

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**

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

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

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 ...
- 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:

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).

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 hingelgt. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon 50 oder mehr Punkte errungen hat.

■ 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.

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.

■ 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).