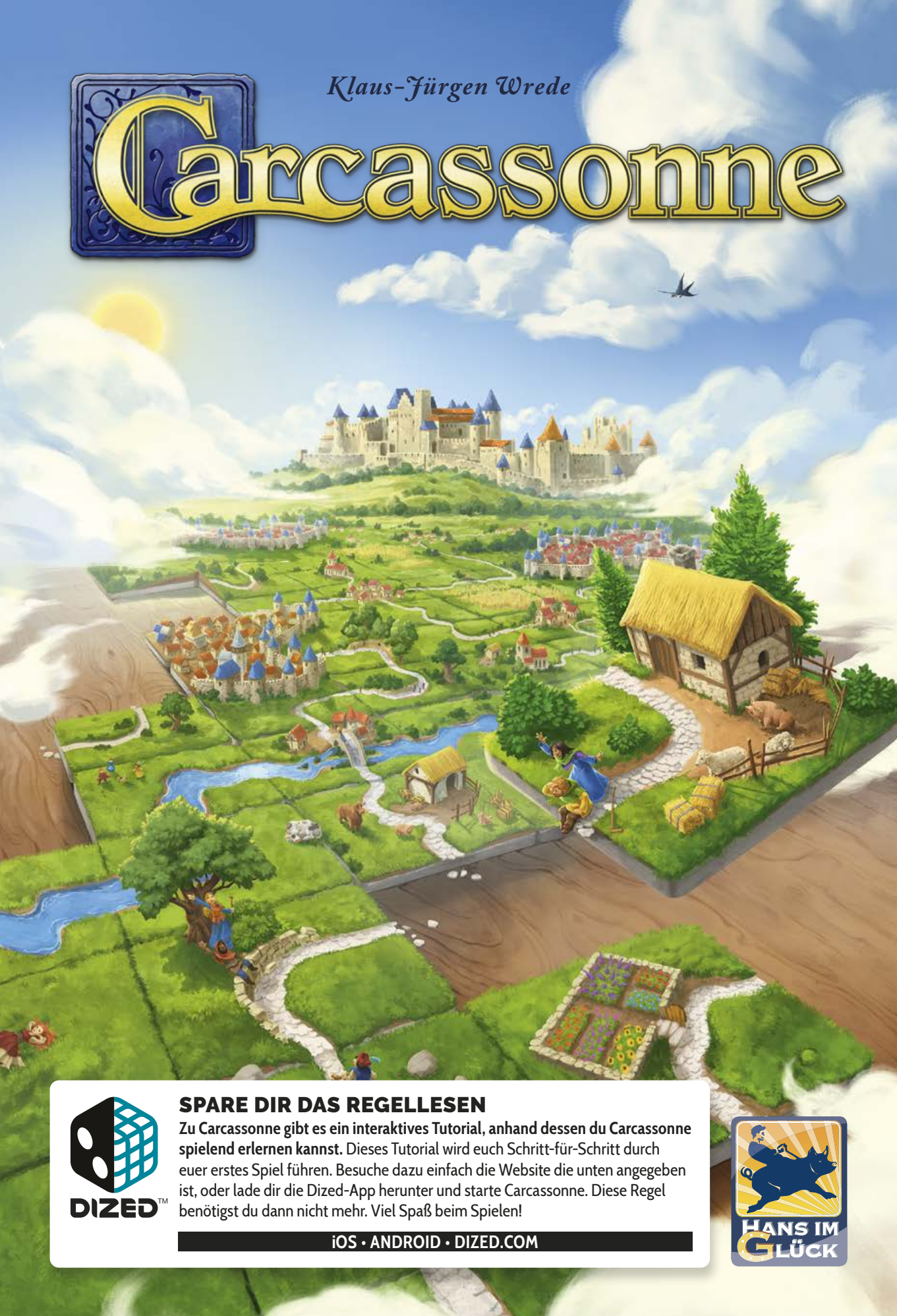


Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



SPARE DIR DAS REGELLESEN

Zu Carcassonne gibt es ein interaktives Tutorial, anhand dessen du Carcassonne spielend erlernen kannst. Dieses Tutorial wird euch Schritt-für-Schritt durch euer erstes Spiel führen. Besuche dazu einfach die Website die unten angegeben ist, oder lade dir die Dized-App herunter und starte Carcassonne. Diese Regel benötigst du dann nicht mehr. Viel Spaß beim Spielen!

iOS • ANDROID • DIZED.COM



Carcassonne

Die südfranzösische Stadt Carcassonne (– ausgesprochen: »Kar-ka-sonn«) 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 versuchen. Die Entwicklung der Landschaft liegt in ihren Händen. Der geschickte Einsatz ihrer Gefolgsleute als Reisende, Ritter, Mönche oder Bäuerinnen ebnet euch dabei den Weg zum Sieg.

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 Mitspieler*innen zeigen und erklären. Dann steht dem Carcassonne-Vergnügen nichts mehr im Wege.

Als Erstes musst du das Spiel natürlich aufbauen. Das ist jedoch jedoch schnell getan. Während des Aufbaus erzählen wir dir auch noch etwas über das Spielmaterial:

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 grafischen 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 **dunkle Rückseite**, damit ihr sie auseinanderhalten könnt.



Plättchen mit normaler Rückseite



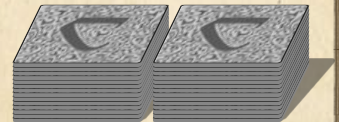
Plättchen mit dunkler Rückseite



Du beginnst den Aufbau damit, dass du das **Startplättchen** (das mit der dunklen Rückseite) wie abgebildet in die Mitte des Spieltisches legst. Die restlichen Plättchen mischst du und legst sie verdeckt in mehreren Stapeln so auf den Tisch, dass ihr alle leicht darauf zugreifen könnt.



Startplättchen



Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

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

Als Letztes wollen wir uns noch die **Meeple** (ausgesprochen: **Miepl**; **Ursprung: My-People, daher in Plural ebenso Meeple**) anschauen. Diese stellen eure Spielfiguren dar, mit denen ihr das Spiel spielt. Dann bist du auch schon fertig mit dem Aufbau. Im Spiel findest du **40 Meeple**, je 8 Stück in den Farben **Schwarz**, **Rot**, **Grün**, **Blau** und **Gelb**.

Außerdem findest du noch **5 Äbte** (oder **Äbtissinnen**) in den gleichen Farben. Zuerst gibst du jeder Spielerin (dich selbst eingeschlossen) **7 Meeple** in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat der Spielerin.

Dann stellst du den **8. Meeple** auf das **Feld 0** der Wertungstafel.

Alle Meeple der Farben, die nicht mitspielen, und die **5 Äbte** legst du für das erste Spiel wieder in die Schachtel zurück.



Meeple

SPIELZIEL

Bevor wir mit den Regeln anfangen: Worum geht es eigentlich in **Carcassonne**, was ist das Spielziel? Zug um Zug legen deine Mitspieler*innen 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 Reisende, Ritter, Mönche oder später auch Bäuerinnen einsetzen. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende noch Punkte. Wer am meisten Punkte hat und damit das Spiel gewinnt, steht nach einem spannenden Spiel erst mit der Schlusswertung fest! Legen wir los ...

SPIELABLAUF

In Carcassonne spielen wir im Uhrzeigersinn und die jüngste Person beginnt. Dabei führt die Spielerin, die gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus. Dann ist die nächste Spielerin an der Reihe usw.

Als Erstes listen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. So, als würdest du dies alles machen. Genau so kannst du es nach dem **Lesen der Regel** auch deinen Mitspieler*innen erklären.

Die Aktionen erklären wir anhand der auf den Plättchen abgebildeten Straßen, Städte und Klöster. Was sind denn nun **die Aktionen**?

1. Landschaftsplättchen legen
Du **musst** immer **genau 1** neues, verdecktes **Landschaftsplättchen** ziehen und offen mit einer Seite an ein bereits ausliegendes Plättchen anlegen.



2. Einen Meeple einsetzen
Anschließend **darfst** du genau **1 eigenen Meeple** aus deinem Vorrat auf das **soeben gelegte** Plättchen setzen.



3. Eine Punktwertung auslösen
Als letztes **musst** du **alle** Wertungen ausführen, die durch das Anlegen deines 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.

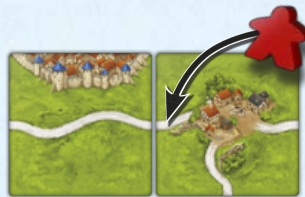


Dieses Plättchen hast du gelegt. Die Straße passt an die Straße und die Wiese passt an die Wiese, sehr gut!

2. Einen Meeple als Reisende einsetzen

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

Die Straße ist noch nicht abgeschlossen, daher kommt es vorerst zu keiner Punktwertung (**3. Aktion**) und die nächste Spielerin kommt gleich an die Reihe. Deine Mitspieler*in zieht ein Landschaftsplättchen und legt es an. Da auf der Straße, die von rechts in das Dorf mündet, schon ein Meeple steht (deine Reisende), darf deine Mitspieler*in dort keinen Meeple einsetzen. Stattdessen setzt sie ihren Meeple als Ritter in die Stadt des soeben gelegten Plättchens.



Auf das eben gelegte Plättchen hast du nun einen Meeple eingesetzt. Da auf dieser Straße noch kein anderer Meeple steht, war das problemlos möglich.



Da die Straße nach rechts schon besetzt ist, entscheidet sich Blau , ihren Meeple in die Stadt zu setzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wann immer eine Straße **an beiden Enden abgeschlossen** ist, wird die Straße gewertet (z.B. wenn die Straße in einem Dorf, in einer Stadt, in sich selbst oder in einem anderen, optischen Hindernis endet). Schauen wir doch mal, ob es eine Wertung gibt: Ja, es gibt eine Wertung – die Straße ist an beiden Enden abgeschlossen!

Obwohl deine Mitspieler*in 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 auf dem gewerteten Gebiet standen, wieder **in euren Vorrat zurück**.



Du nimmst deinen Meeple, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in deinen Vorrat zurück. Der blaue Ritter bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht bei einer Wertung beteiligt war und auf einem anderen Gebiet steht. Dieses ist nach wie vor offen und ihr habt es daher noch nicht gewertet.

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 auf dem Spielfeld 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 deiner 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 einsetzen.



3. Eine Punktwertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in deiner 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 vollständig 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.

Dabei zählt **jedes Plättchen** in einer abgeschlossenen Stadt **2 Punkte**.

Zusätzlich zählt **jedes Wappen** in dieser Stadt **2 weitere Punkte**.



Du erhältst also 8 Punkte! Wie bei jeder anderen Wertung bekommst du 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 auf ein Kloster darfst du einen Meeple setzen, den wir Mönch (oder Nonne) 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.



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, musst du **immer** so anlegen, 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 darfst du **immer** nur auf das Plättchen setzen, das du gerade gelegt hast.
- Dabei musst du beachten, dass noch kein anderer Meeple in dem Gebiet steht, in dem du den Meeple einsetzen willst.



3. Eine Punktwertung auslösen

- Eine **Straße** ist immer dann abgeschlossen, wenn alle Enden in ein Dorf, in eine Stadt, in ein Kloster, in sich selbst oder andere Besonderheiten 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. Das abgeschlossene **Kloster** bringt dann **9 Punkte** (8 für jedes Plättchen um das Kloster und 1 für das Kloster selbst).
 - Eine Punktwertung wird immer erst am Ende eines Zuges ausgelöst. Dabei können alle Spielerinnen, die Meeple in abgeschlossenen Gebieten eingesetzt haben, Punkte bekommen.
 - Nach jeder Wertung nimmt sich jede Spielerin die Meeple zurück, die bei einer Wertung beteiligt waren.
 - Sind **mehrere Spielerinnen** an einer Wertung beteiligt, bekommt die Spielerin, welche die Mehrheit (mehr Meeple als die Spielerin mit den zweitmeisten Meeple) auf der Straße oder in der Stadt hat, die Punkte. Sollten mehrere Spielerinnen gleich viele Meeple in einem Gebiet haben, so erhalten alle Beteiligten 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, könntest du an die Straße anlegen und diese damit abschließen. Da dort aber bereits ein Meeple einer Mitspielerin steht, darfst du keinen eigenen dazustellen. Daher entscheidest du dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Straßen nicht direkt verbunden werden.



In einer der nächsten Runden ziehst du dieses Plättchen und legst es an die offene Straße an. Auf der dadurch verbundenen Straße befinden sich nun 2 Meeple. Da die Straße auch schon abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, bei der die gelbe Spielerin  und du  jeweils 4 Punkte bekommen und ihr beide eure Meeple zurück in euren Vorrat nehmt.



In der Hoffnung, der gelben Spielerin ♀ die Stadt wegschnappen zu können, legst du ♂ das Plättchen wie angezeigt an und setzt einen deiner Meeple als Ritter ein. Das ist erlaubt, da der Stadtteil mit keinem anderen Stadtteil verbunden ist, in dem schon ein Meeple steht. Wenn du in einem späteren Zug das passende Plättchen ziehst, kannst du mit deinen beiden Meeple die Stadt der gelben Spielerin ♀ übernehmen.



So ein glücklicher Zufall! Du ♂ ziehst das passende Plättchen, um alle Stadtteile zu einer großen, abgeschlossenen Stadt zusammenzufügen. Da du nun mehr Meeple in der Stadt hast als die gelbe Spielerin ♀, erhältst du alleine die 10 Punkte für die fertige Stadt. Ihr nehmt beide eure Meeple zurück in den eigenen Vorrat.



SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Leider endet auch Carcassonne einmal... Das ist natürlich schade, aber wir wollen ja eine Gewinnerin ermitteln. Das Spiel endet, sobald eine Spielerin kein Plättchen mehr ziehen und anlegen kann. Dann wird noch eine kleine **Schlusswertung** durchgeführt. Daraufhin steht fest, wer gewonnen hat.

Sobald das Spiel zu Ende ist, gibt es noch Punkte für alle Gebiete, auf denen ein Meeple steht (*alle geschlossenen Gebiete habt ihr bereits gewertet, daher geht es hier ausschließlich um offene Gebiete*).

Du zählst nun für alle Spieler*innen.

- Jede **Straße** bringt **nun 1 Punkt** für jedes **Straßenplättchen**, genauso wie während des Spiels.
- Jede **Stadt** bringt **nun 1 Punkt** für jedes **Stadtplättchen** und jedes **Wappen**, also leider nur noch die Hälfte.
- Jedes **Kloster** bringt **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 **Bäuerinnenwertung**, die wir zur Übersicht hier schon aufführen. Ihr könnt diese aber vorerst ignorieren und erst nach einigen Spielen hinzunehmen. Die Bäuerinnen werden auf dem Beiblatt erklärt.*

SCHLUSSWERTUNG STADT:

Grün ♀ erhält für die große, offene Stadt 8 Punkte (5 Stadtteile, 3 Wappen).

Schwarz ♂ erhält nichts, da Grün ♀ mit 2 Meeple die Mehrheit in der Stadt hat.



SCHLUSSWERTUNG KLOSTER:

Gelb ♀ erhält für das nicht fertige Kloster 4 Punkte (3 umliegende Landschaftsplättchen und das Klosterplättchen selbst).

SCHLUSSWERTUNG STADT:
Blau ♀ erhält für die offene Stadt 3 Punkte (2 Stadtteile, 1 Wappen).

SCHLUSSWERTUNG STRASSE:

Für die offene Straße erhältst du ♂ 3 Punkte (3 Straßenabschnitte).

Sobald du die Schlusswertung auf der Wertungstafel erfasst hast, habt ihr eine Gewinner*in eurer ersten Partie Carcassonne. Herzlichen Glückwunsch! (*Im Falle eines Gleichstandes, gibt es mehrere Gewinner*innen*)

Sobald ihr das Spiel zwei- oder dreimal gespielt habt, empfehlen wir euch, mit den Wiesen und Bäuerinnen zu spielen. Übrigens: Erreicht oder überschreitet eine Spieler*in das Feld mit der 50/0, könnt ihr euch dies notieren oder einfach den Zähl-Meeple hinlegen. Alle Spieler*innen, deren Meeple liegt, haben dann 50 Punkte + die Punkte auf denen sich der Meeple befindet. Damit seht ihr immer sofort, wer wie viele Punkte hat.

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.



© 2000, © 2021 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

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & das Hans im Glück Team
Illustration des Spielmaterials: Anne Pätzke & Marcel Gröber
Layout: Franz-Georg Stämmele
Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteil-service und vieles mehr findet ihr auf: www.cundco.de

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: <https://www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html>