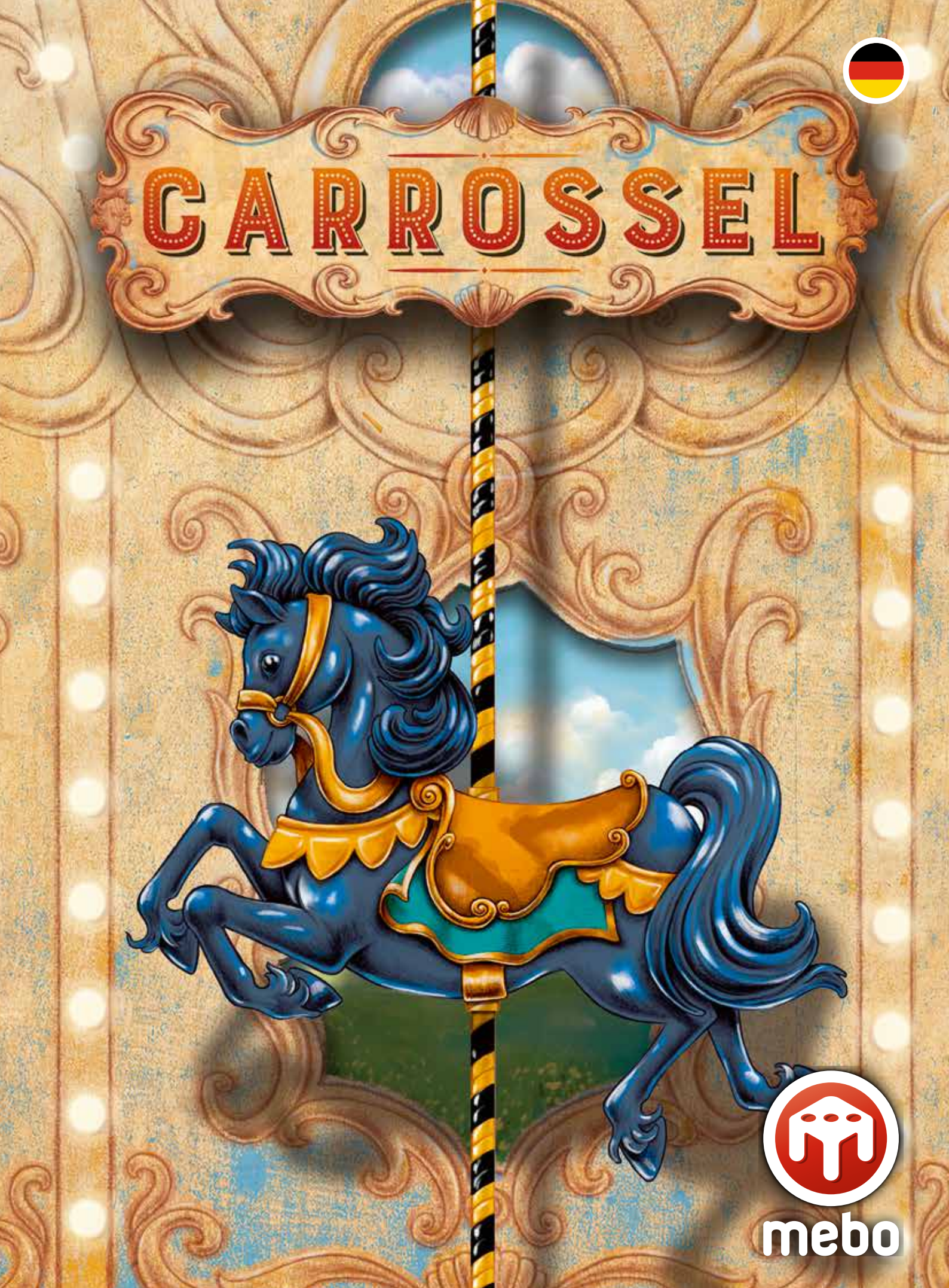
CARROSSEL



mebo

CARROSSEL

EINLEITUNG

Vier Geschwister haben gemeinsam ein altes Karussell geerbt. Sie haben vereinbart, dass derjenige von ihnen das Karussell als Ganzes erben soll, der die meisten Kunden anlockt!

Im Spiel wählt ihr alle gleichzeitig Karten und legt Tier-Plättchen auf den Spielplan. Das Ziel ist es, komplette 3er-Reihen von Tieren zu bilden; dann nämlich können Kunden mitfahren. Je mehr Kunden ihr anlockt, desto mehr Siegpunkte (SP) erhaltet ihr bei Spielende. Der Sieger wird der alleinige Besitzer dieses wunderbaren Karussells!

CARROSSEL ist für 2 bis 4 Spieler und dauert ungefähr 30 Minuten.

Nach der Regellektüre hier Tipps für eure erste Partie:

• Ihr bestückt das Karussell, indem ihr Tier-Plättchen auf den Spielplan legt. SP gibt es für Kunden, die sich auf eure Tiere „setzen".

• Die Kunden vor deinem Kassenhäuschen sind nicht unbedingt deine. Nur bei mehreren Möglichkeiten kannst du entscheiden, auf welche Tiere sie sich setzen.

• Achte darauf, dass dir möglichst von keinem Tier die Teile ausgehen. Und bedenke den Einsatz deiner Platz-Karten – sie sind später womöglich noch viel wertvoller.

• Passe deine Strategie der Tatsache an, dass bestimmte Kunden-Karten wertvoller werden können, abhängig von den Zielen, die du erfüllen willst.

• Es ist recht aussichtslos, nur mit deinen eigenen Tier-Plättchen Sequenzen zu bilden. Du brauxhst dazu auch die Plättchen deiner Mitspieler; dein Ziel ist das Ergattern möglichst vieler Punkte.

• Verfolge, welche Karten deine Mitspieler bereits gespielt haben und welche sie noch zur Verfügung haben. Du kannst durchaus Züge deiner Mitspieler vorausahnen – und sie die deinen.

• Nutze die Fähigkeiten deiner erhaltenen Kunden-Karten optimal. Zur rechten Zeit gespielt, können sie große Vorteile bringen. Auch bringen sie SP bei Spielende.

Diese kleine Symbole erscheinen hier und da auf dem Spielmaterial. Sie haben keine Funktion im eigentlichen Spiel, sondern sind eine Hilfe für Menschen mit Farbsehschwächen.

Spieleautor: António Sousa Lara
Illustrator: Nuno Alexandre Vieira
Grafikdesign: Gil d'Orey
Übersetzung: Daniel Danzer

Dank an alle Testspieler, besonders Zé Luís, Miguel Lourenço, João Efigénia, Cristina Fidalgo, Marco Silva, Gonçalo Jorge, Paulo Saraiva.

Folgt uns hier:
twitter.com/MEBOgames • facebook.com/MEBOgames • instagram.com/MEBOgames
Fragen? Einfach Mail an: info@mebo.pt

www.mebo.pt

MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

MEBO Games 2019 © Alle Rechte vorbehalten.

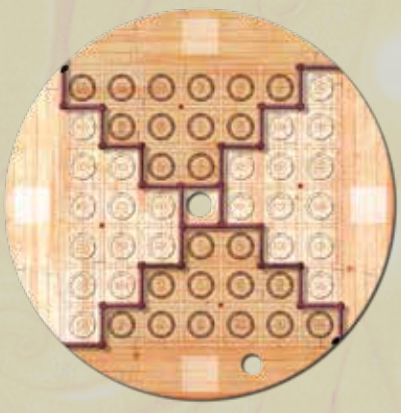
SPIELMATERIAL

Spielregel

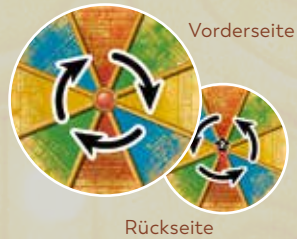
4 *Kassenhäuschen (Sichtschirme)*

1 *Spielplan-Basis*

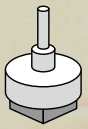
1 *Karussell-Spielplan*



1 *Dach*



1 *Phasen-zähler*



1 *Achse für die Spielpläne*

1 *Mittelteil*

Baut das Mittelteil vor dem ersten Spiel wie abgebildet zusammen

56 *Tier-Plättchen (14 pro Farbe)*

14 *rote Tier-Plättchen*

14 *grüne Tier-Plättchen*

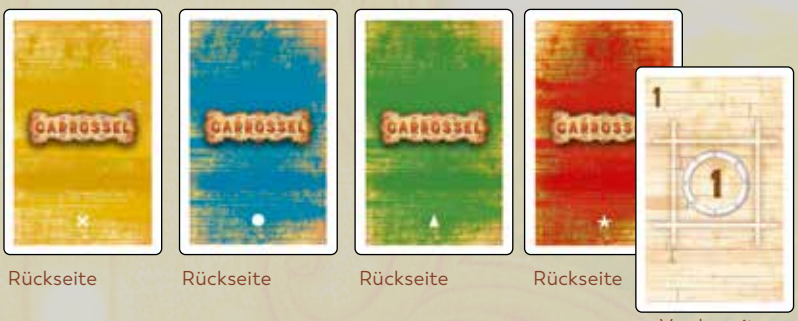
14 *blaue Tier-Plättchen*

14 *gelbe Tier-Plättchen*

37 *Kunden (Aufsteller)*
37 *Plastik-Standfüße*

Steckt vor dem ersten Spiel die Kunden in die Plastik-Standfüße.

48 *Platz-Karten (12 pro Farbe)*



14 *Ziel-Karten*

37 *Kunden-Karten*

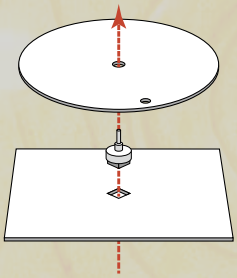
CARROSSEL

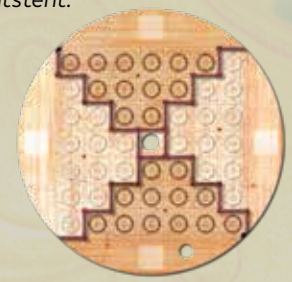
SPIELVORBEREITUNG

1

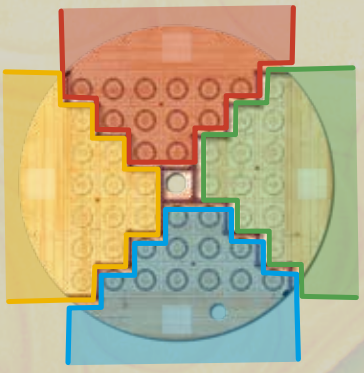
Hinweis: Diese Regeln erklären zunächst das Spiel zu viert. Regeländerungen für 2 oder 3 Spieler findet ihr auf Seite 10.

Setzt die Spielpläne wie in der Abbildung zusammen, so dass mittels der Achse eine Drehscheibe entsteht.

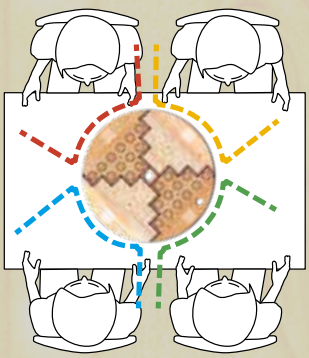


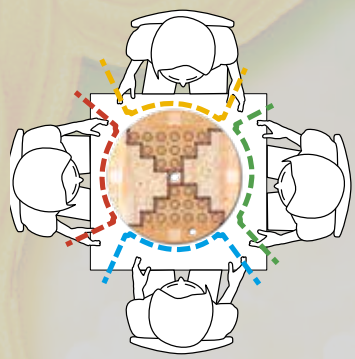


Achtet darauf, dass der Karussell-Spielplan mit der Seite für eure Spielerzahl nach oben aufliegt.



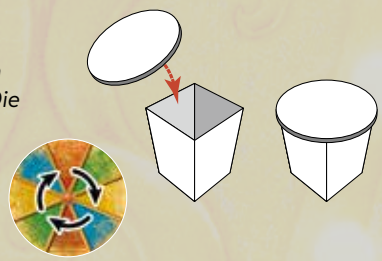
Der Karussell-Spielplan ist in 4 Sektoren unterteilt; dreht ihn so, dass jeder Spieler vor einem der Sektoren sitzt.





2

Stellt das Mittelteil mit Dach in die Mitte des Spielplans. Die Pfeile auf dem Dach müssen in Uhrzeigersinn weisen. Sie zeigen an, in welche Richtung das Karussell gedreht wird.



3

Stellt den Phasenzähler auf das 1. Feld der Phasenanzeige.

4

Jeder Spieler erhält 1 Kassenhäuschen, 14 Tier-Plättchen und 12 Platz-Karten derselben Farbe.
Das Kassenhäuschen dient als Sichtschirm, so dass die Mitspieler eure Tier-Plättchen nicht sehen können.

5

Sucht die Kunden-Karte „Drache“ heraus und legt sie beiseite. Mischt alle anderen Kunden-Karten und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt den Zugstapel auf den Spielplan und schiebt den verdeckten „Drachen“ etwa in die Mitte des Stapels.

6

Zieht pro Spieler 3 Kunden-Karten, legt sie offen vor die Kassenhäuschen und stellt die entsprechenden Kunden darauf.

7

Stellt die restlichen Kunden neben dem Spielplan bereit.

8

Mischt die Ziel-Karten und legt 4 davon offen auf den Spielplan. Die restlichen Ziel-Karten gehen zurück in die Schachtel; sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Nun kann es losgehen!

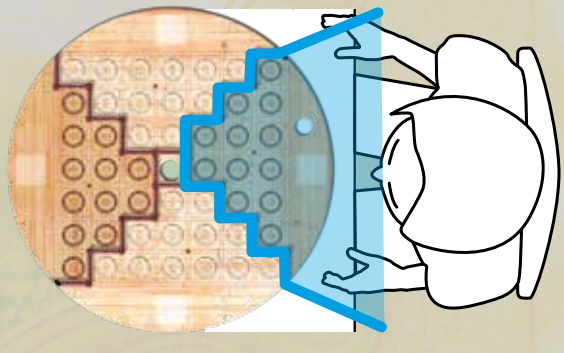
SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

1 - **Spielen**
2 - **Werten**
3 - **Drehen**
4 - **Werten**

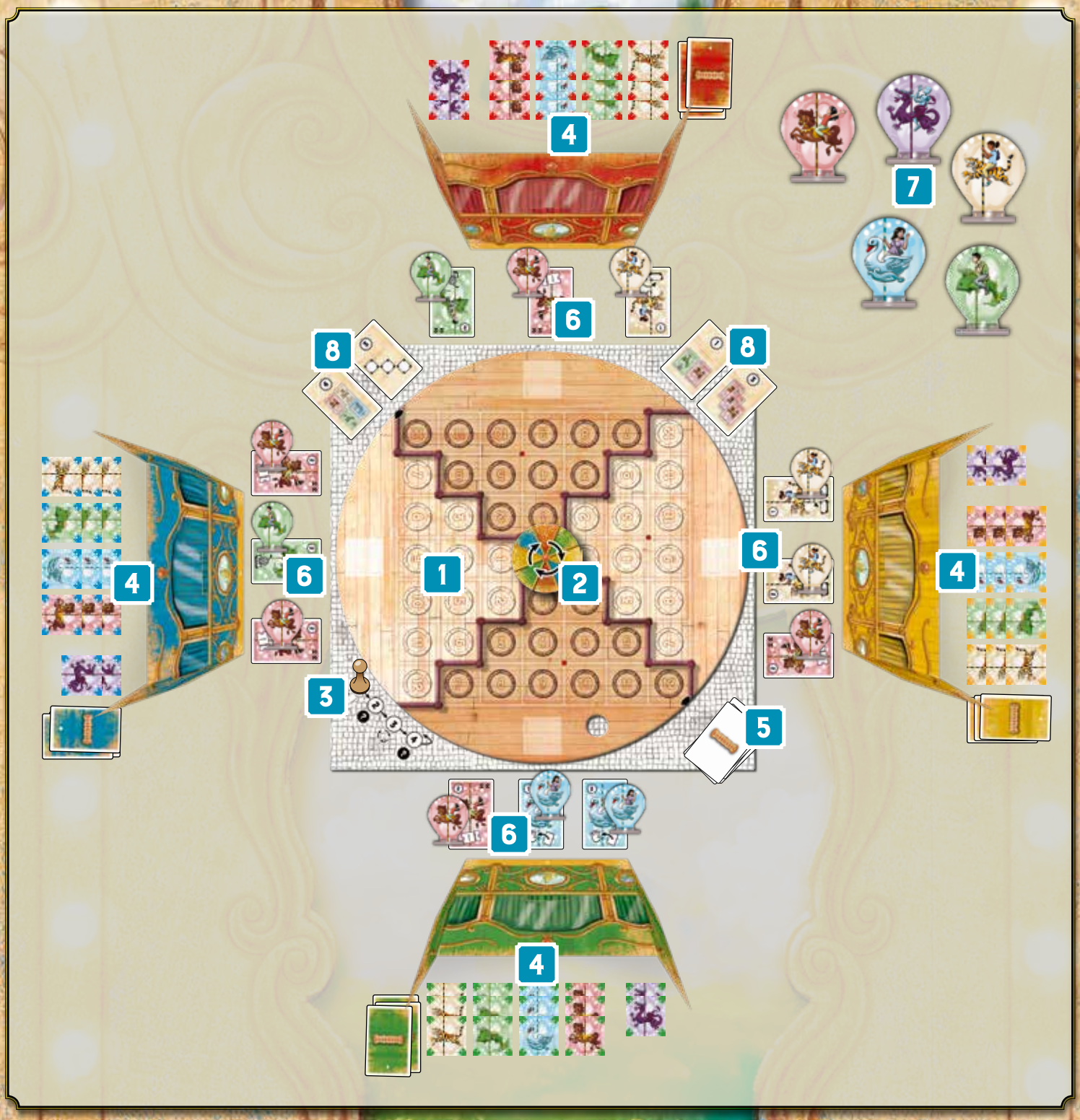
WICHTIG:
Der Karussell-Spielplan ist in 4 Sektoren unterteilt.

Platz-Karten und Tier-Plättchen, die du spielst, beziehen sich immer NUR auf den Sektor direkt vor dir!

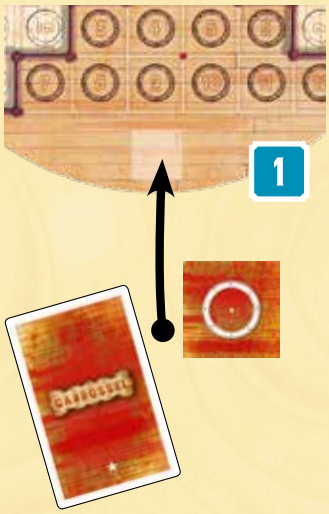


Rückt nach jeder Phase den Phasenzähler vor.

CARROSSEL



PHASE 1 - SPIELEN



1. Wählt (alle gleichzeitig) eine eurer Platz-Karten und ein Tier-Plättchen und legt sie verdeckt vor euch, bzw. auf das helle Feld eures Sektors, wie abgebildet.

2. Deckt alle gleichzeitig eure Karte auf und legt nun das Tier-Plättchen im Sektor vor euch offen auf den Platz mit der gleichen Zahl wie der auf eurer Karte.

3. Werft die Platz-Karte offen auf euren persönlichen Ablagestapel neben eurem Kassenhäuschen. Karten vom Ablagestapel könnt ihr NICHT spielen.

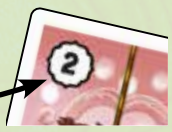
Die Zahl eurer gespielten Karte MUSS einem noch freien Platz im Sektor vor euch entsprechen. Hast du zu keinem Platz eine passende Karte, endet das Spiel sofort – s. den Abschnitt „SPIELENDE“ auf Seite 9.

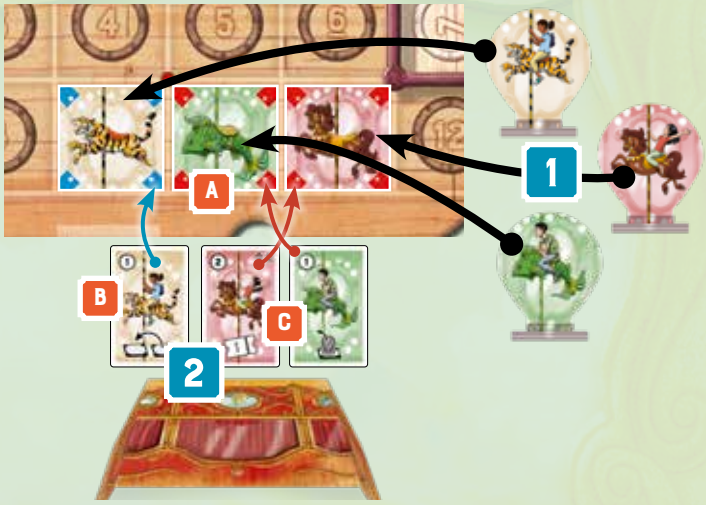
Wichtig:
In der ERSTEN RUNDE musst du die Platz-Karte mit der 4, 5, 9, oder 10 spielen.

Du darfst gleichzeitig mit Platz-Karte und Tier-Plättchen eine bereits erhaltene Kunden-Karte spielen und deren Fähigkeit nutzen – s. Seite 12 für die verschiedenen Fähigkeiten.

PHASE 2 - WERTEN

- *In dieser Phase prüft ihr, ob im Sektor vor euch eine Sequenz aus Tier-Plättchen ausliegt, die den Kunden-Karten vor eurem Kassen häuschen entspricht.*
- *Eine Sequenz ist eine senkrechte oder waagerechte 3er-Reihe Tier-Plättchen ohne Kunden darauf. Diagonale Reihen oder Plättchen in „L“-Form zählen nicht.*
- *Eine Sequenz entspricht auch dann euren Kunden-Karten, wenn diese in anderer Reihenfolge ausliegen (s. Abbildung).*
- *Um eine Sequenz werten zu können, muss mindestens EIN Tier-Plättchen dieser Sequenz im Sektor vor euch liegen.*
- *Kann in keinem Sektor eine Sequenz gewertet werden, folgt die nächste Phase.*
- *Jede Kunden-Karte ist so viele SP wert, wie oben links angegeben:*





A Spieler Rot hat eine zu wertende Sequenz in seinem Sektor.

B Daher erhält Spieler Blau die „Tiger“-Karte, die 1 SP wert ist.

C Spieler Rot erhält die „Fisch“- und „Pferd“-Karten mit insgesamt 3 (2+1) SP.

1 *Liegt eine zu wertende Sequenz in deinem Sektor aus, MUSST du entsprechende Kunden daraufstellen.*

2 *Deine Kunden-Karten gehen an die Besitzer der nun besetzten Tier-Plättchen. Diese Karten sammelt jeder hinter seinem Sichtschirm – außerhalb der Sicht der Mitspieler.*

3 *Verteilt neue Kunden-Karten an Spieler, die gewertet haben, und stellt die entsprechenden Kunden darauf, so dass sich vor allen Kassenhäuschen wieder 3 Kunden-Karten und Kunden befinden.*
Sind dafür nicht mehr genügend Karten vorhanden, endet das Spiel sofort – s. den Abschnitt „SPIELENDE“ auf Seite 9.

Spieler Rot hat eine zu wertende Sequenz in seinem Sektor, obwohl zwei der Tier-Plättchen in einem anderen Sektor liegen.

Wenn mehrere Spieler dieselbe Karte einer zu wertenden Sequenz erhalten können, liegt die Entscheidung IMMER bei dem Spieler, der vor dem fraglichen Sektor sitzt.

Spieler Rot hat eine zu wertende Sequenz in seinem Sektor, da die entsprechenden Kunden vor seinem Kassenhäuschen stehen: 2 Pferde und 1 Schwan.

Nachdem er die Kunden auf die Plättchen gestellt hat, gibt er die Kunden-Karten wie folgt an die Besitzer der Plättchen aus:

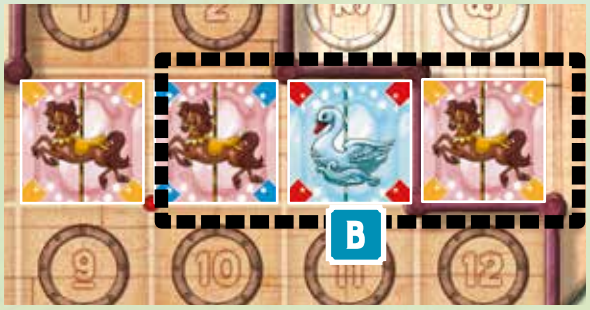
- „Schwan"-Karte: geht an Spieler Rot.

- „Pferd"-Karten: Da dies aktuell der Sektor von Spieler Rot ist, entscheidet dieser, wer (Blau, bzw. Gelb) welche Karte (1 SP, bzw. 2 SP) erhält.

Liegen Tier-Plättchen so aus, dass es mehrere Möglichkeiten der Wertung (ggf. auch in mehreren Sektoren) gibt, entscheidet der Spieler, dessen Sektor dies ist und der die dazugehörigen Kunden-Karten ausliegen hat, welche Sequenz gewertet wird. Wichtig: Die zu wertenden Tier-Plättchen müssen stets eine geschlossene 3er-Reihe bilden.

Spieler Rot hat zwei Möglichkeiten, diese Sequenz zu werten.

Er kann ENTWEDER Sequenz A ODER Sequenz B werten.



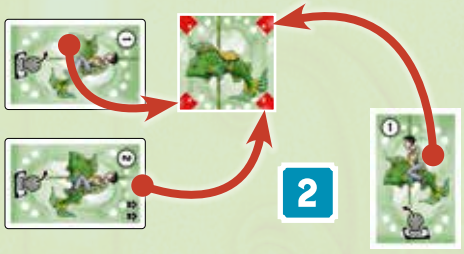
Gehört ein Tier-Plättchen zu 2 „gleichzeitig" gewerteten Sequenzen in 2 verschiedenen Sektoren, werden 2 Kunden darauf gestellt. Dies gilt auch für den Fall, dass 2 Spieler dieselbe Sequenz werten.

Der Besitzer doppelt besetzter Plättchen erhält 2 Kunden-Karten.

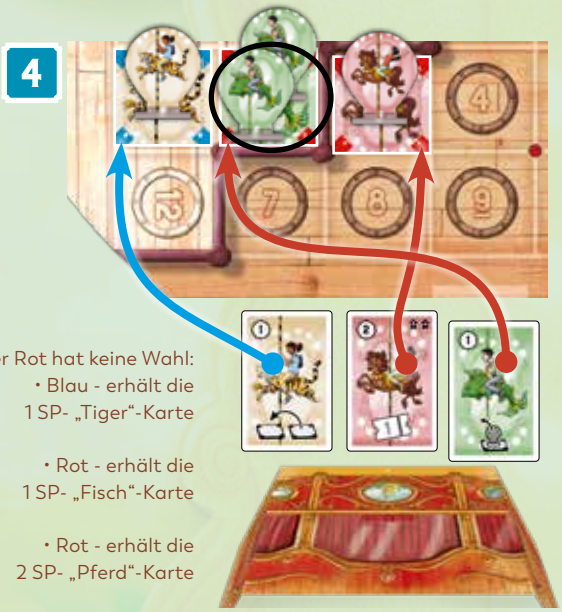
Hinweis: Dies kann nur im Laufe derselben Wertung geschehen, da ein Tier-Plättchen mit Kunde ja nicht gewertet wird.

1. Spieler Rot hat eine zu wertende Sequenz in seinem Sektor, aber sein Fisch ist auch Teil einer Sequenz im Sektor von Spieler Gelb. Es werden also 2 Kunden auf diesen Fisch gestellt

2. Da Spieler Gelb 2 „Fisch"-Karten hat, kommen sogar 3 Kunden-Karten in Frage, von denen Spieler Rot 2 für dieses Tier-Plättchen erhält.



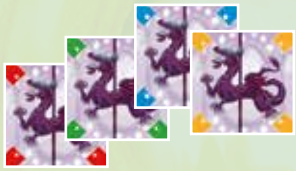
3. Spieler Gelb entscheidet sich, die Kunden-Karten der Sequenz in seinem Sektor wie folgt zu verteilen:
- Blau - die 1 SP-„Tiger"-Karte (zwingend)
- Gelb - die 2 SP-„Fisch"-Karte
- Rot - die 1 SP-„Fisch"-Karte



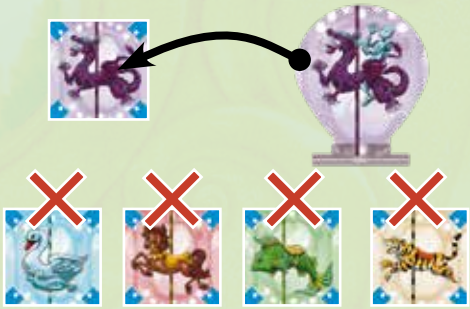
4. Spieler Rot hat keine Wahl:
- Blau - erhält die 1 SP- „Tiger"-Karte
- Rot - erhält die 1 SP- „Fisch"-Karte
- Rot - erhält die 2 SP- „Pferd"-Karte

Spieler Rot erhält also 2 „Fisch"-Karten für dasselbe Tier-Plättchen.

„Drachen"-Plättchen
Dies Tier-Plättchen ist ein Joker. Es wird wie andere Tier-Plättchen platziert. Erst wenn es bei einer Wertung Teil einer zu wertenden Sequenz ist, bestimmt der jeweilige Spieler, für welches EINE Tier dieser Drache steht. Eine Sequenz kann auch mehrere Drachen beinhalten.



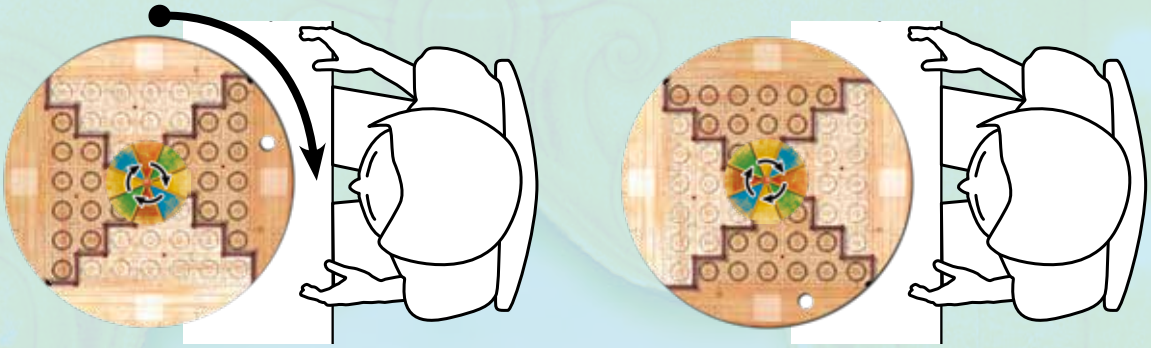
„Drachen"-Kunde
Dieser Kunde kann NUR auf „Drachen"-Plättchen gestellt werden.



Fähigkeit der „Drachen"-Kunden-Kart
Seite 12.

PHASE 3 - DREHEN

Dreht das Karussell in Pfeilrichtung um 90°, bis jeder von euch vor einem neuen Sektor sitzt.



PHASE 4 - WERTEN

Führt eine weitere Wertungsphase durch, genau wie Phase 2.
Beginnt dann eine neue Runde mit Phase 1.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald...

- ***...einer von euch nicht „Spielen" kann*** *(Weil er keine Tier-Plättchen mehr hat, oder keine Platz-Karte, deren Zahl in seinem Sektor noch frei ist.)*

ODER

- ***... beim Ziehen neuer Kunden-Karten, um sie vor Kassenhäuschen zu legen, der Zugstapel nicht mehr ausreicht.***

Sobald das Spiel beendet ist, wertet jeder seine im Laufe des Spiels erhaltenen Kunden-Karten (auch solche, deren Fähigkeiten genutzt wurden).

- *Zählt nun gegebenenfalls noch die SP hinzu, die ihr durch das Erfüllen von Ziel-Karten erhaltet. Wer insgesamt die meisten SP erreicht, gewinnt das Spiel und ist neuer Besitzer des Karussells.*

- *Bei Gleichstand ist entscheidend, wer die meisten Kunden-Karten erhalten hat.*

- *Bei erneutem Gleichstand ist entscheidend, auf wessen Tier-Plättchen auf dem Spielplan die meisten Kunden stehen.*

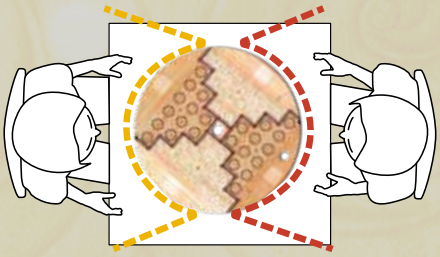
- *Bei erneutem Gleichstand teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg – und das Karussell.*

REGELN FÜR 2 SPIELER

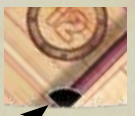
Es gelten die Regeln für 4 Spieler, bis auf folgende Ausnahmen:

Spielvorbereitung

• Entfernt vor dem Mischen der Kunden-Karten alle Karten mit diesen Symbolen.



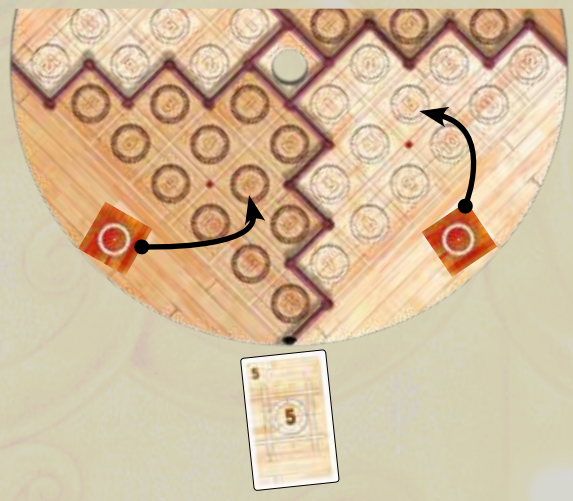
• Legt den Spielplan so aus, dass jeder Spieler 2 Sektoren vor sich hat. Dieses Zeichen sollte jeder direkt vor sich haben.



• Zieht zusätzlich zu den 3 Karten vor jedem Kassenhäuschen 3 weitere Karten pro Spieler. Legt diese samt der Kunden offen als „Warteschlange“ neben das Kassenhäuschen. Dies sind die nächsten Kunden, die als nächstes direkt vor das Kassenhäuschen kommen. Die Warteschlange wird dann durch Karten vom Stapel ersetzt.

Spielen

• Ihr spielt gleichzeitig in 2 Sektoren. Wählt 2 Tier-Plättchen (je 1 pro Sektor), aber nur EINE Platz-Karte, die den gleichen Platz in beiden Sektoren festlegt.



Werten

• In dieser Phase prüft ihr beide Sektoren vor euch auf zu wertende Sequenzen aus Tier-Plättchen.

Drehen

• Dreht das Karussell um 180°.

Fähigkeiten der Kunden-Karten

• Ignoriert die Fähigkeit der „Drachen“-Karte.

REGELN FÜR 3 SPIELER

Es gelten die Regeln für 4 Spieler, bis auf folgende Ausnahmen:

Spielvorbereitung

• Legt das Karussell mit der Seite für 3 Spieler nach oben auf, so dass jeder Spieler vor einem der Sektoren sitzt.

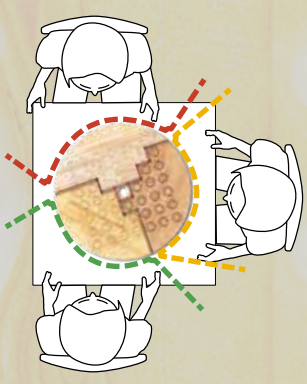
• Sortiert die „Drachen“-Plättchen der übrigen Farbe aus und legt sie zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Verteilt die übrigen 12 Tier-Plättchen der übrigen Farbe zufällig offen auf die unnummerierten Plätze des Karussells.

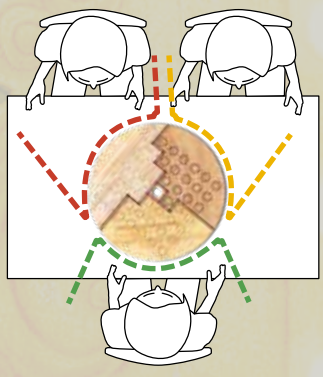
Spielen

• Tier-Plättchen der übrigen Farbe werden Bestandteil zu wertender Sequenzen. „Erhält“ aufgrund dessen die übrige Farbe Kunden-Karten, nehmt diese aus dem Spiel.

• In der ERSTEN RUNDE dürfen die Platz-Karten mit der 4, 5, 9, oder 10 NICHT gespielt werden.

Spielaufbau bei 3 Spielern mit Blau als „übrige Farbe“.





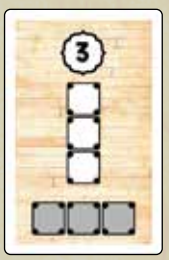
ZIEL-KARTEN

Diese Karten ermöglichen bei Spielende zusätzliche SP. Hast du das Ziel einer Karte erfüllt, addiere die SP zu denen der im Spiel erhaltenen Kunden-Karten hinzu.

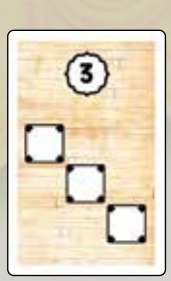
4 SP für jedes Set aus 4 Kunden-Karten entsprechend den hier abgebildeten Kunden-Karten.

3 SP für jedes Set aus 3 identischen Kunden-Karten entsprechend den hier abgebildeten Kunden-Karten.

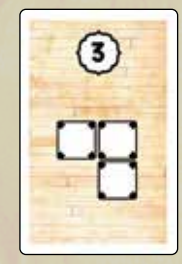
1 SP für jedes Set aus 2 Kunden-Karten entsprechend den hier abgebildeten Kunden-Karten.



3 SP für jede senkrechte oder waagerechte 3er-Reihe deiner Tier-Plättchen auf dem Spielplan. Der Sektor spielt keine Rolle; die Plättchen können sogar in mehreren Sektoren liegen.



3 SP für jede diagonale 3er-Reihe deiner Tier-Plättchen auf dem Spielplan. Der Sektor spielt keine Rolle; die Plättchen können sogar in mehreren Sektoren liegen.



3 SP für jede „L"-Form aus 3 deiner Tier-Plättchen auf dem Spielplan. Der Sektor spielt keine Rolle; die Plättchen können sogar in mehreren Sektoren liegen.

WICHTIG:

- *Jede Kunden-Karte und jedes Tier-Plättchen zählt pro Ziel-Karte nur EINMAL.*
- *Die Ziele können auch mehrfach erfüllt und gewertet werden.*
- *Auch Kunden-Karten, deren Fähigkeiten genutzt wurden, zählen für diese Wertung.*

FÄHIGKEITEN DER KUNDEN-KARTEN

• *Jede Kunden-Karte hat eine Fähigkeit, die du für eine spezielle Aktion nutzen kannst (Ausnahme: Drachen).*

• *Du kannst die Fähigkeit einer Karte nutzen, sobald du sie bei einer Wertung Kunden-Karte erhalten hast.*

• *In Phase 1 einer Runde (s. Seite 6) darfst du genau EINE verdeckte Kunden-Karte zusammen mit deiner Platz-Karte und dem Tier-Plättchen spielen. Decke dann alle drei gleichzeitig auf.*

• *Hast du eine Fähigkeit genutzt, lege die Karte verdeckt neben den Ablagestapel deiner Platz-Karten ab. Solange sie in diesem eigenen Ablagestapel liegt, kann sie nicht erneut genutzt werden.*

• *Auch wenn du die Fähigkeit einer Karte nutzt, zählen ihre SP bei Spielende.*

Die Fähigkeiten der Kunden-Karten sind folgende:

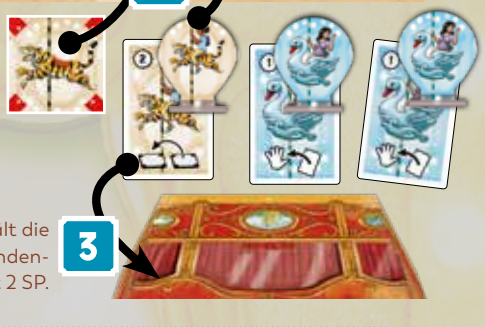
Springen (Tiger)
Du darfst eine Platz-Karte mit einer Zahl spielen, deren zugehöriger Ort bereits belegt ist. Lege das Tier-Plättchen auf den Ort mit der nächsten niedrigeren Zahl, der noch frei ist.

(Du spielst z.B. die Platz-Karte „9“. Die 8 und die 9 in deinem Sektor sind belegt, die Plätze 2, 5, 6 und 7 sind frei. Du MUSST das Tier-Plättchen auf die 7 legen.)

1. Spieler Rot nutzt eine Karte mit dem „Vorzugs-Ticket“.

Abgelegte Karten deaktivieren (Schwan)
Du erhältst alle abgelegten Karten (Kunden- und Platz-Karten) zurück, außer dieser „Schwan“-Karte und der mit ihr gespielten Platz-Karte. In den folgenden Runden kannst du alle diese Karten erneut spielen und deren Fähigkeiten nutzen.

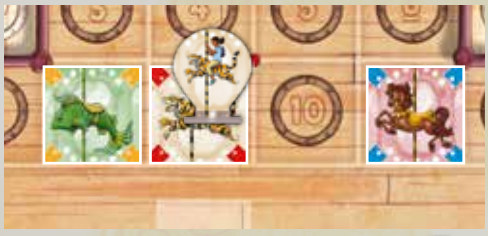
Vorzugs-Ticket (Pferd)
Nutzt du diese Fähigkeit und dein gespieltes Tier-Plättchen passt zu einer Kunden-Karte vor deinem Kassenhäuschen, stelle den Kunden auf das Tier-Plättchen, sobald es auf dem Karussell liegt und erhalte die passende Kunden-Karte. Ziehe eine Kunden-Karte nach und fülle so die 3 Kunden-Karten vor deinem Kassenhäuschen auf.
Hinweis: Kannst du dies nicht tun, weil der Zugstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel sofort.



2 - Er legt sein Tier-Plättchen, stellt den Kunden dazu...

3- ... und erhält die dazugehörige Kunden-Karte mit 2 SP.

Kunden entfernen (Fisch)
BEVOR du deine Tier-Plättchen legst: Entferne alle Kunden von deinen auf dem Spielplan liegenden Tier-Plättchen. Deine Tier-Plättchen auf dem Spielplan sind nun also wieder frei für neue Kunden.



Richtungswechsel (Drache)
Nur einmal im Spiel: Wird diese Karte gezogen und vor ein Kassenhäuschen gelegt, wechselt die Drehrichtung des Karussells: Dreht das Dach um, so dass die Pfeile in die andere Richtung zeigen.

4- Nun zieht er eine neue Kunden-Karte, legt sie vor sein Kassenhäuschen und stellt den entsprechenden Kunden darauf.