

Klaus-Jürgen Wrede



# CARCASSONNE

Inklusive der  
Mini-Erweiterungen



Der Fluss



Der Abt

Spiel  
des  
Jahres

2001

KRITIKERPREIS

Schneller  
Einstieg dank  
neuer, übersicht-  
licher Regel!





Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

Ein pffiffiges 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 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 UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei **Carcassonne**! In dieser Anleitung leiten wir Dich im Nu durch die einfachen Regeln dieses modernen Klassikers. Bereits nach dieser kurzen Lektüre kannst Du das Spiel Deinen Mitspielern zeigen und erklären. Dann steht dem Carcassonne-Vergnügen nichts mehr im Wege.

Als Erstes musst Du das Spiel natürlich aufbauen, das ist jedoch schnell getan. Während des Aufbaus erzählen wir Dir auch noch etwas über die Inhalte:

Die **LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Die 84 **Landschaftsplättchen** bilden Straßen, Städte und Klöster ab, die alle auf einer Wiese stehen.



Plättchen mit einer Stadt

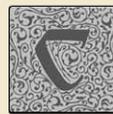


Plättchen mit einer Straße



Plättchen mit einem Kloster

12 von diesen Landschaftsplättchen zeigen einen Fluss. Um diesen und die anderen Elemente wie Häuschen, Figürchen, etc. brauchst Du Dich jetzt noch nicht zu kümmern. Diese erklären wir am Ende der Regel und den Fluss könnt Ihr für das erste Spiel wieder in die Schachtel zurück legen. Die **Rückseiten** aller Plättchen sind gleich, nur das **Startplättchen** und die **Flussplättchen** haben eine dunklere Färbung, damit man sie jederzeit auseinanderhalten kann.



Plättchen mit normaler Rückseite



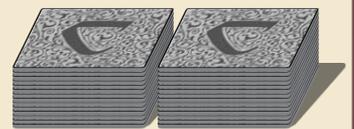
Plättchen mit dunkler Rückseite



Du beginnst den Aufbau damit, dass Du das Startplättchen (das mit der dunklen Rückseite) in die Mitte des Spieltisches legst. Die restlichen Plättchen mischst Du und legst sie verdeckt in mehreren Stapeln so auf den Tisch, dass jeder Mitspieler leicht zugreifen kann.



Startplättchen



Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

Dann gibt es da noch die Wertungstafel, die du an den Rand des Spieltisches legst.



Gefolgsleute (Meeple)



Äbte

Als Letztes wollen wir uns noch die **GEFOLGSLEUTE (Meeple, ausgesprochen: Miepl)** anschauen, dann bist Du auch schon fertig mit dem Aufbau. Im Spiel findest Du **40 Meeple**, je 8 Stück in den Farben **Gelb, Rot, Grün, Blau** und **Schwarz**. Außerdem findest Du noch 5 Äbte in den gleichen Farben.

Zuerst gibst Du jedem Spieler (Dich selbst eingeschlossen) 7 Meeple in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat des Spielers. Dann stellst Du den achten Meeple auf das Feld 0 der Wertungstafel. Alle nicht genutzten Meeple und die 5 Äbte legst Du für das erste Spiel wieder in die Schachtel zurück.

## 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 am meisten Punkte hat und damit der Sieger ist, das steht nach einem spannenden Spiel erst 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, Städten 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 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!*

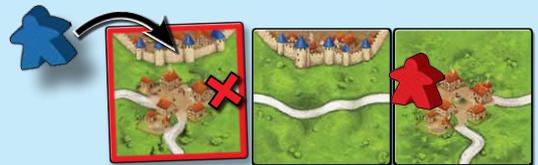
#### 2. Einen Meeple als Wegelagerer einsetzen

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, war das problemlos möglich.*



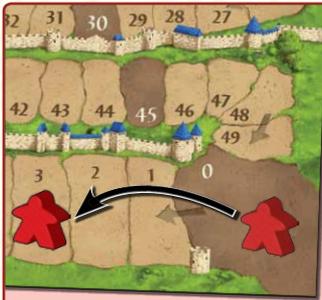
*Da die Straße nach links schon besetzt ist, entscheidet sich der blaue Spieler, seinen Meeple als Ritter in die Stadt zu setzen.*

#### 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: Juhu, es gibt eine Wertung – die Straße ist an beiden Enden abgeschlossen!

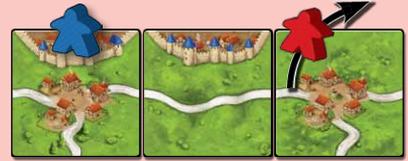
Obwohl Dein Mitspieler dieses Plättchen gelegt hat, wurde Deine Straße abgeschlossen. Mal sehen, wie viele Punkte Du bekommst. **Jedes Plättchen** Deiner Straße bringt Dir **1 Punkt**. Da Deine Straße 3 Plättchen lang ist, erhältst Du also 3 Punkte – Super!





Jetzt kommt die Wertungstafel ins Spiel. Damit Ihr Euch Eure Punkte nicht immer merken müsst, zieht Ihr stattdessen mit einem Meeple auf der Wertungstafel vorwärts. Du ziehst Deinen Meeple auf der Wertungstafel also um 3 Schritte vorwärts.

Nach jeder Wertung bekommt Ihr die Meeple, die bei einer Wertung dabei waren, wieder **in Euren Vorrat zurück**.



Du nimmst den Wegelagerer, der Dir gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in Deinen Vorrat zurück. Der **Blaue** Meeple bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht bei einer Wertung dabei war.

Perfekt, schon hast Du die wichtigsten Schritte des Spiels verstanden, war doch gar nicht schwer, oder? Lass uns nun noch die anderen Gebiete anschauen:

## Die Städte

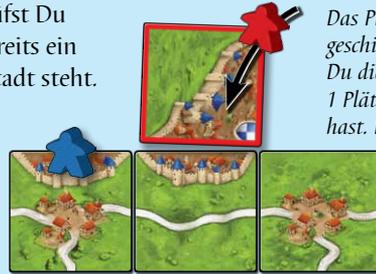
### 1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst Du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. An eine offene Stadt muss eine Stadt angelegt werden.



### 2. Einen Meeple als Ritter einsetzen

Als Nächstes prüfst Du auch hier, ob bereits ein Meeple in der Stadt steht. Da wir keinen finden können, kannst Du einen Meeple als Ritter einsetzen.



Das Plättchen hast Du so geschickt angelegt, dass Du die offene Stadt um 1 Plättchen erweitert hast. Die Stadt ist noch unbesetzt, also kannst Du Deinen Meeple dort hinein setzen.

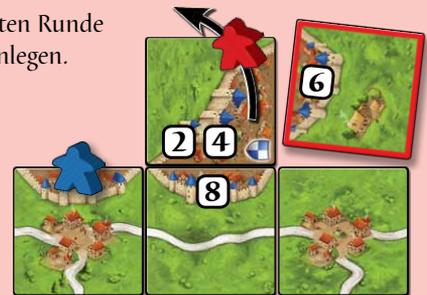
### 3. Eine Punktwertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in der nächsten Runde dieses Plättchen gezogen. Passenderweise kannst du es an deine Stadt anlegen.

Damit ist das Gebiet (in diesem Fall die **Stadt**) abgeschlossen. Wann immer die Stadt ausschließlich von Mauern umgeben ist und kein Loch mehr aufweist, gilt sie als abgeschlossen. Da Du einen Meeple in der Stadt hast, wertest Du nun diese Stadt und erhältst dafür Punkte.

**Jedes Stadtplättchen in einer abgeschlossenen Stadt zählt 2 Punkte. Zusätzlich zählt jedes Wappen in einer Stadt, 2 weitere Punkte.**

Du erhältst also 8 Punkte! Wie bei jeder anderen Wertung bekommst nun auch Deine gewerteten Meeple in Deinen Vorrat zurück.



## Die Klöster

### 1. Landschaftsplättchen legen

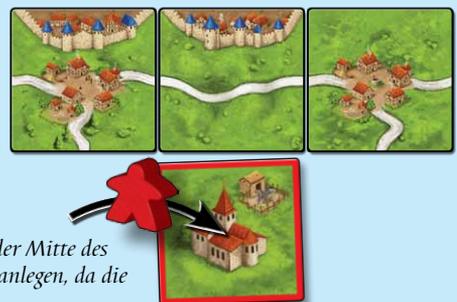
Wie immer ziehst Du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. Ein Kloster befindet sich immer in der Mitte des Plättchens. Willst Du das Plättchen also anlegen, musst Du nur (wie üblich) auf die Ränder des Plättchens achten.



### 2. Einen Meeple als Mönch einsetzen

Auch beim Kloster darfst Du einen Meeple setzen, den wir Mönch nennen. Diesen setzt Du aus Deinem Vorrat genau auf das Kloster.

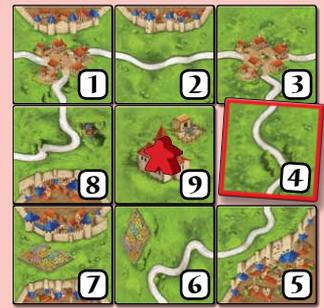
Das Kloster steht immer in der Mitte des Plättchens. Du darfst es hier anlegen, da die Wiese an die Wiese passt.



### 3. Eine Punktwertung auslösen

Ein Kloster wertest Du, sobald es rundum von Plättchen umgeben ist. Dabei zählt jedes Plättchen (inklusive des Klosters selbst) **1 Punkt**.

Hurra! Mit diesem Plättchen hast Du das Kloster komplett umbaut, erhältst 9 Punkte und nimmst Dir Deinen Meeple zurück.



Wow, das ging schnell, oder? Jetzt weißt Du schon die wichtigsten Fakten und kannst Carcassonne spielen. Ein paar kleine Details gibt es noch, daher fassen wir einmal zusammen, was wichtig ist:

### Zusammenfassung

#### 1. Landschaftsplättchen legen

- Das Plättchen, das du gezogen hast, muss immer so angelegt werden, dass es an die Landschaft passt.
- Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass Du nicht anlegen kannst, lege das Plättchen in die Spielschachtel zurück und ziehe ein neues.

#### 2. Einen Meeple einsetzen

- Einen Meeple kannst Du immer nur auf das Plättchen setzen, das Du gerade gelegt hast.
- Dabei musst Du beachten, dass noch kein anderer Erfolgsmann in diesem Gebiet steht.

#### 3. Eine Punktwertung auslösen

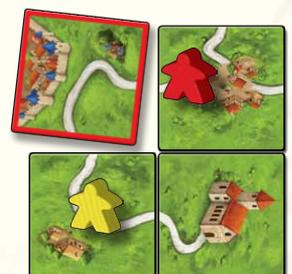
- Eine **Straße** ist immer dann abgeschlossen, wenn beide Enden in ein Dorf, in eine Stadt, in ein Kloster oder in sich selbst münden. Jedes Straßenplättchen bringt dabei 1 Punkt.
- Eine **Stadt** ist immer dann abgeschlossen, wenn sie komplett von einer Stadtmauer umgeben ist und kein Loch aufweist. Jedes Stadtplättchen und zusätzlich jedes Wappen in dieser Stadt bringen dann 2 Punkte.
- Ein **Kloster** ist immer dann abgeschlossen, wenn es komplett von 8 Plättchen umgeben ist. Jedes Kloster bringt dann 9 Punkte.
- Eine Punktwertung wird immer erst am Ende eines Zuges ausgelöst. Dabei können alle Spieler, die Meeple in abgeschlossenen Gebieten eingesetzt haben, Punkte bekommen.
- Nach jeder Wertung nimmt sich jeder Spieler die Meeple zurück, für die er Punkte bekommen hat.
- Sind **mehrere Spieler** bei einer Wertung beteiligt, bekommt der Spieler, der die Mehrzahl an Meeple auf der Straße oder in der Stadt hat, die Punkte. Sollten mehrere Spieler gleich viele Meeple in einem Gebiet haben, so erhalten alle diese Spieler die volle Punktzahl.  
(**Achtung:** Wie kann es dazu kommen? Ein ausführliches Beispiel folgt sogleich.)

### Mehrere Meeple in einem Gebiet

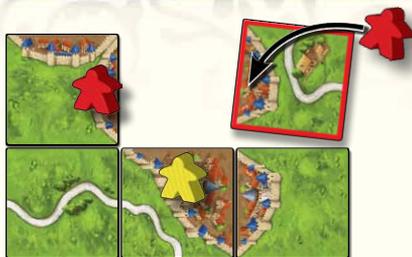
Das Plättchen das Du gezogen hast, könnte die Straße verlängern. Da dort aber bereits ein Wegelagerer eines Mitspielers steht, darfst du keinen eigenen dazu stellen. Daher entscheidest Du Dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Straßen nicht zusammen führen.



In einer der nächsten Runden ziehst du dieses Plättchen und legst es an die offene Straße an. Auf der dadurch verbundenen Straße befinden nun sich 2 Wegelagerer. Da die Straße auch schon abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, bei der Dein Mitspieler und Du jeweils 4 Punkte bekommen.



In der Hoffnung, dem **gelben** Spieler die Stadt wegschnappen zu können, legst Du das Stadtplättchen an und setzt einen deiner Meeple als Ritter ein. Das ist erlaubt, da der Stadtteil mit keiner anderen Stadt verbunden ist, in der schon ein Ritter steht. Wenn Du in einem späteren Zug das passende Plättchen ziehst, kannst Du mit deinen beiden Rittern die Stadt des **gelben** Spielers übernehmen.



Du hast Glück und ziehst das passende Plättchen um alle Stadtteile zu einer großen, abgeschlossenen Stadt zusammenzufügen. Da Du nun mehr Ritter in der Stadt hast als Dein Mitspieler, erhältst Du alleine die 10 Punkte für die fertige Stadt. Danach bekommen beide Spieler ihre Meeple zurück in den eigenen Vorrat.



## SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG

Leider endet auch Carcassonne einmal ... Das ist natürlich schade, aber einen Gewinner wollen wir ja ermitteln. Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Plättchen mehr ziehen und anlegen kann. Dann wird noch eine kleine **Schlusswertung** durchgeführt und der Sieger ermittelt.

Sobald das Spiel zu Ende ist, gibt es noch Punkte für alle Gebiete mit Meeple:

- Jede **Straße bringt nun 1 Punkt** für jedes Straßenplättchen. Genauso, wie während des Spiels.
- Jede offene **Stadt bringt nun 1 Punkt** für jedes **Stadtplättchen** und jedes **Wappen**. Also leider nur noch die Hälfte.
- Jedes **Kloster zählt 1 Punkt und 1 Punkt pro Plättchen in seiner Umgebung**, wie während des Spiels.
- Jede Wiese bringt 3 Punkte pro angrenzender, abgeschlossener Stadt.

*Dies ist die Bauernwertung, die wir zur Übersicht hier schon aufführen. Ihr könnt diese aber vorerst ignorieren und erst nach einigen Spielen dazu nehmen. Die Bauern werden auf der nächsten Seite erklärt.*

### Schlussabrechnung Stadt:

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



### Schlussabrechnung Kloster:

**Gelb** erhält für das nicht fertige Kloster 4 Punkte (3 umliegende Karten und die Klosterkarte).

### Schlussabrechnung Stadt:

**Blau** erhält für die offene Stadt 3 Punkte (2 Stadtteile, 1 Wappen).

*Schlussabrechnung Straße: Für die offene Straße erhält **Rot** 3 Punkte (3 Straßenabschnitte).*

Sobald Ihr die Schlusswertung auf der Wertungstafel erfasst habt, steht der Sieger Eurer ersten Partie Carcassonne fest. Herzlichen Glückwunsch!

Sobald Ihr das Spiel ein- oder zweimal gespielt habt, empfehlen wir Euch, mit den Wiesen und Bauern zu spielen.

Schaut Euch nun doch noch mal die strategischen Tipps und das Beiblatt mit seinen tollen Erweiterungsmöglichkeiten an. Danke für die Aufmerksamkeit und viel Spaß beim Spielen. Weitere Tipps, Infos und fantastische Ideen findet Ihr unter den Internetadressen im nächsten Absatz.



© 2001, © 2014

**Hans im Glück Verlags-GmbH**

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de

www.carcassonne-forum.de

Tolle Fanartikel, Mini Erweiterungen, unseren Ersatzservice und vieles mehr findet Ihr auf: [www.cundco.de](http://www.cundco.de)



### Wir wollen mit Euch spielen!

Jedes Jahr touren wir durch Deutschland und schlagen unsere Spiel-Zelte auf, um Euch willkommen zu heißen. Erfahrt mehr auf: [www.carcassonne-on-tour.de](http://www.carcassonne-on-tour.de)

**Autor:** Klaus-Jürgen Wrede

**Illustration des Spielmaterials:** Anne Pätzke

**Illustration des Covers:** Chris Quilliams

**Grafik-Design:** Christof Tisch, Andreas Resch



Das war auch schon das ganze Geheimnis der Bauern. Fassen wir noch mal kurz zusammen was wichtig ist:

- Bauern werden auf das Spielfeld gelegt.
- Bauern bringen erst am Ende des Spiels, in der Schlusswertung Punkte.
- Jede abgeschlossene Stadt, die an Deine Wiesen angrenzt, bringt Dir 3 Punkte.
- Wie auch Meeple auf anderen Gebieten können Bauern in bereits besetzte Wiesen eingeschleust werden.
- Auch hier gelten die bekannten Regeln, wer am meisten Bauern auf einer Wiese hat, erhält alle Punkte. Haben mehrere Spieler gleich viele Bauern auf der Wiese, erhalten alle beteiligten Spieler die Punkte.

## Der Fluss

Der Fluss ist die erste Mini Erweiterung die Euch in Carcassonne erwartet. Er verschönert Euer Spielfeld und ermöglicht einen abwechslungsreichen Start.

### Spielmaterial

Der Fluss besteht aus **12 Teilen mit dunkler Rückseite** und ersetzt das normale Startplättchen. Letzteres braucht Ihr für ein Spiel mit dem Fluss also nicht – legt es daher in die Schachtel zurück.

### Vorbereitung

Zuerst sucht Ihr Euch die Plättchen „Quelle“ und „See“ heraus. Die restlichen Plättchen mischt Ihr verdeckt und bildet damit einen Stapel. Dann schiebt Ihr den See unter den Stapel und legt die Quelle als Startplättchen aus.

### Spielablauf

Reihum ziehen nun du und Deine Mitspieler in gewohnter Weise Plättchen, nur dass ihr mit dem Fluss beginnt. Sobald alle Flussteile ausgelegt sind, macht Ihr weiter mit den normalen Teilen.

Natürlich müssen auch hier die Plättchen aneinander passen. Außerdem dürfen keine 2 Flussplättchen nacheinander in die gleiche Richtung abbiegen, damit der Fluss nicht in sich selber fließt.

Ihr dürft dabei auch nach den gewohnten Regeln Eure Meeple einsetzen und das Spiel nimmt seine Fahrt auf.



## Der Abt

Der Abt ist die zweite Mini-Erweiterung die wir Euch hier vorstellen. Mit dem Abt kommen auch die Gärten ins Spiel, die Ihr bereits auf einigen Plättchen gesehen habt.

### Spielmaterial und Vorbereitung

Die Erweiterung besteht aus 5 Äbten in den Spielerfarben. Jeder Spieler erhält die Abt-Figur seiner Farbe.



### Spielablauf

#### 1. Landschaftskarte auslegen

Wenn Du eine Landschaftskarte mit Kloster oder Garten auslegst, musst Du sie wie gewohnt passend anlegen.

#### 2. Einen Meeple ODER Abt einsetzen

Wenn Du ein Plättchen mit Kloster oder Garten gelegt hast, darfst Du **entweder** einen normalen Meeple **oder** den Abt einsetzen. Den Abt musst Du auf ein Kloster oder auf einen Garten stellen. Den Meeple darfst Du wie gewohnt einsetzen.

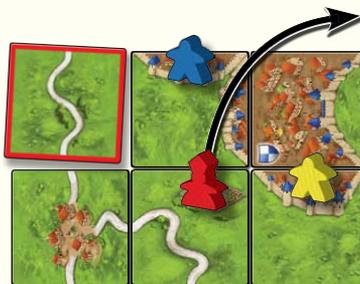
### Punktewertung

Ist ein Kloster oder ein Garten von 8 Plättchen umgeben, erhältst Du, wie im Grundspiel, 9 Punkte für den Abt. Der Garten wird also genauso gewertet wie ein Kloster.

Außerdem hat der Abt noch eine Sondereigenschaft.

Wann immer Du bei der Aktion 2 **KEINEN** Meeple einsetzt, darfst Du Deinen Abt vom Spielfeld zu Dir zurück nehmen. Du erhältst dann sofort die Punkte, die das Kloster oder der Garten in diesem Moment wert ist.

Der Abt wird am Ende des Spiels wie ein normaler Mönch gewertet.



Du legst ein Plättchen mit einem Garten an, setzt aber keinen Meeple ein. Stattdessen nimmst Du Deinen zuvor gesetzten Abt zurück in Deinen Vorrat und erhältst dafür 6 Punkte.

Jetzt haben wir Euch 2 Mini-Erweiterungen vorgestellt, die das Spiel noch spannender machen. Viele weitere Erweiterungen und Mini-Erweiterungen findet ihr auf [www.cundco.de](http://www.cundco.de). Eine detaillierte Liste aller Plättchen findet Ihr unter [www.Carcassonne.de](http://www.Carcassonne.de).