



Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Über **STOCK** und **STEIN**



Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Ein pffiffiges Legespiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Raus ins Grüne und die herrliche Landschaft inmitten von Obstbäumen, Getreidefeldern und Sonnenblumen durchwandern! Einem saftigen Apfel oder einer süßen Erdbeere kann dabei keiner widerstehen. Diese neue Carcassonne-Variante ist ein ländliches Spielvergnügen, bei dem die Taktik nicht zu kurz kommt. Wer die beste Ernte einfährt, fleißig wandert und die meisten Tiere hält, hat die besten Siegchancen.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei **Carcassonne – Über Stock und Stein!** In dieser Anleitung leiten wir dich im Nu durch die einfachen Regeln dieser neuesten Variante des Klassikers **Carcassonne**. 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 das Spielmaterial.

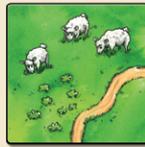
Die **LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Auf den 73 **Landschaftsplättchen** siehst du Wege und Äcker, außen herum saftige Wiesen. Auf vielen Plättchen sind auch Tiere zu sehen.



Plättchen mit einem Acker mit Erntesymbol



Plättchen mit einem Weg



Plättchen mit einem Weg und Tieren

Eines der 73 Landschaftsplättchen hat eine blaue Rückseite. Dies ist das **Startplättchen**, welches du zu Beginn jeder Partie heraussuchst und bereitlegst.



Startplättchen mit blauer Rückseite



Normales Plättchen mit gelber Rückseite

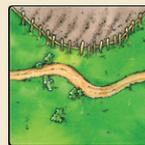
Als Nächstes haben wir 33 **ERNTechIPS**. Es gibt jeweils 5x Apfel, Erdbeere, Kürbis, Sonnenblume und Getreide. Außerdem ist die lustige Vogelscheuche 8x im Spiel.



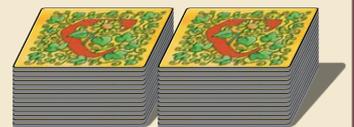
Vorderseiten

Rückseite

Du beginnst den Aufbau damit, dass du das Startplättchen in die Mitte des Spieltisches legst. Die restlichen Plättchen mischst du verdeckt. Dann legst du sie in mehreren Stapeln auf den Tisch, so dass jeder Spieler leicht zugreifen kann.



Startplättchen



Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

Die Erntechips sortierst du und legst sie offen am Rand des Spieltisches bereit.



Dann gibt es da noch die Wertungstafel, die du ebenfalls an den Rand des Spieltisches legst. Daneben legst du noch die 5 **50/100-PLÄTTCHEN**. Die braucht ihr später im Spiel, um mehr als 50 Punkte anzuzeigen.



Vorderseite

Rückseite



Figuren (Meeple)



Ställe

Als Letztes wollen wir uns noch die **HOLZTEILE** anschauen. Einerseits bekommst du Figuren (**Meeple** genannt, **ausgesprochen: „Miepl“**). Im Spiel findest du 25 Meeple, je 5 Stück in den Farben **Gelb**, **Rot**, **Grün**, **Blau** und **Schwarz**. Außerdem gibt es in jeder Farbe jeweils 2 Ställe. Zuerst gibst du jedem Spieler (auch dir selbst) 4 Meeple und 2 Ställe in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat von jedem Spieler. Dann stellst du den 5. Meeple auf das Feld 0 der Wertungstafel. Alle Meeple und Ställe der Farben, die nicht mitspielen, legst du zurück in die Schachtel.

SPIELZIEL

Bevor wir mit den Regeln anfangen: Worum geht es eigentlich in **Carcassonne – Über Stock und Stein**? Was ist das Spielziel? Zug um Zug legen deine Mitspieler und du die Landschaftsplättchen aus. So baut ihr lange Wege und legt Äcker mit Obst und Gemüse an.

Eure Meeple könnt ihr als Wanderer oder Bauern einsetzen, oder ihr könnt eure Ställe auf der Wiese errichten. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende noch Punkte. Wer die meisten Punkte hat und damit der Gewinner ist, das steht nach einem spannenden Spiel erst nach der Schlusswertung fest! Legen wir los ...

SPIELABLAUF

In **Carcassonne – Über Stock und Stein** spielt ihr im Uhrzeigersinn. 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 zählen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. Dies machen wir anhand der auf den Plättchen abgebildeten Wege, Äcker und Tiere. Welche Aktionen gibt es?

1 Landschaftsplättchen anlegen: Der Spieler muss immer genau 1 neues Plättchen ziehen und mit mindestens einer Seite an ein bereits ausliegendes anlegen. 	2 Auf das gelegte Plättchen ... 2a) ... einen Meeple einsetzen  ODER 2b) ... einen Stall bauen. 	3 Eine Punktwertung auslösen: 3a) Der Spieler muss alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen seines Plättchens ausgelöst werden. 3b) Außerdem kann der Spieler mit einem Meeple wandern , um Punkte zu bekommen. 
--	---	---

Die Wege

1. Landschaftsplättchen anlegen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Wege, die von einer Kreuzung ausgehen. Du legst es an die Landschaft an. Dabei musst du beachten, dass die abgebildete Landschaft aneinander passt.



Du hast das **rot umrandete** Plättchen angelegt. Der Weg passt an den Weg und die Wiese passt an die Wiese, sehr gut!

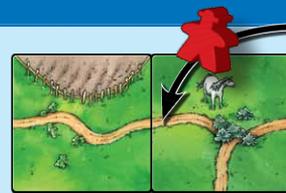
2a. Einen Meeple als Wanderer einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du **auf den Weg dieses Plättchens** einen Meeple **als Wanderer** einsetzen. Das geht aber nur, wenn noch kein Wanderer auf diesem Weg steht.

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

Der nächste Spieler zieht ein Landschaftsplättchen und legt es an. Da auf dem Weg links von der Kreuzung schon ein Meeple steht (dein Wanderer), darf dein Mitspieler dort keinen Meeple einsetzen. Stattdessen setzt er seinen Meeple als Bauern auf den Acker des soeben gelegten Plättchens.

Einen Meeple einzusetzen ist meistens gut, aber keine Pflicht. Du kannst auch darauf verzichten.



Auf das eben gelegte Plättchen setzt du nun einen Meeple als Wanderer ein. Da auf diesem Weg noch kein anderer Meeple steht, ist das problemlos möglich.



Da der Weg schon besetzt ist, entscheidet sich der blaue Spieler, seinen Meeple als Bauer auf den Acker zu setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

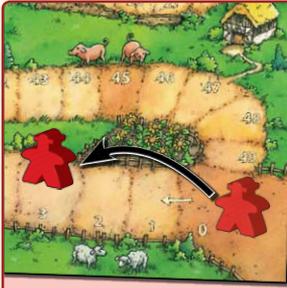
Immer wenn ein Weg an beiden Enden abgeschlossen ist, wird der Weg gewertet. Dabei muss der Weg entweder an einer Kreuzung, an einem Acker oder in sich selbst enden.

Schauen wir doch mal, ob es eine Wertung gibt: Juhu, es gibt eine Wertung – der Weg ist an beiden Enden abgeschlossen!

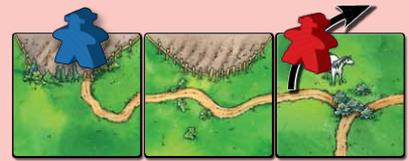
Obwohl dein Mitspieler dieses Plättchen gelegt hat, wurde dein Weg abgeschlossen. Mal sehen, wie viele Punkte du bekommst. **Jedes Plättchen** deines Weges bringt Dir **1 Punkt**.



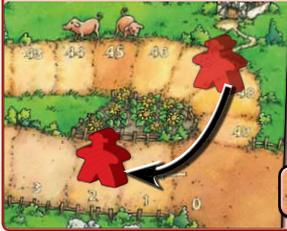
Da dein Weg 3 Plättchen lang ist, erhältst du also 3 Punkte.



Jetzt kommt die Wertungstafel ins Spiel. Damit du dir deine Punkte nicht immer merken musst, ziehst du stattdessen mit deinem Meeple auf der Wertungstafel vorwärts. Du ziehst deinen Meeple auf der Wertungstafel also um 3 Schritte vorwärts. Nach jeder Wertung bekommst du die Meeple, die bei einer Wertung dabei waren, wieder **in deinen Vorrat zurück**.



Du nimmst den Wanderer, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in deinen Vorrat zurück. Der **blaue** Meeple bleibt auf dem Spielfeld, da sein Acker nicht gewertet wurde.



Nach und nach sammelst du immer mehr Punkte. Wenn du die Wertungstafel einmal umrundet hast und das **0**-Feld überquerst, nimmst du dir ein **50/100-Plättchen** in deinen Vorrat. Du legst es mit der **50** nach oben, um die erreichten Punkte anzuzeigen. Schaffst du die Umrundung sogar ein zweites Mal, drehst du das Plättchen auf die Seite mit der **100**.



Durch folgende Aktion kannst du auf einem Weg noch mehr Punkte erzielen:

3b. Mit einem Meeple wandern

Unter bestimmten Bedingungen kannst du jetzt einen deiner Meeple wandern lassen:

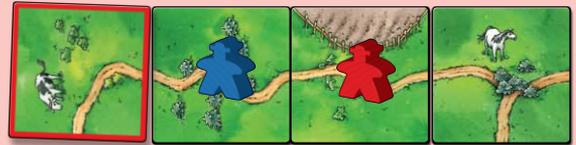
Einer deiner Meeple muss auf einem Weg stehen. An diesen Weg musst du in Schritt 1. ein Plättchen angelegt und ihn dadurch verlängert haben. Dann darfst du mit dem Meeple auf diesem Weg wandern – allerdings nur, wenn du vorher, in Schritt 2. **KEINEN Meeple (oder Stall)** eingesetzt hast.

Wandern bedeutet, dass du dir eine Richtung deines Weges aussuchst und deinen Meeple in diese Richtung ziehst. Das bringt dir dann 1 Punkt für jedes Plättchen, das dein Wanderer betritt.

Dabei darf dein Meeple andere Meeple auf seinem Weg überspringen. Er darf jedoch nicht auf einem Wegabschnitt mit einem anderen Meeple stehen bleiben. Die Punkte markierst du gleich auf der Wertungstafel.

Besonderheiten:

- Du darfst beim Wandern keine Kreuzung überqueren.
- Wenn du den Weg abschließt (und damit eine Wertung auslöst), darf dein Meeple vor der Wertung nicht mehr wandern. Es gibt also in deinem Zug nur einmal Punkte für einen Weg.
- Du darfst nur in deinem eigenen Zug wandern. Verlängert ein anderer Spieler deinen Weg, dann darf dein Meeple nicht wandern.
- Du darfst in einem Zug immer nur mit einem Meeple wandern (auch wenn du mehrere Wege verlängerst).



Du hast dieses Plättchen gelegt und den Weg, auf dem dein Meeple steht, verlängert. Dein Meeple darf jetzt wandern.



Dein Meeple wandert 2 Plättchen weit (dass der blaue Meeple auf dem Weg steht, ist egal). Du bekommst 2 Punkte dafür.

Die Äcker

1. Landschaftsplättchen anlegen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen mit mindestens einer Seite passen. An eine Ackerseite darf natürlich nur ein Acker angelegt werden.



2. Einen Meeple als Bauer einsetzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob bereits ein Meeple auf dem Acker steht. Da wir keinen finden können, kannst du einen Meeple als Bauer einsetzen.



Das Plättchen hast du so geschickt angelegt, dass du den offenen Acker um 1 Plättchen erweitert hast. Der Acker ist noch unbesetzt, also kannst du deinen Meeple dort hineinsetzen.

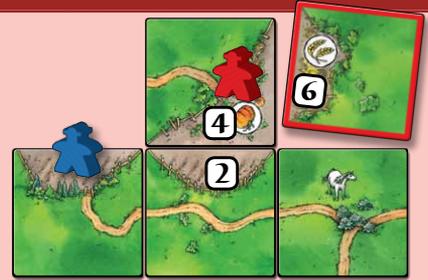


3. Eine Punktwertung auslösen

1.) Punkte für einen abgeschlossenen Acker

Wir spulen jetzt ein bisschen vor. Du ziehst in einer der nächsten Runden dieses Plättchen. Zum Glück passt es an deinen Acker. Damit ist das Gebiet (in diesem Fall der **Acker**) abgeschlossen. Wann immer der Acker ausschließlich von Wiese umgeben ist und kein Loch mehr aufweist, gilt er als abgeschlossen. Da du einen Meeple auf dem Acker hast, wertest du nun diesen Acker und erhältst dafür Punkte.

Jedes Ackerplättchen in dem abgeschlossenen Acker zählt 2 Punkte.



Hier erhältst du 6 Punkte für 3 Ackerplättchen!

2.) Erntechips für einen abgeschlossenen Acker

Du bekommst aber nicht nur Punkte für die Äcker, sondern auch Erntechips. Die Erntechips werden im Anschluss an die Punkte vergeben.

Für jedes Erntesymbol auf den Ackerplättchen bekommst du als Besitzer des Ackers 1 entsprechenden Erntechip.

Du sammelst die Erntechips **verdeckt** vor dir.

Du darfst sie dir natürlich jederzeit wieder anschauen.

Sie bringen dir am Spielende noch Punkte.

Wie nach jeder anderen Wertung bekommst du nach Vergabe der Punkte und der Erntechips nun auch deinen gewerteten Meeple in deinen Vorrat zurück.

Wie die Chips bei mehreren Bauern auf einem Acker vergeben werden, kannst du auf Seite 7 nachlesen.



Für das Kürbis- und das Getreidesymbol erhältst du 1 Kürbis- und 1 Getreidechip.

Die Ställe

1. Landschaftsplättchen anlegen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen.

2b. Einen Stall einsetzen

Du hast zu Beginn des Spiels 2 Ställe im Vorrat. Den Stall setzt du immer auf ein Wiesenstück des gerade gelegten Plättchens ein. Auf welches Wiesenstück des Plättchens du den Stall einsetzt, spielt keine Rolle!

Nicht vergessen: Du musst dich entscheiden, ob du entweder einen Meeple einsetzen oder einen Stall einsetzen oder wandern möchtest. Du darfst nur eine von den drei Möglichkeiten ausführen.

Wenn du einen Stall auf ein Wiesenstück stellst, musst du immer folgende **Abstandsregel** beachten: **Auf die 8 direkt um den Stall liegenden Plättchen darf kein weiterer Stall eingesetzt werden.** Diese Abstandsregel gilt nur für die Ställe, nicht für die Meeple!

Einmal eingesetzt bekommst du den Stall bis zum Ende des Spiels nicht zurück. Der Stall bringt erst dann Punkte.

Es empfiehlt sich, den Stall auf und angrenzend zu Plättchen mit vielen Tieren zu setzen. Jedes Tier bringt bei der Wertung am Ende 1 Punkt.



Auf die 8 Plättchen um den roten Stall herum darf kein anderer Stall eingesetzt werden.

3. Eine Punktwertung auslösen

Für den Stall erhältst du während des Spiels keine Punkte. Die Ställe werden erst am Ende des Spiels gewertet! Siehe Schlusswertung auf Seite 7. Dann gibt es pro Tier im Umkreis des Stalls 1 Punkt.

So schnell ging das! Jetzt kennst du die wichtigsten Regeln und kannst **Carcassonne – Über Stock und Stein** spielen.

Hier fassen wir noch mal zusammen, was wichtig ist. Außerdem findest du hier noch ein paar weitere kleine Details.

Zusammenfassung

1. Landschaftsplättchen anlegen

- 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 Spieleschachtel und ziehe ein neues.

2. Einen Meeple oder einen Stall einsetzen

- Einen Meeple oder einen Stall kannst du immer nur auf das Plättchen setzen, das du gerade gelegt hast.
- Dabei musst du beachten, dass noch kein anderer Meeple in diesem Gebiet steht.
- Beim Stall musst du die Abstandsregel einhalten: Es darf kein anderer Stall auf den 8 umliegenden Karten stehen.

3. Eine Punktwertung auslösen oder mit einem Meeple wandern

- Ein **Weg** ist immer dann abgeschlossen, wenn beide Enden in eine Kreuzung, einen Acker oder in sich selbst münden. Jedes Wegplättchen bringt dabei 1 Punkt.
- Du kannst **wandern**, wenn du einen Weg mit einem eigenen Meeple verlängerst. Dabei darfst Du weder einen Meeple noch einen Stall im selben Zug eingesetzt haben. Für jedes Plättchen, das der Meeple durchwandert, bekommst du 1 Punkt.
- Ein **Acker** ist immer dann abgeschlossen, wenn er komplett von Wiese umgeben ist und kein Loch aufweist. Jedes Ackerplättchen dieses Ackers bringt dann 2 Punkte, jedes Erntesymbol 1 entsprechenden Erntechip.
- 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, die in dem gewerteten Gebiet standen.
- Sind **mehrere Spieler** an einer Wertung beteiligt, bekommt der Spieler, der die Mehrzahl an Meeple auf dem Weg oder dem Acker 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? Zwei ausführliche Beispiele siehst du unten.)

Mehrere Meeple in einem Gebiet

Mehrere Meeple auf einem Weg

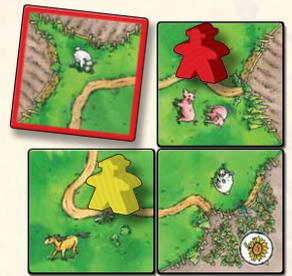
Das Plättchen, das du gezogen hast, könnte den Weg verlängern.

Da dort aber bereits ein Meeple eines Mitspielers steht, darfst du keinen eigenen dazu stellen.

Daher entscheidest du dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Wege getrennt sind.



In einer der nächsten Runden ziehst du dieses Plättchen und legst es an den offenen Weg an. Auf dem dadurch verbundenen Weg befinden sich nun 2 Wanderer. Da der Weg jetzt auch abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, bei der dein Mitspieler und du jeweils 4 Punkte bekommen.



Mehrere Meeple auf einem Acker

In der Hoffnung, dem **gelben** Spieler den Acker wegschnappen zu können, legst du das Ackerplättchen an und setzt einen deiner Meeple als Bauer ein.

Das ist erlaubt, da der Teil des Ackers mit keinem anderen Acker verbunden ist, auf dem schon ein Bauer steht. Wenn du in einem späteren Zug das passende Plättchen ziehst, kannst du mit deinen beiden Bauern den Acker des **gelben** Spielers übernehmen.



Du hast Glück und ziehst das passende Plättchen, um alle Ackerteile zu einem großen, abgeschlossenen Acker zusammenzufügen.

Da du nun mehr Bauern auf dem Acker hast als dein Mitspieler, erhältst du alleine die 10 Punkte für den fertigen Acker und alle 5 Erntechips. Danach bekommen beide Spieler ihre Meeple zurück in den eigenen Vorrat.



2.) Verteilung der Erntechips bei mehreren Bauern

Wie schon gesagt, bekommst du für jedes Erntesymbol auf den Ackerplättchen 1 entsprechenden Erntechip.

Haben mehrere Spieler mit ihren Meeple die Mehrheit auf einem Acker, wenn er gewertet wird, dann werden die Erntechips wie folgt verteilt:

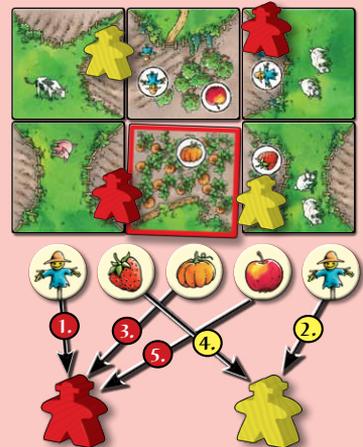
- 1.) Nehmt zuerst alle Erntechips, die vergeben werden, aus dem allgemeinen Vorrat.
- 2.) Nun nehmen sich die Spieler, die auf dem Acker an der Mehrheit beteiligt sind, reihum jeweils einen Chip, bis alle Chips weg sind. Dabei beginnt der Spieler, der den Acker fertiggestellt hat oder (falls dieser Spieler nicht beteiligt ist) derjenige, der nach ihm als Nächster an der Reihe ist.
- 3.) Dies geht so lange reihum, bis alle Plättchen verteilt sind. Dabei können manche Spieler mehr Plättchen bekommen als andere.

Du legst das Plättchen mit dem Kürbis an und schließt damit den Acker ab.

Dann legst du die 5 Erntechips aus, die auf dem Acker abgebildet sind.

Da du am Zug bist, nimmst du dir zuerst 1 Erntechip. Dann nimmst sich Gelb 1 Chip usw.

Am Ende hast du 3 Chips bekommen, Gelb hat 2.



SPIELLENDE, SCHLUSSWERTUNG UND GEWINNER

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

Sobald das Spiel zu Ende ist, bekommst du noch Punkte für:

■ WEGE

Jeder **Weg bringt nun 1 Punkt** für jedes Wegplättchen, genauso wie während des Spiels.

■ ÄCKER

Jeder offene **Acker bringt nun 1 Punkt** für jedes **Ackerplättchen**, also leider nur noch die Hälfte. **Erntechips werden keine mehr vergeben!**

■ STÄLLE

Bei jedem **Stall** betrachtet man das Plättchen, auf dem der Stall steht, sowie die 8 umliegenden Plättchen. Auf diesen 9 Plättchen zählt man alle Tiere (Hahn, Kuh, Pferd, Schaf und Schwein). Jedes Tier bringt 1 Punkt.

■ ERNTECHIPS

Jeder **Erntechip bringt 1 Punkt** (auch die Vogelscheuche).

Zusätzlich bringt jedes **Set bestehend aus 5 verschiedenen Früchtechips** (je 1x Apfel, Erdbeere, Kürbis, Sonnenblume und Getreide) noch **5 Punkte**. Die Vogelscheuche darf beim Zusammenstellen der Sets als Joker benutzt werden. Der Joker kann also fehlende Früchtechips ersetzen.

Du hast 12 Erntechips gesammelt. Dafür bekommst du 12 Punkte.

Aus diesen 12 Chips kannst du außerdem noch 2 Früchtesets bilden. Beim zweiten Set hast du mit 2 Vogelscheuchen die fehlenden Früchte ersetzt. Dafür bekommst du $2 \times 5 = 10$ Punkte.

Insgesamt bekommst du für die Erntechips 22 Punkte.



Du hast einen Stall auf der Wiese. Es wurden zwar nicht alle Plätze außen herum mit Landschaftsplättchen belegt, dennoch werden nun alle Tiere gezählt. Du bekommst 9 Punkte.

Für alle Punkte ziehst du mit deinem Meeple auf der Wertungstafel nach vorne.

Wer nun die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gewinner des Spieles.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Herzlichen Glückwunsch!

PLÄTTCHENLISTE (73 Landschaftsplättchen und 33 Erntechips)



* Diese Aufteilung befindet sich auch auf der Startkarte (mit der blauen Rückseite).
Landschaftsplättchen gibt es mit unterschiedlichen Verteilungen von Erntesymbolen und Tieren.
Eine ausführliche Liste finden Sie auf www.carcassonne.de.



© 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
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 Ersatzteilservice und vieles mehr findet ihr auf:
www.cundco.de

In Kooperation mit dem
Bayerischen Staatsministerium für
Gesundheit und Pflege



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

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Illustration: Doris Matthäus
Grafik-Design: Christof Tisch
3D-Materialbild: Andreas Resch



■ Alles, was gesund ist. ■