

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

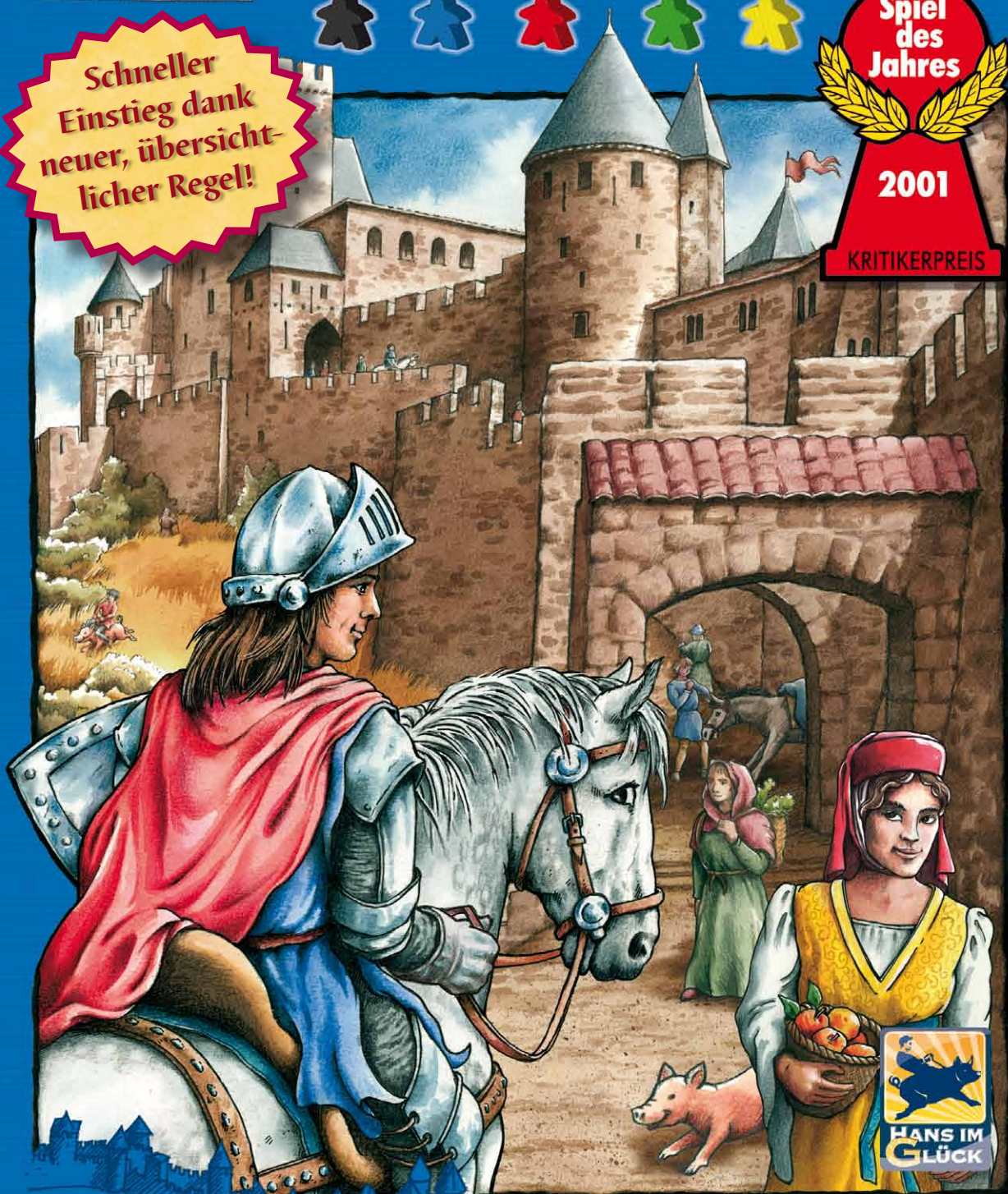


Schneller
Einstieg dank
neuer, übersicht-
licher Regel!

Spiel
des
Jahres

2001

KRITIKERPREIS





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Ein pfiffiges Legespiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Die südfranzösische Stadt Carcassonne ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und der Ritter. Die Spieler machen sich auf, mit ihren Gefolgsleuten auf den Straßen und in den Städten, in den Klöstern und auf den Wiesen rund um Carcassonne ihr Glück zu machen. Die Entwicklung der Landschaft liegt in ihren Händen, und der geschickte Einsatz ihrer Gefolgsleute als Wegelagerer, Ritter, Mönche oder Bauern ebnet ihnen den Weg zum Erfolg.



Spielmaterial

- **72 Landschaftskarten**
(darunter 1 Startkarte mit dunkler Rückseite):
Sie zeigen verschiedene Straßenabschnitte, Kreuzungen, Stadtteile, Klöster und Wiesenstücke.

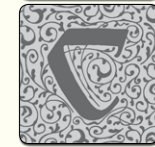
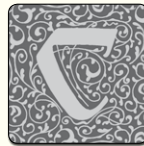
- **40 Gefolgsleute** in 5 Farben:
Jeder Gefolgsmann kann als Wegelagerer, Ritter, Mönch oder Bauer eingesetzt werden. Ein Gefolgsmann pro Farbe wird als Zählstein auf der Wertungstafel benötigt.



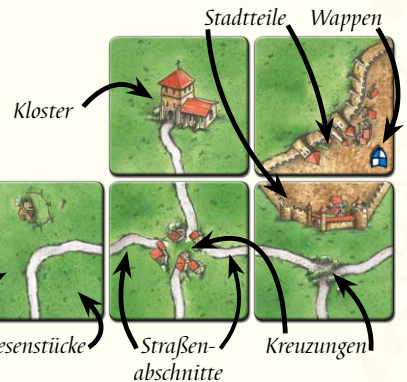
- **1 Wertungstafel:**
Sie dient zum Anzeigen der Punkte.

- **1 Spielregel**

Rückseite Startkarte



Rückseite normale Karten



Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Straßen, Städte, Klöster und Wiesen, auf welche die Spieler ihre Gefolgsleute setzen können, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während des Spiels als auch am Ende Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.

Spielvorbereitung



Vorderseite Startkarte

Die Startkarte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Landschaftskarten werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann. Die Wertungstafel sollte möglichst am Rand des Tisches platziert werden. Jeder Spieler erhält alle 8 Gefolgsleute einer Farbe seiner Wahl und stellt einen dieser Gefolgsleute als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die übrigen 7 Gefolgsleute bleiben zunächst vor jedem Spieler als Vorrat liegen. Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die nachfolgenden Aktionen in der **angegebenen Reihenfolge** aus:

- 1. Der Spieler **muss** 1 neue **Landschaftskarte** ziehen und **anlegen**.
- 2. Der Spieler **darf** 1 eigenen **Gefolgsmann** aus seinem Vorrat auf die **soeben gelegte Karte** setzen.
- 3. Sind durch das Anlegen der Karte **fertige Straßen, Städte oder Klöster** entstanden, werden diese jetzt **gewertet**. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. Landschaftskarte legen

Als erste Aktion **muss** der Spieler 1 Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel nehmen. Er zeigt sie zunächst allen Mitspielern (damit sie ihn beim Anlegen auch gut „beraten“ können) und legt sie dann an. Dabei muss er beachten:

- Die neue Karte (in den Beispielen **rot** umrandet) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Straßenabschnitte, Stadtteile und Wiesenstücke müssen fortgesetzt werden.



Straßenabschnitt und Wiesenstücke werden fortgesetzt.



Ein Stadtteil wird fortgesetzt.



Auf der einen Seite werden Stadtteile, auf der anderen Seite Wiesenstücke fortgesetzt.



So z. B. darf **nicht** angelegt werden.

Falls der seltene Fall eintritt, dass eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie ganz aus dem Spiel genommen, und der Spieler zieht eine neue.

2. Gefolgsmann setzen

Hat der Spieler die Karte gelegt, **darf** er einen Gefolgsmann setzen. Dabei muss er Folgendes beachten:

- Er darf immer nur **1** Gefolgsmann setzen.
- Er muss ihn aus seinem Vorrat nehmen.
- Er darf ihn nur auf die **soeben gelegte Karte** setzen.
- Er muss sich entscheiden, auf welchen Teil der Karte er den Gefolgsmann setzt. Entweder als ...

Wegelagerer



auf einen Straßenabschnitt

Ritter



in einen Stadtteil

Mönch



in ein Kloster

Bauer



auf ein Wiesenstück.

oder

oder

oder

hier oder dort

Bauern werden hingelegt!

(Wir empfehlen, das erste Spiel **ohne Bauern** zu spielen.)

- Auf den durch die neue Karte verbundenen Straßenabschnitten, Stadtteilen oder Wiesenstücken darf kein anderer Gefolgsmann (auch kein eigener) stehen. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit der andere Gefolgsmann entfernt ist. Was damit gemeint ist, verdeutlichen am besten zwei Beispiele:

Blau darf keinen Wegelagerer einsetzen, die Straße ist schon besetzt. Er darf einen Mönch einsetzen oder einen Bauern auf die Wiese legen.



Blau darf keinen Ritter in die Stadt setzen, die Stadt ist schon besetzt. Er darf einen Wegelagerer auf die Straße stellen oder einen Bauern auf die Wiese legen.



Gehen einem Spieler im Verlauf des Spiels die Gefolgsleute aus, muss er weiterhin Karten anlegen, darf jedoch keinen Gefolgsmann setzen. Aber keine Angst: Man erhält Gefolgsleute auch wieder zurück.

Nun ist der Zug des Spielers zu Ende, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ausnahme: Ist durch das Anlegen der Karte eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertiggestellt worden, muss jetzt gewertet werden.

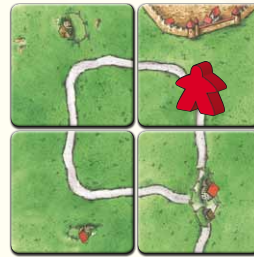
3. Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

■ EINE FERTIGE STRASSE



Eine Straße ist fertig, wenn die Straßenabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder ein Kloster begrenzt sind oder wenn die Straße einen geschlossenen Kreis ergibt. Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.

Für eine fertige Straße erhält der Spieler, der auf dieser Straße einen Wegelagerer hat, so viele Punkte, wie die Straße „lang“ ist (Anzahl der Karten).



Rot erhält 4 Punkte.



Rot erhält 3 Punkte.

DIE WERTUNGSTAFEL

Alle Punkte werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt. Die Wertungstafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, so wird er hingelegt. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon 50 oder mehr Punkte errungen hat.

Blau erhält 3 Punkte. Er bewegt seinen Zählstein von 48 auf die 1. Um anzuzeigen, dass er die 50 überschritten hat, legt er ihn hin.

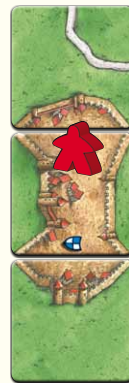


■ EINE FERTIGE STADT



Eine Stadt ist fertig, wenn ihre Stadtteile vollständig von einer Stadtmauer umgeben sind und die Stadtfläche keine Lücke aufweist. Eine Stadt kann beliebig viele Stadtteile enthalten.

Für eine fertige Stadt erhält der Spieler, der in dieser Stadt einen Ritter hat, 2 Punkte für jeden Stadtteil. Jedes Wappen zählt 2 Punkte extra.



Rot erhält 8 Punkte (3 Stadtteile und 1 Wappen).



Rot erhält 8 Punkte (4 Stadtteile und kein Wappen).

Wenn die **beiden Stadtteile** in 1 Stadt liegen, zählen sie nur als 1 Stadtteil.

MEHRERE GEFOLGSLEUTE auf einer fertigen Straße oder in einer fertigen Stadt

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Wegelagerer auf einer Straße oder mehrere Ritter in einer Stadt stehen.

Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern bzw. Rittern. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

Ein weiteres Beispiel zu Gefolgsleuten auf dem gleichen Bauwerk finden sie auf Seite 7.

Die **neue Karte** verbindet die vorher getrennten Stadtteile zu einer fertigen Stadt.



Blau und Rot erhalten beide die volle Punktzahl, nämlich 10 Punkte, da sie beide je 1 Ritter in der Stadt besitzen (Gleichstand).

■ EIN FERTIGES KLOSTER



Ein Kloster ist fertig, wenn es von 8 Landschaftskarten umgeben ist. **Der Spieler, der einen Mönch im Kloster hat, erhält sofort 9 Punkte** (für jede Landschaftskarte und das Kloster 1 Punkt).



Rot erhält 9 Punkte (für 8 umliegende Karten und das Kloster selbst).

RÜCKKEHR DER GEFOLGSLEUTE ZU IHREN BESITZERN



Nachdem eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertig gebaut und gewertet wurde – **und nur dann** – kehren die dort eingesetzten Wegelagerer, Ritter oder Mönche zu ihren Besitzern zurück. Die Spieler können sie **ab dem nächsten Zug** wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.

Es ist möglich, im selben Zug einen Gefolgsmann zu setzen, sofort zu werten und den Gefolgsmann wieder zurück zu bekommen.

Dabei muss man immer in dieser Reihenfolge vorgehen:

1. Mit der neuen Karte eine Straße, Stadt oder ein Kloster fertigstellen.
2. Einen Wegelagerer, Ritter oder Mönch setzen.
3. Die fertige Straße, Stadt bzw. das Kloster werten.
4. Den Wegelagerer, Ritter bzw. Mönch zurücknehmen.

Rot erhält
3 Punkte.



Rot erhält
4 Punkte.



DIE WIESE

(Wir empfehlen, das erste Spiel **ohne Bauern** und somit **ohne Wiesen** zu spielen.)

Mehrere zusammenhängende Wiesenstücke werden als Wiese bezeichnet. Wiesen bzw. Wiesenstücke werden nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Bauern aufzunehmen. Die Besitzer der Bauern können erst am Ende des Spiels Punkte bekommen. **Daher bleiben Bauern das ganze Spiel über auf den Wiesen und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück!** (Um dies zu verdeutlichen, werden die Bauern beim Einsetzen hingelegt.) Wiesen werden durch Straßen, durch Städte und durch das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt. (Wichtig bei der Schlusswertung!)



Alle 3 Bauern haben ihre eigene Wiese. Die Straßenabschnitte bzw. die Stadt trennen die Wiesen voneinander ab.



Nach dem Anlegen der neuen Karte sind die Wiesen der 3 Bauern miteinander verbunden.

Man beachte: Der Spieler, der die neue Karte gelegt hat, darf keinen Bauern setzen, da auf der nun verbundenen Wiese bereits Bauern stehen.

Spielende und Schlusswertung

Am Ende des Zugs, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde, ist das Spiel zu Ende.

Nun folgt die **Schlusswertung**, in der **nicht fertige Straßen, Städte und Klöster**, sowie die **Bauern** gewertet werden.

WERTUNG FÜR NICHT FERTIGE STRASSEN, STÄDTE UND KLÖSTER

Bei der Schlusswertung werden zuerst alle **nicht fertigen** Straßen, Städte und Klöster gewertet. Für jede **nicht fertige** Straße, Stadt und Kloster erhält deren Besitzer **je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt**.

Auch ein Wappen zählt jetzt nur 1 Punkt.

Nachdem die Bauten gewertet wurden, werden die entsprechenden Gefolgsleute entfernt.

Grün erhält für die große unfertige Stadt 8 Punkte (5 Stadtteile, 3 Wappen).
Schwarz erhält nichts, da **Grün** mit 2 Rittern die Mehrheit in der Stadt hat.



Für die nicht fertige Straße erhält **Rot** 3 Punkte (3 Straßenabschnitte).

Gelb erhält für das nicht fertige Kloster 5 Punkte (4 umliegende Karten und die Klosterkarte).

Blau erhält für die nicht fertige Stadt 3 Punkte. (2 Stadtteile, 1 Wappen)

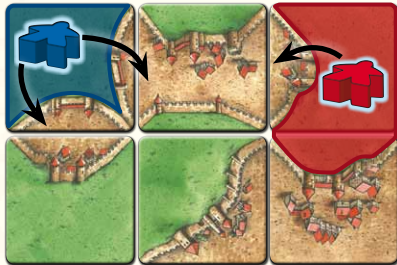
BAUERNWERTUNG

(Wir empfehlen, das erste Spiel **ohne Bauern** und somit **ohne Bauernwertung** zu spielen.)

Nun sind nur noch die Bauern auf den Wiesen, die jetzt abgerechnet werden. Auf jeder Wiese wird der Besitzer ermittelt. Hat nur 1 Spieler Bauern auf der Wiese, so ist er der Besitzer. Haben mehrere Spieler Bauern auf der Wiese, so ist der Spieler mit den meisten Bauern der Besitzer. Bei Gleichstand sind alle Spieler, die die meisten Bauern haben, Besitzer der Wiese.

Der oder die Besitzer einer Wiese erhalten für **jede fertige Stadt**, die an diese Wiese grenzt bzw. in dieser Wiese liegt, **3 Punkte**.

Grenzt eine Stadt an mehrere Wiesen, erhalten **alle Besitzer** dieser Wiesen für die Stadt 3 Punkte.



Blau erhält 6 Punkte.
Rot erhält 3 Punkte.
Die nicht fertige Stadt bringt keine Punkte.



Blau erhält 9 Punkte
(6 Punkte für den oberen Bauern und 3 Punkte für den unteren).

Blau besitzt die kleine Wiese.
Er erhält für die Stadt A 3 Punkte.



X Reihenfolge, in der die Plättchen gelegt wurden.

Rot besitzt die große Wiese.
Er hat die Mehrheit mit 2 Bauern.
Rot erhält 6 Punkte (je 3 für die Städte A und B).

Gelb hat keine Mehrheit auf der Wiese und bekommt keine Punkte.

Blau erhält 3 Punkte für Stadt A.



Auf der großen Wiese haben **Rot** und **Gelb** je 2 Bauern. Beide besitzen diese Wiese. Beide erhalten 6 Punkte (je 3 Punkte für die Städte A und B).

Ein weiteres Beispiel zur Wertung der Bauern finden Sie nebenan auf Seite 7

So werden für jede Wiese die angrenzenden fertigen Städte gewertet. Dann ist die Wertung und das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spiele Sie Carcassonne auch online unter www.brettspielwelt.de

Besuchen Sie unseren Online-Shop www.cundco.de

Varianten, Weiteres zu Spiel und Autor finden Sie auf der Spiele-Homepage: www.carcassonne.de



© 2001, © 2013
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



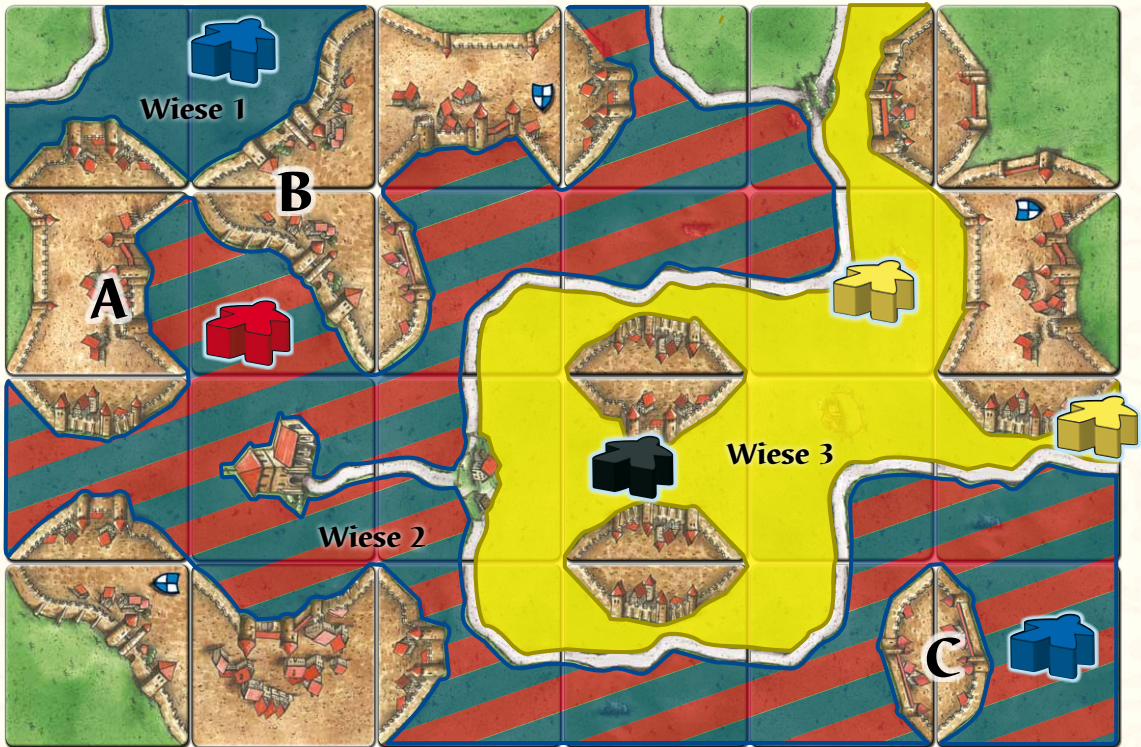
Wir danken insbesondere Karen & Andreas „Leo“ Seyfarth, die wesentlichen Anteil an der Erstellung der Regel hatten und auch sonst mit vielen Ideen und Anregungen zum Gelingen des Spiels beitrugen.

Illustrationen: Doris Matthäus
Grafik-Design: Christof Tisch

Weitere ausführliche Beispiele

BEISPIEL FÜR DIE BAUERNWERTUNG

Hier noch ein Beispiel, das verdeutlichen soll, wie die Bauern auf ihren Wiesen gewertet werden. Lesen Sie zuvor jedoch auf Seite 6 der Spielregel den Punkt **BAUERNWERTUNG**.



Wiese 1: **Blau** besitzt Wiese 1. Daran grenzen 2 fertige Städte (A und B). Für jede fertige Stadt erhält **Blau** 3 Punkte (unabhängig von ihrer Größe). **Blau** erhält also 6 Punkte.

Wiese 2: **Rot** und **Blau** besitzen die Wiese 2. Insgesamt 3 fertige Städte (A, B und C) grenzen an diese Wiese bzw. liegen darin. **Rot** und **Blau** erhalten je 9 Punkte.

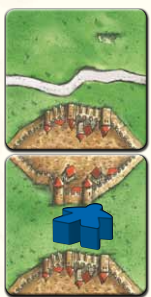
Man beachte: Die Städte A und B bringen sowohl **Blau** von Wiese 1 als auch **Rot** und **Blau** von Wiese 2 je 3 Punkte, da sie an beide Wiesen grenzen. Die Stadt links unten ist nicht fertig gebaut. Sie bringt daher keine Punkte.

Wiese 3: **Gelb** besitzt Wiese 3, da er dort einen Bauern mehr hat als **Schwarz**. 4 fertige Städte grenzen an Wiese 3 bzw. liegen darin. **Gelb** erhält 12 Punkte.

Man beachte bei der Abgrenzung der Wiesen: Wiesen werden durch Straßen, Städte (wenn Sie nicht innerhalb einer Wiese liegen) und das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt.

WIE KÖNNEN MEHRERE GEFOLGSLEUTE AUF EINEM BAUWERK STEHEN?

□ = neu gelegte Karte



Zug 1



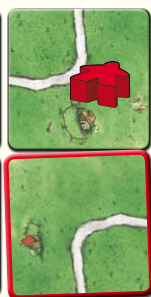
Zug 2



Über die Ecken sind die Wiesen nicht verbunden!



Zug 3



Zug 1: **Blau** setzt einen Bauern auf die Wiese.

Zug 2: **Rot** legt die Karte oben rechts an und setzt seinen Bauern auf die Wiese. Er darf das, da die beiden Wiesen zu diesem Zeitpunkt noch nicht verbunden sind.

Zug 3: Nun werden die beiden Wiesen zu einer größeren Wiese verbunden. So ist es möglich, dass mehrere Bauern auf einer Wiese stehen.

In der gleichen Weise können mehrere Wegelagerer auf einer Straße oder mehrere Ritter in einer Stadt stehen.

Diese Karten sind im Spiel enthalten (72 Karten inklusive Startkarte)



A 2x



B 4x



C 1x



D 4x
inkl. Startkarte
(dunkle Rückseite)



E 5x



F 2x



G 1x



H 3x



I 2x



J 3x



K 3x



L 3x



M 2x



N 3x



O 2x



P 3x



Q 1x



R 3x



S 2x



T 1x



U 8x



V 9x



W 4x



X 1x

★ Diese Karten sind in grafisch unterschiedlichen Varianten im Spiel enthalten (kleine Häuschen, Schafe etc.).

Wertungsübersicht

Fertige Bauten WÄHREND des Spiels

Straße
(Wegelagerer)

1 Punkt pro Karte



Stadt
(Ritter)

2 Punkte pro Karte +
2 Punkte pro Wappen



Kloster
(Mönch)

9 Punkte



Unfertige Bauten am ENDE des Spiels

Straße
(Wegelagerer)

1 Punkt pro Karte

Stadt
(Ritter)

1 Punkt pro Karte +
1 Punkt pro Wappen

Kloster
(Mönch)

1 Punkt für jede Karte
(Klosterkarte und jede
angrenzende Karte)



Bauernwertung am ENDE des Spiels

3 Punkte für jede fertige Stadt in der
Wiese oder an die Wiese angrenzend