

Klaus-Jürgen Wrede



# Carcassonne

Spiel  
des  
Jahres

2001





# Carcassonne

Ein pfiffiges Legespiel für 2 bis 5 Spieler  
ab 8 Jahren von Klaus-Jürgen Wrede

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 benötigt.



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



Rückseite Startkarte



Kloster



Stadtteile



Wiesenstücke



Straßenabschnitte



Kreuzungen

- **10 Landschaftskarten** für die Erweiterung »Das Fest« (Regeln siehe Seite 12)
- diese **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 an den Rand des Tisches platziert werden.

Jeder Spieler erhält die 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 bei jedem Spieler als Vorrat.

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, müssen sie jetzt **gewertet** werden.

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 ausgelegte Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Straßenabschnitte, Stadtteile und Wiesenstücke müssen fortgesetzt 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.



*Straßenabschnitte und Wiesenstücke werden fortgesetzt.*



*Stadtteile werden fortgesetzt.*



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



*So darf zum Beispiel **nicht** angelegt werden.*

## ■ 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

oder

### Ritter



in einen Stadtteil

oder

### Mönch



in ein Kloster

oder

### Bauer



auf ein Wiesenstück.  
**Bauern werden  
hingelegt!**

hier

oder  
dort

- 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** kann nur einen Bauern einsetzen.  
In den verbundenen Stadtteilen steht  
bereits ein Ritter.

**Blau** kann seinen Gefolgsmann als Ritter oder als Wegelagerer einsetzen, als Bauer nur auf dem kleinen Wiesenstück. Die große Wiese ist bereits besetzt.



Gehen einem Spieler im Verlauf des Spiels die Gefolgsleute aus, kann er nur Karten anlegen. Aber keine Angst: Man erhält Gefolgsleute auch wieder zurück.

**Nun ist der Zug des Spielers zu Ende und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn 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).**



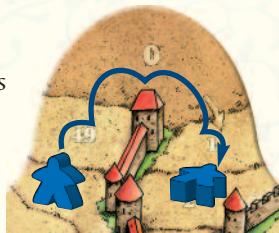
**Rot** erhält  
3 Punkte.

**Rot** erhält  
4 Punkte.



## Punktezahl

Diese, wie auch alle weiteren 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.



## 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** enthält 8 Punkte (4 Stadtteile, kein Wappen).  
Wenn die **beiden Stadtteile** in 1 Stadt liegen, zählen sie nur als 1 Stadtteil.

## Was passiert, wenn mehrere Gefolgsleute auf einer fertigen Straße oder in einer fertigen Stadt stehen?

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.**

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 1 Punkt).



**Rot** erhält 9 Punkte.

## 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 4 Punkte.*



*Rot erhält 3 Punkte.*

## DIE WIESE

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 liegen.

## Spielende

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

## Schlusswertung

### WERTUNG FÜR UNFERTIGE 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.



**Rot** erhält für die nicht fertige Straße 3 Punkte.  
**Gelb** erhält für das nicht fertige Kloster 5 Punkte.  
**Blau** erhält für die nicht fertige Stadt rechts unten 3 Punkte.

**Grün** erhält für die große unfertige Stadt 8 Punkte.  
**Schwarz** erhält nichts, da **Grün** mehr Ritter in der Stadt hat.

## BAUERNWERTUNG

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.



**X** Reihenfolge, in der die Plättchen gelegt wurden.

**Rot** besitzt die große Wiese. Er hat die Mehrheit an Bauern. Er erhält 6 Punkte (je 3 für die Städte

**A** und **B**). **Blau** besitzt die kleine Wiese. Auch er erhält für die Stadt **A** 3 Punkte.

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.**



Auf der großen Wiese haben **Rot** und **Gelb** je 2 Bauern.

Beide besitzen diese Wiese. Beide erhalten je 6 Punkte (je 3 Punkte für die Städte **A** und **B**). **Blau** erhält 3 Punkte für Stadt **A**.

## Die Erweiterung: Die Fest

**Spielmaterial:** • 10 Landschaftskarten mit dem Festsymbol.

Wenn ein Spieler eine Landschaftskarte mit dem Festsymbol aufdeckt, legt er sie zunächst wie gewohnt an. Nun muss er sich entscheiden, entweder

- er stellt 1 eigene Figur nach den üblichen Regeln auf diese Landschaftskarte **oder**
- er nimmt 1 eigene Figur von der gesamten Auslage zurück in seinen Vorrat.

Der Spieler kann auch auf beide Möglichkeiten verzichten.

Gefangene Gefolgsleute (4. Erweiterung – Der Turm), darf der Spieler auf diese Weise nicht zurück in seinen Vorrat nehmen.



## Punkteübersicht bei den Wertungen

### Fertige Bauten WÄHREND des Spiels

### Unfertige Bauten am ENDE des Spiels

**Straße** 1 Punkt pro Karte  
(Wegelagerer)



**Straße** 1 Punkt pro Karte  
(Wegelagerer)

**Stadt** 2 Punkte pro Karte +  
(Ritter) 2 Punkte pro Wappen



**Stadt** 1 Punkt pro Karte +  
(Ritter) 1 Punkt pro Wappen

**Kloster** 9 Punkte  
(Mönch)



**Kloster** 1 Punkt für jede  
(Mönch) Karte (Klosterkarte  
und jede angren-  
zende Karte)



### Bauernwertung am ENDE des Spiels

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

## Beispiel für die Bauernwertung

Der Platz für die Schlusswertung in der Spielregel ist knapp. Wir zeigen daher hier ein Beispiel, wie die Bauern auf ihren Wiesen gewertet werden. Lesen Sie zuvor jedoch auf Seite 4 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 Bauern auf einer Wiese stehen?

 = neu gelegte Karte

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



Zug 1

**Zug 2: Rot** legt die Karte oben rechts an und setzt seinen Bauern auf die Wiese. Er darf das, da die beiden



Zug 2

*über die Ecken sind die Wiesen nicht verbunden!*



Zug 3



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.

**Spielen Sie Carcassonne auch online unter [www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de) und finden Sie Varianten, Weiteres zum Spiel und zum Autor auf der Spiele-Homepage: [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)**



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
Fax: 0 89/30 23 36  
[info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)  
[www.hans-im-glueck.de](http://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.  
Regellayout: Christof Tisch

## Diese Karten sind im Spiel enthalten



A 2x



B 4x



C 1x



D 4x



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



10a 1x



10b 1x



10c 1x



10d 1x



10e 1x



10f 1x



10g 1x



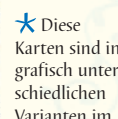
10h 1x



10i 1x



10j 1x



10k 1x

**S** inkl. Startkarte (dunkle Rückseite)

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