

➔ **Sonderfall:** Werden Magier und Hexe auf dem Plan durch das Legen einer Karte auf einer Straße oder in einer Stadt vereint, muss der Spieler am Zug eine der beiden Figuren versetzen. Falls dort durch diese Karte eine Wertung ausgelöst wird, versetzt er die Figur vor der Wertung.



Klaus-Jürgen Wrede

Mini 5 Magier & Carcassonne Hexe



Zauberkundige besuchen das Land von Carcassonne. Während die Macht des Magiers Straßen und Städte zum Erblühen bringt, stehen die Einwohner den Fähigkeiten der Hexe eher misstrauisch gegenüber.

Spielmaterial

- 1 Magierfigur aus Holz in Lila
- 1 Hexenfigur aus Holz in Orange
- 8 Landschaftskarten mit Magiersymbol (markiert mit )



Stand
2012

Spielvorbereitungen Die Landschaftskarten mit dem Magiersymbol werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt. Die beiden Sonderfiguren werden bereitgestellt.

Spielablauf Es wird nach den üblichen Regeln von Carcassonne gespielt. Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Magiersymbol, legt er sie nach üblichen Regeln an. Bevor er einen Gefolgsmann setzt, **muss** er die Magier- oder die Hexenfigur ins Spiel bringen bzw. versetzen. Er setzt eine der Figuren auf einen beliebigen **Straßenabschnitt** einer unfertigen Straße oder auf einen beliebigen **Stadtteil** einer unfertigen Stadt (es muss nicht auf der gerade gelegten Karte sein). Dabei dürfen Hexe und Magier nicht auf die selbe Straße oder in die selbe Stadt gestellt werden. Stehen Hexe oder Magier bereits auf einer Karte, nimmt man sie von dort weg und setzt sie um. Danach kann der Spieler am Zug noch einen Gefolgsmann setzen.



Durch die Karte **muss** entweder Magier oder Hexe eingesetzt oder umgesetzt werden. Ist es nicht möglich **einzusetzen** (weil weder eine Stadt, noch eine Straße besetzt werden kann), muss der Spieler den Magier oder die Hexe vom Spielfeld entfernen.

➔ **Sonderfall:** Werden Hexe und Magier auf dem Plan durch das Legen einer Karte auf einer Straße oder in einer Stadt vereint, muss der Spieler am Zug eine der beiden Figuren versetzen. Falls dort durch diese Karte eine Wertung ausgelöst wird, versetzt er die Figur vor der Wertung.

Wird eine Straße oder eine Stadt mit einer magischen Figur fertiggestellt, beeinflussen sie die Wertung wie folgt:

- Der **Magier** bringt einen Extra-Punkt für jede am Bauwerk beteiligte Karte.
- Die **Hexe** halbiert die Punkte (aufgerundet) für das fertige Bauwerk.

War eine magische Figur an der Wertung beteiligt, wird sie vom Spielfeld entfernt und kann durch eine Karte mit magischem Symbol wieder ins Spiel gebracht werden.

Bei der Schlusswertung beeinflussen Magier und Hexe die Wertung von Straßen und Städten genau so wie im Spiel.

Die Stadt wird gewertet.
Der normale Wert beträgt 20 Punkte (8 Karten + 2 Wappen mal 2). Durch den Magier gibt es 8 Extra-Punkte (die Stadt besteht aus 8 Karten).
Rot und **Blau** bekommen 28 Punkte.



Stand
2013



Zwei Straßen sind fertig.
Die Straße von **Blau** besteht aus 5 Karten.
Blau bekommt jedoch nur 3 Punkte wegen der Hexe.
Die Straße von **Rot** besteht aus 3 Karten.
Rot bekommt 6 Punkte wegen des Magiers.



© 2013 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

Wird eine Straße oder eine Stadt mit einer magischen Figur fertiggestellt, beeinflussen sie die Wertung wie folgt:

- Der **Magier** bringt einen Extra-Punkt für jede am Bauwerk beteiligte Karte.
- Die **Hexe** halbiert die Punkte (aufgerundet) für das fertige Bauwerk.

War eine magische Figur an der Wertung beteiligt, wird sie vom Spielfeld entfernt und kann durch eine Karte mit magischem Symbol wieder ins Spiel gebracht werden.

Bei der Schlusswertung beeinflussen Magier und Hexe die Wertung von Straßen und Städten genau so wie im Spiel.

Die Stadt wird gewertet.
Der normale Wert beträgt 20 Punkte (8 Karten + 2 Wappen mal 2) für den Magier gibt es 8 Extra-Punkte (die Stadt besteht aus 8 Karten).
Rot und **Blau** bekommen 28 Punkte.



Stand
2012



Zwei Straßen sind fertig.
Die Straße von **Blau** besteht aus 5 Karten.
Blau bekommt jedoch nur 3 Punkte wegen der Hexe.
Die Straße von **Rot** besteht aus 3 Karten.
Rot bekommt 6 Punkte wegen des Magiers.



© 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