

Spielziel

Bevor wir mit den Regeln anfangen: Worum geht es eigentlich in Carcassonne, was ist das Spielziel? Zug um Zug legen deine Mitspieler und du die Landschaftsplättchen aus. So entstehen lange Straßen, ihr erbaut mächtige Städte, kehrt in Klöstern ein und bewirtschaftet das fruchtbare Land. Dabei könnt ihr eure Meeple als Wegelagerer, Ritter, Mönche oder Bauern einsetzen. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende noch Punkte. Wer die meisten Punkte hat und damit der Sieger ist, das steht erst nach einem spannenden Spiel mit der Schlusswertung fest! Legen wir los ...

Spielablauf

In Carcassonne spielen wir im Uhrzeigersinn und der jüngste Spieler beginnt. Dabei führt der Spieler, der gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw. Als Erstes listen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. Dies machen wir anhand der auf den Plättchen abgebildeten Straßen, Städte und Klöster. Was sind denn nun die Aktionen?

1 Landschaftsplättchen legen:
Der Spieler **muss** immer **genau** 1 neues Landschaftsplättchen ziehen und mit einer Seite an das Spielfeld passend anlegen.



2 Einen Meeple setzen:
Der Spieler **darf** anschließend einen eigenen Meeple aus seinem Vorrat auf das soeben gelegte Plättchen setzen.



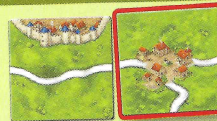
3 Eine Punktwertung auslösen:
Der Spieler **muss** alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen seines Plättchens entstanden sind.



Die Straßen

1. Landschaftsplättchen legen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Straßen, die von einem Dorf ausgehen. Du legst es an die Landschaft an. Dabei musst du beachten, dass das Plättchen passt.



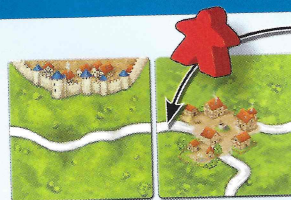
Dieses Plättchen hast **du** gelegt. Die Straße passt an die Straße und die Wiese passt an die Wiese, sehr gut!

2. Einen Meeple als Wegelagerer einsetzen

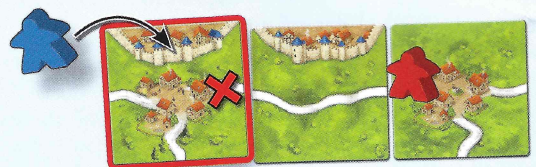
Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du **auf die Straße dieses Plättchens** einen Meeple als **Wegelagerer** setzen. Das geht aber nur, wenn noch kein Wegelagerer auf dieser Straße steht.

Die Straße ist noch nicht abgeschlossen, daher kommt es vorerst zu keiner Punktwertung (Aktion 3) und der nächste Spieler kommt gleich an die Reihe.

Dein **Mitspieler** zieht ein Landschaftsplättchen und legt es an. Da auf der Straße rechts vom Dorf schon ein Meeple steht (**dein Wegelagerer**), darf dein Mitspieler dort keinen Meeple einsetzen. Stattdessen setzt er seinen **Meeple** als Ritter in die Stadt des soeben gelegten Plättchens.



Auf das eben gelegte Plättchen hast **du** nun einen Meeple als Wegelagerer eingesetzt. Da auf dieser Straße noch kein anderer Meeple steht, ist das möglich.



Da die Straße nach rechts schon besetzt ist, entscheidet sich der **blaue Spieler**, seinen Meeple als Ritter in die Stadt zu setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wann immer eine Straße an beiden Enden abgeschlossen ist, wird die Straße gewertet. Dabei muss die Straße entweder in einem Dorf, einer Stadt, einem Kloster oder in sich selbst enden. Schauen wir doch mal, ob es eine Wertung gibt: Es gibt eine Wertung – die Straße ist an beiden Enden abgeschlossen!

Obwohl dein Mitspieler dieses Plättchen gelegt hat, wurde deine Straße abgeschlossen. **Jedes Plättchen** deiner Straße bringt dir **1 Punkt**. Da deine Straße 3 Plättchen lang ist, erhältst du also **3 Punkte**.

