



Carcassonne

Ein pfiffiges, taktisches Legespiel für 2-5 Spieler ab 10 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, auf den Wiesen und in den Klöstern rund um Carcassonne ihr Glück zu machen. Die Entwicklung der Landschaft liegt in ihren Händen, und der geschickte Einsatz ihrer Gefolgsleute als Wegelagerer, Ritter, Bauer, oder Mönch ebnet ihnen den Weg zum Erfolg.

Spielmaterial

- 72 Landschaftskarten (darunter 1 Startkarte mit dunkler Rückseite)
Sie zeigen Stadtteile, Straßenabschnitte, Kreuzungen, Wiesenstücke und Klostergebäude.

- 40 Gefolgsleute in 5 Farben     
Jeder Gefolgsmann kann als Ritter, Wegelagerer, Bauer oder Mönch eingesetzt werden.

Ein Gefolgsmann pro Farbe wird als Zählstein benötigt.

- 1 Wertungstafel
Sie dient zum Anzeigen der Punkte.



- Spielregel

Klostergebäude



Stadtteil



Wiesenstück



Kreuzung



Straßenabschnitt

Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Straßen, Städte, Wiesen und Klöster, auf die 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 setzt einen dieser Gefolgsleute als Zählstein unten links auf das große Feld 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** eine neue **Landschaftskarte** ziehen und anlegen.
2. Der Spieler **kann** einen 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.

Landschaftskarte legen

Als erste Aktion muss der Spieler eine 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:

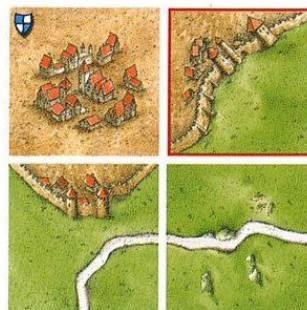
- Die neue Karte (in den Beispielen rot umrandet) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Wiesenstücke, Straßenabschnitte und Stadtteile müssen fortgesetzt werden (Klostergebäude werden nicht fortgesetzt).



Straßenabschnitte und Wiesenstücke werden fortgesetzt.



Stadtteile werden fortgesetzt.



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



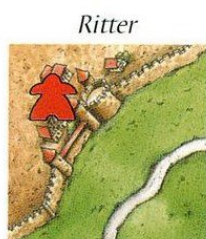
So z.B. darf **nicht** angelegt werden.

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.

Gefolgsmann setzen

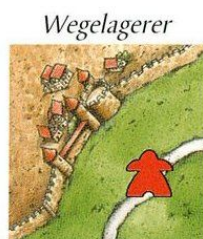
Hat der Spieler die Karte gelegt, **kann** er einen Gefolgsmann setzen. Dabei muss er beachten:

- 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 ...



in einen Stadtteil

oder



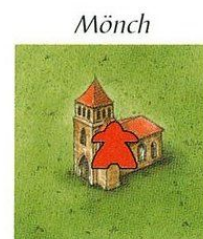
auf einen Straßenabschnitt

oder



auf ein Wiesenstück

oder

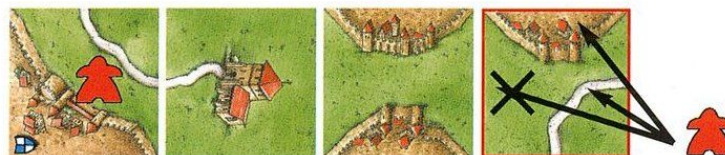


in ein Kloster

- In den durch die neue Karte verbundenen Stadtteilen, Wiesenstücken oder Straßenabschnitten 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.



Rot kann seinen Gefolgsmann als Ritter oder als Wegelagerer einsetzen, aber nicht als Bauer. Auf den verbundenen Wiesenstücken steht bereits ein Bauer (auch wenn es ein eigener ist).

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 Stadt, eine Straße oder ein Kloster fertiggestellt worden, muss jetzt gewertet werden.

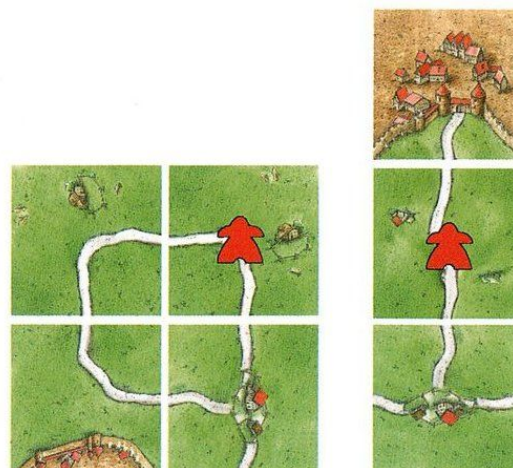
Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

Eine fertige Straße

Eine Straße ist fertig, wenn Straßenabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder ein Kloster begrenzt sind. 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).

Diese wie auch alle weiteren Punkte werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt.

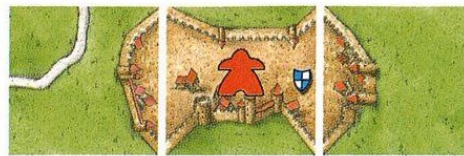


Rot erhält 4 Punkte.

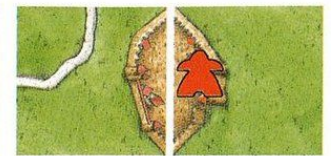
Rot erhält 3 Punkte.

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 (Anzahl der Karten). Jedes Wappen zählt 2 Punkte extra.



Rot erhält 8 Punkte.

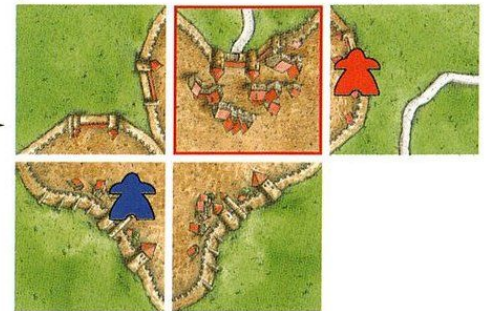


Einzige Ausnahme: Eine Stadt hat nur 2 Stadtteile. In diesem Fall erhält Rot insgesamt nur 2 Punkte.

Was passiert, wenn mehrere Gefolgsleute in einer fertigen Stadt oder auf einer fertigen Straße 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.



Rot und Blau 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 das Klostergebäude von 8 Landschaftskarten umgeben ist.

Der Spieler, der einen Mönch im Klostergebäude hat, erhält sofort 9 Punkte.



Blau erhält 9 Punkte.

Rückkehr der Gefolgsleute zu ihren Besitzern

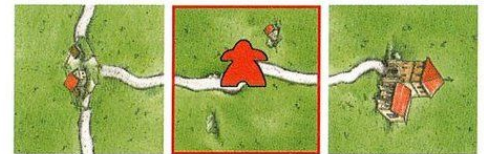
Nachdem eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster gewertet wurde – und nur dann – kehren die dort eingesetzten Wegelagerer, Ritter oder Mönche zu ihren Besitzern zurück. Der Spieler kann sie ab dem nächsten Zug wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.

Es ist möglich, im selben Zug einen Gefolgsmann zu setzen, sofort zu werten und den Gefolgsmann wieder zurück zu bekommen. Dabei muss man z.B. ...



Rot erhält 2 Punkte

1. Mit der neuen Karte eine Stadt oder Straße fertigstellen.
2. Einen Ritter bzw. Wegelagerer setzen.
3. Die fertige Stadt bzw. Straße werten.
4. Den Ritter bzw. Wegelagerer zurücknehmen.

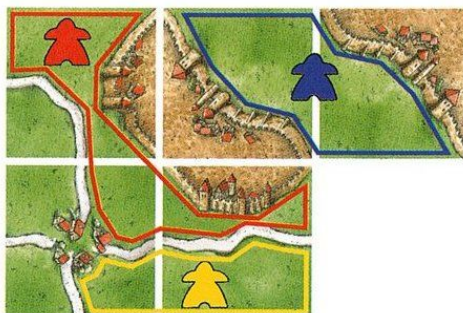


Rot erhält 3 Punkte

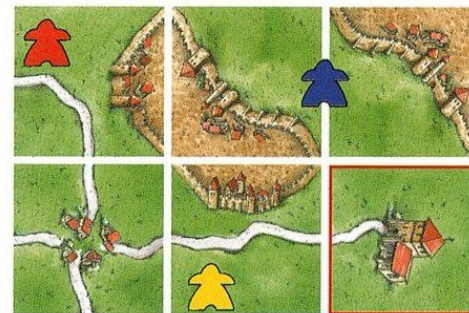
Die Wiese

Mehrere zusammenhängende Wiesenstücke werden als Wiese bezeichnet. Wiesen bzw. Wiesenstücke werden nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Bauern aufzunehmen. Bauern können erst am Ende des Spieles Punkte bekommen. **Daher bleiben Bauern das ganze Spiel über auf den Wiesen stehen und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück!**

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 Stadt bzw. die Straßenabschnitte 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 stehen.

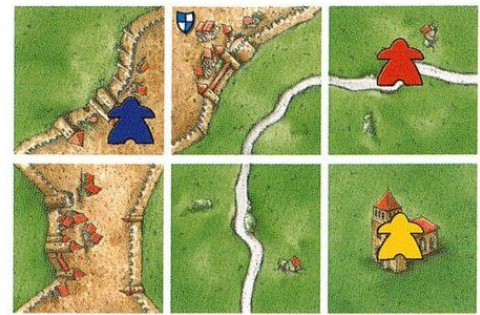
Spielende

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

Schlusswertung

Bei der Schlusswertung werden zuerst alle **nicht fertigen** Straßen, Städte und Klöster gewertet.

Für jede **nicht fertige** Straße, Stadt und Kloster erhält der Besitzer des Wegelagerers, Ritters bzw. Mönchs je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt. Auch ein Wappen zählt jetzt nur 1 Punkt. →



Blau erhält für die nicht fertige Stadt 4 Punkte. Rot erhält für die nicht fertige Straße 3 Punkte. Gelb erhält für das nicht fertige Kloster 4 Punkte (Das Kloster selbst plus 3 Karten rundherum zu je 1 Punkt).

Zuletzt versorgen die Bauern die Städte und erhalten dafür Punkte

Dabei ist zu beachten:

- Nur eine fertige Stadt wird versorgt. Nur dafür gibt es Punkte.
- Die Wiese des Bauern muss an diese fertige Stadt angrenzen. Die Entfernung des Bauern von der Stadt spielt dabei keine Rolle.
- Für jede Stadt, die ein Bauer versorgt, erhält der Besitzer des Bauern 4 Punkte, unabhängig davon, wie groß die Stadt ist.



Blau erhält 4 Punkte für die fertige Stadt. Für die nicht fertige Stadt auf der zweiten Karte von links erhält Blau keine Punkte.

- Ein Bauer kann mehrere Städte versorgen, wenn sie an seine Wiese angrenzen.



Blau erhält 8 Punkte.

- Eine Stadt grenzt oft an mehrere Wiesen. In so einem recht häufigen Fall werden alle Bauern berücksichtigt, deren Wiesen an diese Stadt grenzen. Der Spieler, der die meisten dieser Bauern besitzt, erhält die 4 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die 4 Punkte.



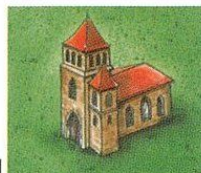
Blau erhält 4 Punkte, Rot nichts. Blau besitzt die meisten Bauern.



Für die kleine Stadt erhalten Rot und Blau jeweils 4 Punkte (Gleichstand). Für die große Stadt erhält Blau 4 Punkte. Die Wiese des roten Bauern grenzt nicht an die große Stadt.

Auf diese Weise wird Stadt für Stadt gewertet.

Sind alle Städte gewertet, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnauerstr. 15
80809 München
Fax: 089/302336

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 Spieles beitrugen.

Varianten und Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage:
<http://www.hans-im-glueck.de>