# CIRCLE THE WAGONS

von Steven Aramini,
Danny Devine &
Paul Kluka

Ein Spiel für 1-2 Personen
ab 8 Jahren

*„Howdy!“ Willkommen im Wilden Westen.*
*Bist du bereit, die Landschaft zu erkunden? Na dann, worauf wartest du noch?!*

## SPIELMATERIAL

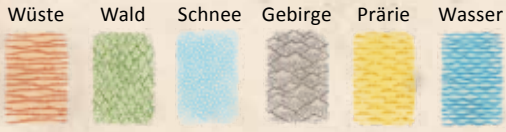
25 Karten, davon:
18 Karten (Grundspiel),
6 Szenariokarten (Solo-Variante) und
1 Wertungskarte




## DAS WICHTIGSTE VORAB

**Territorium**: Die Landschaftsseite jeder Karte besteht aus **4 Bereichen**. Jeder Bereich wird als Territorium bezeichnet. In jedem Territorium ist ein Objekt abgebildet.

**Territoriums-Typen**:




**Objekte**:




**Gebiet**: Ein Gebiet ist eine zusammenhängende Gruppierung desselben Territorium-Typs. Die Territorien müssen durch mindestens eine Kante miteinander verbunden sein, um als Gebiet zu zählen.

## SPIELAUFBAU

1. Mischt die 18 Karten und legt 3 zufällige davon mit der Punkteseite nach oben in die Tischmitte. Das sind die **Punktekarten**.
2. Platziert die verbleibenden 15 Karten mit der Landschaftsseite nach oben **kreisförmig** um die 3 Punktekarten. Das sind die **Landschaftskarten**.
3. Bestimmt den Startspieler. Der zweite Spieler platziert die Übersichtskarte zwischen zwei nebeneinanderliegenden Landschaftskarten seiner Wahl. Die im Uhrzeigersinn nächste Karte wird zur **Startkarte**.




## SPIELZIEL

Wer am Ende des Spiel die meisten Punkte ★ ergattert hat, gewinnt!

## SPIELABLAUF

Beginnend beim Startspieler, führt ihr abwechselnd eure Spielzüge aus, bis alle **15 Landschaftskarten** angelegt wurden. Dann endet das Spiel mit der Wertung.

## DEIN SPIELZUG

Dein Zug besteht immer aus den folgenden **2 Schritten**:

### SCHRITT 1: EINE LANDSCHAFTSKARTE AUSWÄHLEN

In jedem deiner Züge nimmst du als aktiver Spieler **genau 1 Landschaftskarte**. Ausgehend von der Startkarte hast du für jede Landschaftskarte 2 Optionen:

A) Du nimmst die Landschaftskarte und führst *Schritt 2* aus **ODER**

B) Du überspringst die Landschaftskarte und gehst im Uhrzeigersinn zur nächsten Landschaftskarte über.

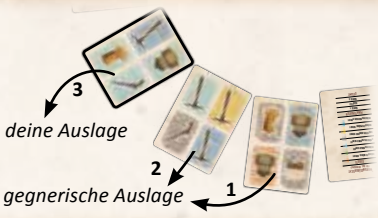
**Du darfst mit Option B) beliebig viele Landschaftskarten überspringen.**

### SCHRITT 2: LANDSCHAFTSKARTEN ANLEGEN

Wenn du dich für eine Landschaftskarte entschieden hast, legst du sie in deiner Landschaft an. **Dein Gegner** erhält daraufhin **alle Landschaftskarten**, die du **übersprungen** hast, und muss sie in der gegebenen Reihenfolge ebenfalls in seiner Landschaft anlegen.

Im Laufe des Spiels baust du an deiner Landschaft, indem du Landschaftskarten aus der kreisförmigen Auslage in deine Landschaft legst. Du legst sie vor dir aus. Was du dabei beachten musst, findest du unter „Regeln zum Anlegen von Landschaftskarten“.

*Beispiel: Du entscheidest dich ausgehend von der Startkarte für die im Uhrzeigersinn dritte Landschaftskarte. Du legst die gewählte Karte unter Beachtung der unten stehenden Regeln in deiner Landschaft an. Anschließend darf dein Gegner zuerst die Startkarte und danach die im Uhrzeigersinn folgende Landschaftskarte in seiner Landschaft verbauen.*




Dein Zug ist beendet und dein Gegner wird zum aktiven Spieler.

### REGELN ZUM ANLEGEN VON LANDSCHAFTSKARTEN

1. Landschaftskarten werden immer in einer **vertikalen Position** (also der kurzen Seite nach unten) angelegt. Beim Anlegen darfst du Landschaftskarten aber natürlich um **180 Grad** drehen.
2. **Mindestens 1 Kante** eines Territoriums deiner Landschaftskarte muss die Kante eines Territoriums einer ausliegenden Landschaftskarte berühren.
3. Weder die Symbole noch die Farben müssen angrenzend fortgeführt gelegt werden.
4. Du darfst ausliegende Landschaftskarten teilweise oder sogar komplett **überbauen**. Du darfst dabei jedes Territorium mit einem beliebigen Territorium-Typ überbauen.
5. Landschaftskarten dürfen **niemals unter** bereits ausliegende Landschaftskarten geschoben werden.
6. Es dürfen **Lücken** zwischen den Karten entstehen, solange die oben genannten Regeln befolgt werden.

**ERLAUBT**



**VERBOTEN**



## SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald **alle Landschaftskarten** in euren Landschaften angelegt wurden. Anschließend erfolgt die Wertung.

## WERTUNG

Du erhältst bei der Wertung folgende Punkte ★:

| Gebiete | Punktekarten |
|---|---|
| Jeder Spieler erhält **1** ★ für **jedes Territorium** innerhalb des **größten Gebiets jedes Territorium-Typs**. | Wertet alle 3 Punktekarten aus und erhaltet oder verliert die jeweiligen ★. |

*Beispiel: Zunächst erhältst du ★ für die größten GEBIETE in deiner Landschaft.*

*- Größtes Wüsten-Gebiet: 4 ★*

*- Größtes Wald-Gebiet: 1 ★*

*- Größtes Schnee-Gebiet: 1 ★*

*- Größtes Gebirge-Gebiet: 6 ★*

*- Größtes Prärie-Gebiet: 3 ★*

*- Größtes Wasser-Gebiet: 3 ★*




*Insgesamt: **18 Punkte***

*Anschließend werden die PUNKTEKARTEN gewertet.*

*Für „Glückliche Kühe“ erhältst du **8** ★, da keines deiner 4 Vieh auf einem Schnee-Territorium oder angrenzend dazu grast.*

*„Die Waldlichtung“ bringt dir 8 ★, denn du hast 4 Forts in deiner Landschaft. Abgezogen wird aber noch 1 ★ für dein 1 Wald-Territorium, sodass du für die Karte insgesamt **7** ★ erhältst.*

*Du hast mehr Minen, aber weniger Waffen als dein Gegner in deiner Landschaft. Also gibt die Karte „Besitzanspruch“ dir **4** ★ für die meisten Minen und deinem Gegner 5 ★ für die meisten Waffen.*

*Rechnet man alle ★ zusammen, ergibt das eine Gesamtpunktzahl von 37 ★.*

---

## EINSAMER COWBOY *Solo-Variante*

Lies dir zunächst die Spielanleitung für das Grundspiel durch. Danach kannst du mit diesem Teil der Anleitung fortfahren.

## SPIELMATERIAL 6 Szenariokarten

## SPIELAUFBAU

1. Suche dir 1 Szenariokarte aus und nimm die 2 auf der Szenariokarte genannten Punktekarten. Lege alle **3 Karten** gut sichtbar aus.
2. Mische die übrigen 16 Karten des Grundspiels. Lege die Wertungskarte auf den Tisch und lege von dort ausgehend im Uhrzeigersinn 8 weitere Karten zu einem Kreis aus. Die restlichen 8 Karten werden als offener Stapel in die Mitte dieses Kreises gelegt. Das ist der **Vorlieben-Stapel**.

## SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus **2 Runden** mit mehreren Spielzügen. Die erste Runde dauert so lange, bis alle 8 Karten platziert wurden. Mit den übrig gebliebenen Karten des Vorlieben-Stapels wird dann erneut ein Kreis gebildet und eine zweite Runde gespielt.

*Hinweis: Die Zugreihenfolge wird von Runde 1 zu Runde 2 fortgeführt. So ist zu Beginn noch unklar, wer in Runde 2 beginnt.*

## DEIN ZUG

Wie im Grundspiel erweiterst du durch Karten deine Landschaft. Du beginnst das Spiel, indem du ausgehend von der zuerst im Kreis platzierten Karte genau **1 Karte** nimmst. Dein Zug funktioniert wie im Grundspiel. Übersprungene Karten werden in die Stadt deines Gegners gelegt.

## GEGNERISCHER ZUG

Dein Gegner legt seine Karte als Stapel vor sich ab. Dieser Stapel heißt **Stadt**. Du darfst jederzeit den gesamten Stapel einsehen.

Dein Gegner verhält sich unterschiedlich, abhängig davon, ob wir in Runde 1 oder in Runde 2 sind.

### RUNDE 1

Dein Gegner darf **bis zu 2 Karten überspringen**, um eine passende Karte zu nehmen. Passend bedeutet hier, dass sowohl ein **Territorium-Typ** als auch das dazugehörige **Objekt** mit der obersten Karte des Vorlieben-Stapels übereinstimmt.

Ist das der Fall? Dann werden die gewählte Karte und die oberste Karte des Vorlieben-Stapels in der Stadt des Gegners platziert.

Ist das nicht der Fall? Dann wird nur die erste verfügbare Karte in die gegnerische Stadt gelegt.

Sollten Karten übersprungen worden sein, erhältst du die übersprungenen Karten in der vorgegebenen Reihenfolge.

*Beispiel: Der Gegner überspringt 1 Karte, um eine passende Karte zu nehmen. Das Territorium mit „Wüste“ und „Bier“ stimmt mit einem Territorium der obersten Karte des Vorlieben-Stapels überein. Dein Gegner erhält beide Karten und legt sie in seine Stadt. Die übersprungene Karte wird daraufhin von dir in deiner Landschaft angelegt.*

### RUNDE 2

Dein Gegner darf **bis zu 1 Karte überspringen**, um eine passende Karte zu nehmen. Passend bedeutet hier, dass ein **Objekt** auch auf der letzten Karte der gegnerischen Stadt abgebildet ist.

**Regeln, die auf der Szenario-Karte stehen, können die eben genannte Vorgehensweise verändern oder außer Kraft setzen.**

Kann die Szenario-Regel nicht erfüllt werden? Es wird stattdessen auf die Standardregel der Runde 2 zurückgegriffen.

Ist auch das nicht möglich? Der Spieler nimmt stattdessen die erste verfügbare Karte.

## SPIELENDE

Wenn **alle Karten** in die Landschaft/Stadt der Spieler **gespielt** wurden, endet das Spiel und die Wertung erfolgt.

## WERTUNG

Du wertest deine Landschaft wie im Grundspiel.

*Hinweis: Statt 3 gibt es nur 2 Punktekarten.*

Die gegnerische Stadt wird wie auf der Szenariokarte beschrieben gewertet. Zusätzlich dazu erhält dein Gegner ★ für die 3 häufigsten Territorium-Typen in seiner Stadt. Jedes Territorium dieser 3 Typen gibt 1 ★.

---

## IMPRESSUM

**Autor**: Steven Aramini, Danny Devine, Paul Kluka
**Autor der Solo-Erweiterung**: Mike Mullins
**Illustrationen**: Beth Sobel
**Grafik dt. Version**: atelier198
**Redaktion**: Josephine Witter, Matthias Nagy, Benjamin Schönheiter
**Realisation**: Matthias Nagy

© 2021 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de @FrostedGames