

2 SPIELER AB 8 JAHREN

In Circle the Wagons errichtet jeder Spieler seine eigene Goldgräberstadt, aber nur einer kann der Beste im Wilden Westen sein!

SPIELMATERIAL

18 Karten mit Landschaften auf der Vorder- und Wertungsbedingungen auf der Rückseite.

SPIELVORBEREITUNG

Mische alle Karten, ziehe zufällig 3 davon und lege sie mit ihrer Wertungsseite nach oben in die Tischmitte. Diese 3 Wertungskarten zeigen an, welche besonderen Bedingungen in dieser Partie gelten.

Lege die übrigen 15 Karten mit ihrer Landschaftsseite nach oben in einem Kreis um die 3 Karten in der Mitte.

Bestimmt einen Startspieler. Der zweite Spieler wählt eine Karte aus dem Kreis, bei der der Startspieler das Spiel beginnt.



LANDSCHAFTEN

Eine Landschaft ist ein rechteckiger Quadrant in einer der sechs Landschaftsarten: Ebene, Gebirge, Schnee, Wald, Wasser oder Wüste. Auf jeder Karte sind vier Landschaften abgebildet.



BAU DEINER STADT

In deinem Zug **nimmst du eine Karte** aus dem Kreis und **legst sie dann in deine Stadt**.

Deine erste Karte legst du einfach vor dir ab, um den Grundstein für deine Stadt zu legen. Immer wenn du eine weitere Karte nimmst, musst du sie so anlegen, dass wenigstens eine Landschaft an eine bestehende Landschaft deiner Stadt angrenzt oder sie eine oder mehrere Landschaften deiner Stadt überdeckt.

Du darfst eine Karte nicht so anlegen, dass sie deine Stadt nur an einer Ecke berührt.

Du darfst eine Karte auf dem Kopf anlegen, aber du darfst sie nicht seitlich drehen.

Du darfst eine Karte nicht unter eine andere Karte schieben.



EINE KARTE NEHMEN

Wenn du der Startspieler bist, kannst du entweder: **die erste Karte nehmen** ODER dem Kreis im Uhrzeigersinn **folgend Karten überspringen, um eine Karte deiner Wahl zu nehmen**.

Alle übersprungenen Karten musst du deinem Gegner geben. Er kann die Annahme dieser Karten nicht verweigern.

Wenn du deine Karte gewählt hast, baue sie in deine Stadt ein. Danach ist dein Zug beendet.

Dein Gegner muss dann alle erhaltenen Karten an seine Stadt anlegen, und zwar in der Reihenfolge, in der die Karten im Kreis lagen.

Nachdem alle Karten angelegt wurden, ist dein Gegner am Zug. Er muss jetzt die nächste ausliegende Karte nehmen ODER Karten überspringen, um eine beliebige Karte zu nehmen, und dir die übersprungenen Karten geben.

Dies wird so lange wiederholt, bis alle Karten aufgenommen und angelegt wurden. **Nachdem die letzte Karte gelegt wurde, endet das Spiel mit der Wertung.**



Beispiel: Spieler Zwei wählt zu Beginn diese Startkarte.

Spieler Eins muss entweder die Startkarte nehmen oder im Uhrzeigersinn zu einer anderen Karte springen. Sie überspringt die Startkarte und nimmt stattdessen die darauf folgende Karte im Kreis.

Spieler Zwei erhält daher die Startkarte. Dann ist Spieler Zwei am Zug.

Die Wertung

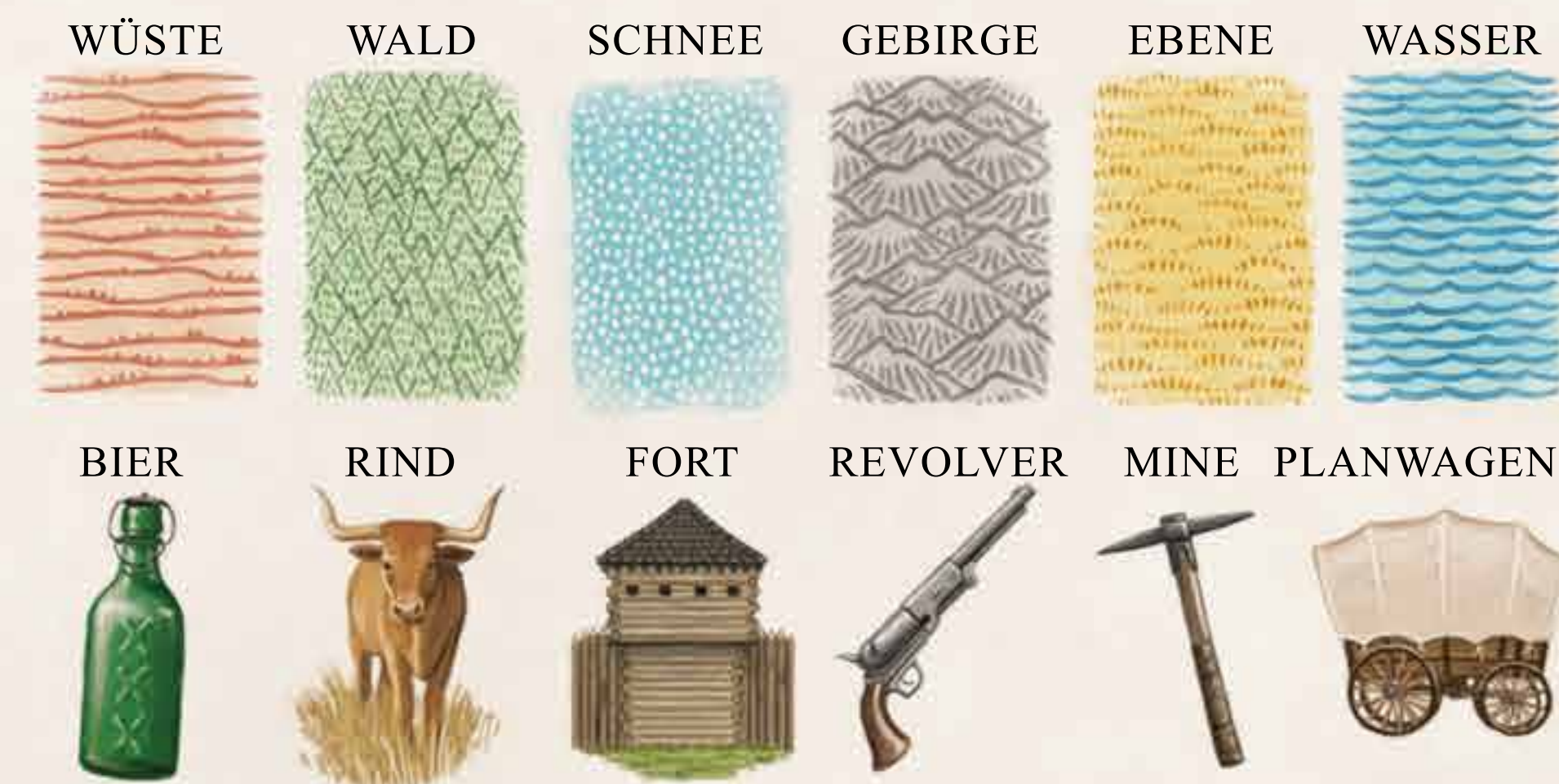
LANDSCHAFTEN

Jeder Spieler erhält 1 Wohlstandspunkt pro Landschaft für das **größte eigene Gebiet jeder Landschaftsart** (Ebene, Gebirge, Schnee, Wald, Wasser oder Wüste). Ein „Gebiet“ besteht aus Landschaften derselben Art, die über mindestens eine Kante verbunden sind. Punkte gibt es nur für das größte Gebiet jeder Art. Wenn du 2 oder mehr gleich große größte Gebiete einer Art hast, suchst du dir aus, für welches davon du Punkte bekommst.

BONUSPUNKTE

Zusätzlich zu den Punkten für deine 6 Gebiete kannst du noch Wohlstandspunkte für die 3 Karten in der Tischmitte bekommen. Jede Karte stellt dafür andere Bedingungen, die jeweils auf der Karte beschrieben werden.

Deine Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Summe der Punkte für deine 6 größten Gebiete und alle Bonuspunkte von den 3 Wertungskarten.



Beispiel: Der Bau deiner Stadt ist abgeschlossen. Die folgenden Gebiete werden gewertet:

Wüste 4, Wald 1, Gebirge 6, Ebene 5, Schnee 1, Wasser 3, macht insgesamt 20 Wohlstandspunkte. Zusammen mit deinen Bonuspunkten ergibt sich deine endgültige Punktzahl.



Anmerkung: Die Wüste mit der Flasche in der untersten Reihe gibt keine Punkte, da sie nicht Teil deines größten Wüstengebiets ist.

Autoren: Steven Aramini, Danny Devine & Paul Kluka
 Titellillustration: Loïc Billiau
 Kartenillustrationen: Beth Sobel
 Übersetzung: Jens Kleine-Herzbruch
 2019 Quined Games



Einen besonderen Dank an GameCrackers fürs Testspielen.

CIRCLE THE WAGONS

Steven Aramini
 Danny Devine
 & Paul Kluka