Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Winter-Edition



HANS IM GLÜCK

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Winter-Edition

Ein pfiffiges Legespiel in winterlichem Gewand für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren



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 verschneiten 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 durch die einfachen Regeln dieses modernen Klassikers. Bereits nach kurzer 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. Die **96 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

Von diesen Landschaftsplättchen zeigen 12 einen **Fluss**. Um diesen und die anderen Elemente wie Häuser, Figuren, 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 zurücklegen.



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



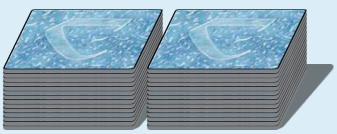
Plättchen mit dunkler Rückseite



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 darauf 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)

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**.

Zuerst gibst du jedem Spieler (dir selbst auch) 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 legst du 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 angegeben 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, Städte und Klöster. Was sind denn nun die Aktionen?

1 **Landschaftsplättchen anlegen:**
Der Spieler **muss** immer **genau 1** neues Landschaftsplättchen ziehen und mit einer Seite an ein bereits ausliegendes Plättchen anlegen.



2 **Einen Meeple einsetzen:**
Der Spieler **darf** anschließend einen eigenen Meeple aus seinem Vorrat auf das soeben gelegte Plättchen setzen.



3 **Eine Punktewertung auslösen:**
Der Spieler **muss** alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen seines Plättchens entstanden sind.



Die Straßen

1. Landschaftsplättchen anlegen

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 Punktewertung (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, ist das problemlos möglich.*



*Da die Straße nach rechts schon besetzt ist, entscheidet sich **Blau**, seinen Meeple als Ritter in die Stadt zu setzen.*

3. Eine Punktewertung auslösen

Immer wenn 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: Ja, es gibt eine Wertung – die Straße ist an beiden Enden abgeschlossen!



Obwohl dein Mitspieler dieses Plättchen angelegt 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 eurem 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

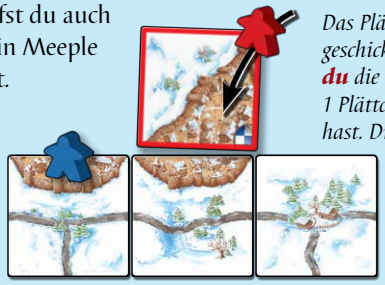
1. Landschaftsplättchen anlegen

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.



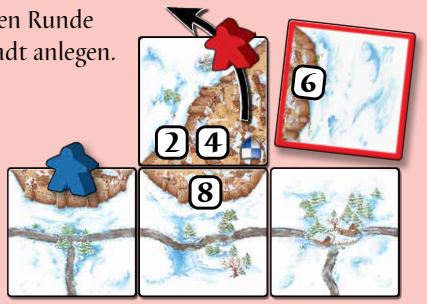
*Das Plättchen hast **du** so geschickt angelegt, dass **du** die offene Stadt um 1 Plättchen erweitert hast. Die Stadt ist noch unbesetzt, also darfst **du** deinen Meeple dort hineinsetzen.*

3. Eine Punktewertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in der nächsten Runde das rot umrandete Plättchen gezogen. Du kannst es passend 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 du nun auch deine gewerteten Meeple in deinen Vorrat zurück.



Die Klöster

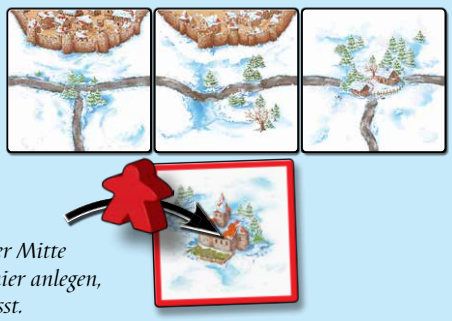
1. Landschaftsplättchen anlegen

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 nennen.
Diesen setzt du aus deinem Vorrat genau auf das Kloster.



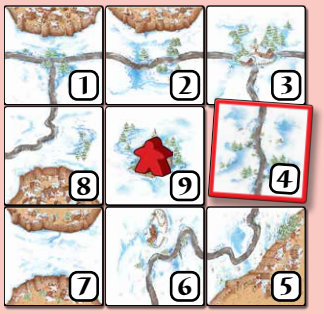
*Das Kloster steht immer in der Mitte des Plättchens. **Du** darfst es hier anlegen, da die Wiese an die Wiese passt.*

3. Eine Punktewertung auslösen

Ein Kloster wertest du, sobald es rundum von Landschaftsplättchen 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 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 Spielschachtel zurück und ziehe ein neues.

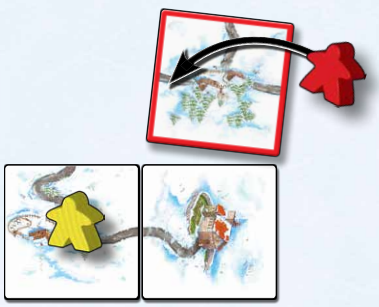
2. Einen Meeple einsetzen

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

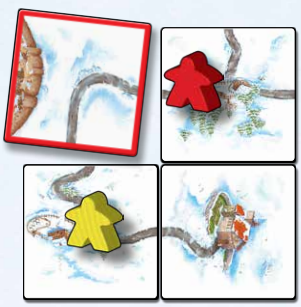
3. Eine Punktewertung auslösen

- 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 Landschaftsplättchen umgeben ist. Jedes Kloster bringt dann 9 Punkte.
- Eine Punktewertung 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** an 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.)

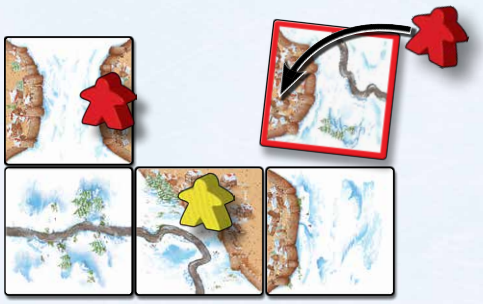
Mehrere Meeple in einem Gebiet



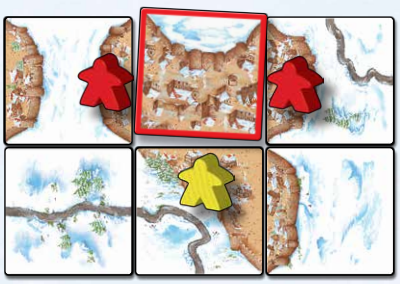
*Das Plättchen das **du** gezogen hast, könnte die Straße verlängern. Da dort aber bereits ein Wegelagerer eines Mitspielers steht, darfst du keinen eigenen dazu stellen.*
*Daher entscheidest **du** dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Straßen nicht direkt verbunden werden.*



*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 Wegelagerer. Da die Straße auch schon abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, bei der der **gelbe** Spieler 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 keinem anderen Stadtteil verbunden ist, in dem 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 der **gelbe** Spieler, erhältst **du** alleine die 10 Punkte für die fertige Stadt. Danach bekommen beide Spieler ihre Meeple zurück in ihren eigenen Vorrat.*

SPIELENDE 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 danach steht der Sieger fest.

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

- Jede **Straße bringt nun 1 Punkt** für jedes Straßenplättchen, wie während des Spiels.
- Jede **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 hinzunehmen. Die Bauern werden auf S. 7 (unter „Variationen für geübte Spieler") erklärt.*

***Schlusswertung Stadt:** **Grün** erhält für die große, offene Stadt 7 Punkte (5 Stadtteile, 2 Wappen). **Schwarz** erhält nichts, da **Grün** mit 2 Rittern die Mehrheit in der Stadt hat.*



***Schlusswertung Kloster:** **Gelb** erhält für das nicht fertige Kloster 4 Punkte (3 umliegende Landschaftsplättchen und das Klosterplättchen).*

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

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

Sobald ihr die Schlusswertung auf der Wertungstafel erfasst habt, steht der Spieler mit den meisten Punkten als Sieger fest. Bei Gleichstand mit den meisten Punkten gewinnen alle mit den meisten Punkten.

Sobald ihr das Spiel ein- oder zweimal gespielt habt, empfehlen wir euch, mit den Wiesen und Bauern (Seite 7) und mit dem Fluss (Seite 8) zu spielen.

© 2001, © 2020
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

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Illustration Spielmaterial: Anne Pätzke
Illustration Covers: Anne Pätzke / Irene Bressel
Illustratorische Anpassungen: Marcel Gröber
Layout: Christof Tisch, Andreas Resch

Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteilservice und vieles mehr findet Ihr auf:
www.cundco.de

VARIATIONEN FÜR GEÜBTE SPIELER

Hallo lieber Spieler, du hast bereits die ein oder andere Partie Carcassonne gespielt? Dann bist du hier genau richtig, denn mit diesen Zusätzen wird dein Spiel noch spannender!

Als Erstes stellen wir dir die Bauern vor. Was wäre das Leben in Carcassonne auch ohne die wichtigen Bauern

Die Bauern

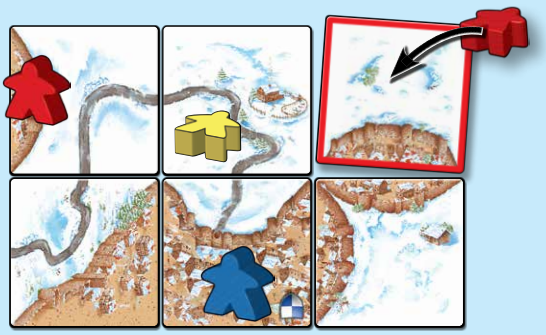
1. Landschaftsplättchen anlegen



Wie immer ziehst du erst mal ein Landschaftsplättchen, um es anzulegen. Auch diesmal muss das Plättchen natürlich an die Landschaft passen. Die beschneite Landschaft auf den Plättchen, die Straßen, Städte und Klöster umgibt, bezeichnen wir als Wiese.

2. Einen Meeple als Bauern einsetzen

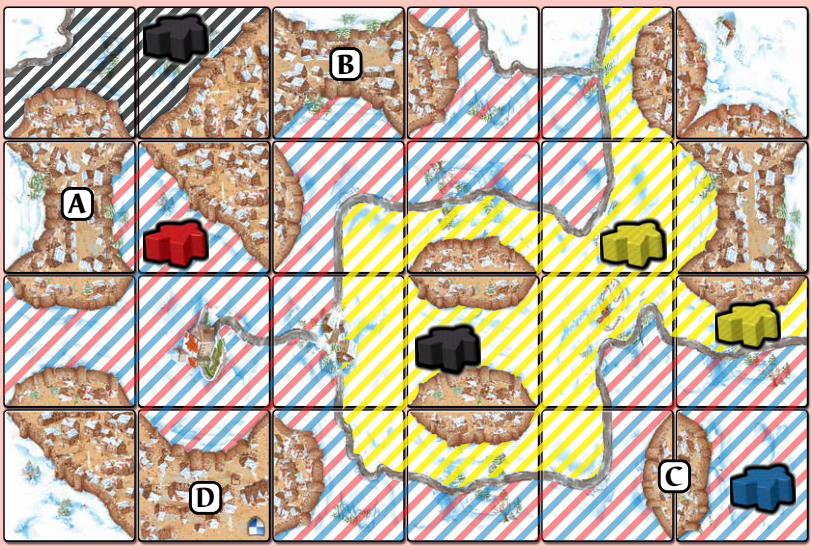
Als Bauer bezeichnen wir einen Meeple, den du auf die Wiese **legst**.
„Legst"? Ja, im Gegensatz zu den Wegelagerern, Rittern und Mönchen stellst du den Meeple nicht auf die Plättchen, sondern legst ihn auf eine Wiese. Dies hilft dir zu erkennen, dass du diesen Meeple nicht mehr zurückbekommst, denn er bringt erst am Ende des Spiels Punkte. Mehr dazu bei der Punktewertung für die Bauern.
Natürlich musst du auch darauf achten, dass noch kein Bauer in dem Gebiet liegt, in das du deinen Bauern legen willst.
Die Wiesen in Carcassonne werden durch Städte und Straßen voneinander getrennt. Im Beispiel nebenan sehen wir also 3 separate Wiesen.



*Die Wiese, an die **du** gerade angelegt hast, ist richtig groß. Sie geht von deinem Plättchen entlang der Straße bis zu der Stadt, in der **du** schon einen Ritter stehen hast.*

3. Die Punktewertung für die Bauern

Wie du schon gelesen hast, bringen die Bauern während des Spiels leider keine Punkte und kommen auch nicht zu dir in den Vorrat zurück.
Sei also sparsam mit deinen Bauern.
Angenommen das Spiel sei zu Ende und wir sind bei der Schlusswertung: Im Gegensatz zu den anderen Gebieten in Carcassonne zählen nicht die Plättchen mit Wiesen als Punkte, sondern die angrenzenden Städte. Dabei bringt jede abgeschlossene Stadt an einer Wiese **3 Punkte**.



*Auf der kleinen Wiese am oberen Rand ist der **schwarze** Spieler mit einem Bauern vertreten. Für die beiden angrenzenden, abgeschlossenen Städte A und B erhält er **6 Punkte**.*

*An der großen Wiese des **roten** und **blauen** Spielers befinden sich die 3 abgeschlossenen Städte A, B und C. Beide Spieler bekommen für ihre Bauern am Ende des Spiels **9 Punkte**. Die Stadt D ist nicht abgeschlossen, zählt also nicht.*

*Auch der **gelbe** und **schwarze** Mitspieler sind auf einer Wiese vertreten. Da **gelb** jedoch einen Bauern mehr auf der Wiese liegen hat, erhält er alleine die Punkte für alle 4 Städte und bekommt **12 Punkte**.*

Das waren auch schon die ganzen Regeln für der Bauern. Hier noch mal kurz, was dabei wichtig ist:

- Bauern werden auf das Spielfeld gelegt.
- Bauern bringen erst am Ende des Spiels Punkte (in der Schlusswertung).
- 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 eine Mini-Erweiterung, die euer Spielfeld verschönert und die Startlandschaft immer wieder abwechslungsreich macht.

Spielmaterial

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

Spielvorbereitung



Quelle



See

Zuerst suchst du die Plättchen **„Quelle“** und **„See“** heraus. Die restlichen Fluss-Plättchen mischst du verdeckt und bildest damit einen Stapel.
Dann schiebst du den See unter den Stapel und legst die Quelle als Startplättchen aus.

Spielablauf

Reihum zieht ihr nun Plättchen vom Fluss-Stapel und verlängert damit den Fluss.
Ihr dürft dabei auch nach den bekannten Regeln Meeple auf Straßen, Städte und Wiesen einsetzen (allerdings nicht auf den Fluss selbst).
Natürlich müssen auch hier die Plättchen aneinanderpassen. Außerdem dürfen keine 2 Flussplättchen direkt nacheinander in die gleiche Richtung abbiegen, damit der Fluss nicht in sich selbst fließt.
Sobald alle Flussplättchen ausgelegt sind, spielt ihr mit den normalen Plättchen weiter.



Quelle

So zum Beispiel könnte euer Fluss aussehen.

See

Eine detaillierte Liste aller Landschaftsplättchen findet ihr unter **www.carcassonne.de.**

Weitere Spiele aus der Carcassonne-Welt

Carcassonne Jäger und Sammler

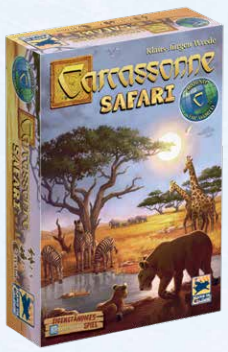


Das Leben als kleiner Steinzeitstamm ist nicht einfach. Du versuchst, dich mit deinem Stamm durch die Wälder und Ebenen der Frühzeit zu schlagen. Ihr jagt Mammuts, Auerochsen und Rehe, fischt in den Flüssen, sammelt Beeren in den Wäldern und manchmal helfen die mächtigen Kultsteine eurem Glück auf die Sprünge.

Ein Carcassonne-Spiel über das Leben in der Frühzeit für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren



Carcassonne Safari



Tropische Hitze liegt über Afrika. Wir begeben uns ins die afrikanische Steppe, wo jeder Ausschau hält nach den beliebten großen Tieren Afrikas. Affen in den Bäumen, Löwen im Schatten der Bäume, schwere Schritte der Elefanten erschüttern das Gelände. An Wasserlöchern tummeln sich viele Tiere, sodass es sich immer lohnt, dort auf der Lauer zu liegen.

Ein Carcassonne-Spiel mit vielen Tieren in der Savanne Afrikas für 2 bis 5 Spieler ab 7 Jahren

