

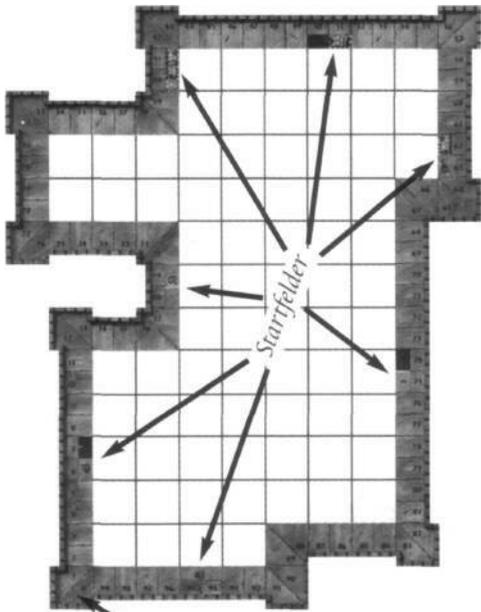
Klaus Jürgen Wrede
Carcassonne
 Reiner Knizia
Die Burg

Für 2 Spieler von Reiner Knizia nach dem Carcassonne-Spielsystem von Klaus Jürgen Wrede

Die imposante Silhouette der Stadt Carcassonne thront im Licht der untergehenden Sonne. Ritter und Knappen versorgen die Pferde. Händler bieten laut schreiend ihre Waren feil und die Herolde eilen zum Palas. Über allem aber erhebt sich die Burg, hoch aufragend und schier uneinnehmbar mit ihrer mächtigen Mauer.

Das Spielmaterial

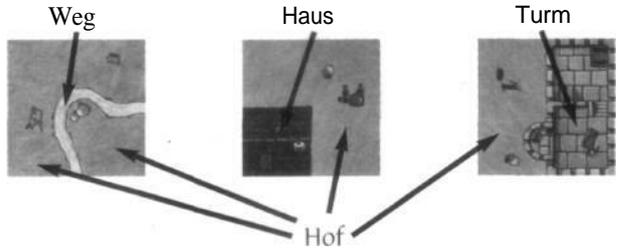
- 1 Burgmauer, bestehend aus 10 Teilen, die vor jedem Spiel puzzleartig zusammengesetzt werden muss.



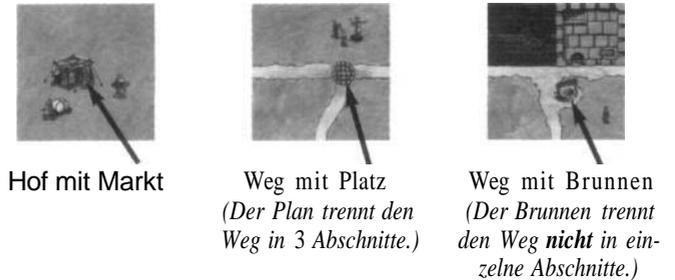
Die *Zählleiste* befindet sich auf der Burgmauer.

- 60 Burgkarten

Die Teile der Burg



Spezielle Teile der Burg



Personen, Tiere und Gegenstände haben im Spiel keine Bedeutung!

- 18 Mauerplättchen (Jedes abgebildete Plättchen ist 2 mal vorhanden.)



- 14 Gefolgsleute in 2 Farben



- 2 Palasse in 2 Farben



Der Palas ist das Hauptgebäude einer mittelalterlichen Burg.

- Diese Spielregel

Das Spielziel

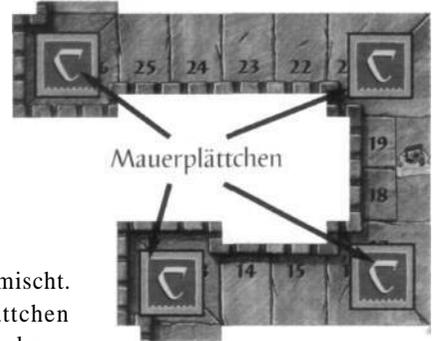
Die Spieler legen Zug um Zug die Burgkarten innerhalb der Burgmauer aus. Dabei entstehen verschiedene lange Wege, unterschiedlich große Türme, Häuser und Höfe, auf die die Spieler ihre Gefolgsleute setzen können, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während als auch am Ende des Spiels Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.

Die Spielvorbereitung

Die **Burgmauer** wird entsprechend der Abbildung auf Seite 1 zusammengesetzt, so dass die Zahlen eine durchgehende Reihenfolge von 0-99 ergeben.

Die **60 Burgkarten** werden mit der Rückseite nach oben gut gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln außerhalb der Burgmauer so auf den Tisch gelegt, dass beide Spieler gut darauf zugreifen können.

Die **18 Mauerplättchen** werden mit der Rückseite nach oben gut gemischt. Auf jeden Eckturm der Burgmauer wird jeweils verdeckt 1 Mauerplättchen gelegt (mit Ausnahme des Eckturms O/1). Überzählige Mauerplättchen kommen unbenutzt in die Spielschachtel zurück und werden nicht mehr benötigt.



Beide Spieler erhalten jeweils die **7 Gefolgsleute und den Palas** einer Farbe und stellen **1 Gefolgsmann als Zählstein** auf das Feld 0 der Burgmauer. Die übrigen 6 Gefolgsleute und der Palas bleiben zunächst vor jedem Spieler als Vorrat liegen. Der jüngere Spieler bestimmt, ob er oder sein Mitspieler das Spiel beginnt.

Der Spielablauf

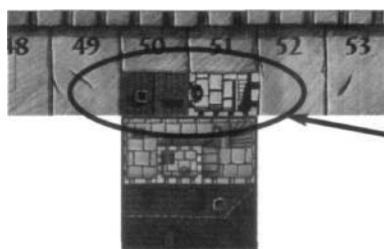
Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Der Spieler **muss** eine **Burgkarte** von einem der verdeckten Stapel ziehen und passend anlegen.
2. Der Spieler **kann** einen seiner **Gefolgsleute** aus seinem Vorrat auf die soeben gelegte Burgkarte setzen.
3. Sind durch das Anlegen der Burgkarte **fertige Wege, Türme oder Häuser** entstanden, **müssen** diese jetzt gewertet werden.
4. Konnte durch das Vorziehen auf der Burgmauer ein Spieler mit seinem Zählstein genau auf einem **Eckturm der Burgmauer** landen, erhält er das **Mauerplättchen**, falls noch eins dort liegt.

1. Burgkarten legen

Als erste Aktion seines Zuges **muss** der Spieler eine Burgkarte von einem der verdeckten Stapel nehmen. Er zeigt sie zunächst seinem Mitspieler (damit er ihn auch gut „beraten“ kann) und legt sie dann offen an. Dabei muss er Folgendes beachten:

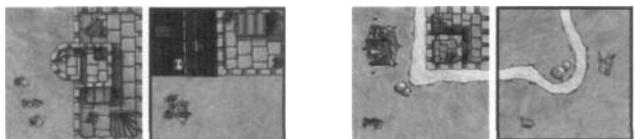
- **Die erste Burgkarte im Spiel** muss mit einer Seite an eines der Startfelder der Burgmauer angelegt werden.
- Jede weitere Burgkarte (in den Beispielen jeweils rot umrandet) muss mit mindestens einer Seite entweder an eines der übrigen Startfelder der Burgmauer oder an eine andere Burgkarte angelegt werden. Ein Anlegen nur „Ecke an Ecke“ oder „halbe Karte an halbe Karte“ ist nicht zulässig.
- **Die Wege müssen immer fortgesetzt werden. Die anderen Burgteile (Turm, Haus und Hof) dürfen beliebig aneinander gelegt werden.**
- An die Burgmauer darf alles gelegt werden (Wege, Türme, Häuser und Höfe).
- Kann eine Burgkarte nicht gelegt werden, kommt sie aus dem Spiel, und der Spieler zieht eine neue.



Hier könnte z.B. die erste Karte im Spiel angelegt werden.

Die gesamte Seitenfläche muss dabei am Startfeld anliegen.

So darf z.B. angelegt werden:



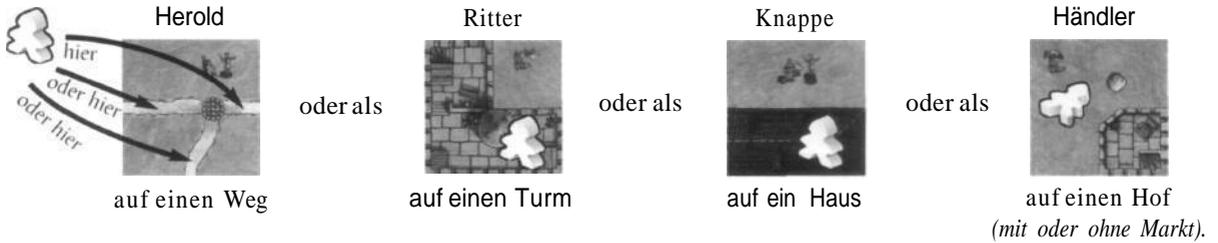
So darf nicht angelegt werden:



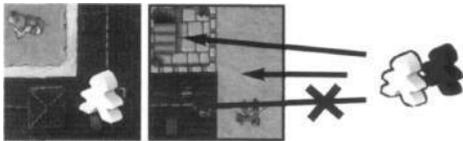
2. Gefolgsleute setzen

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

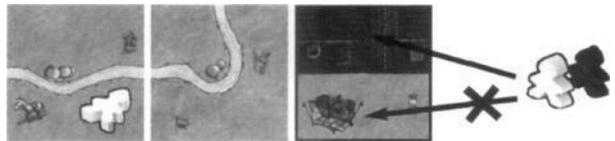
- Er darf immer nur 1 Gefolgsmann setzen.
- Er muss ihn aus seinem Vorrat nehmen.
- Er darf ihn nur auf die soeben gelegte Burgkarte setzen.
- Er muss sich entscheiden, auf welchen Teil der **Burgkarte** er den Gefolgsmann setzt. Entweder als...



- Eine neue Burgkarte kann bereits ausliegende Wege, Türme, Häuser oder Höfe vergrößern. Steht auf dem vergrößerten Gebiet bereits ein Gefolgsmann (aus einem der vorigen Züge), darf kein weiterer (auch kein eigener) dort hinein gesetzt werden. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit der andere Gefolgsmann entfernt ist. Was damit gemeint ist, verdeutlichen am besten 2 Beispiele:



*Auf das vergrößerte Haus darf kein Knappe gesetzt werden, da im Haus bereits ein weißer Knappe steht. Ein Ritter oder Händler kann **aber** gesetzt werden.*



*Auf den vergrößerten Hof darf kein Händler gesetzt werden, da sich auf dem Hof herein ein weißer Händler befindet. Ein Knappe darf **aber** gesetzt werden.*

Im Verlauf eines Spiels ist es dennoch möglich, dass mehrere Gefolgsleute in einem einzigen Gebiet stehen. Siehe dazu „Gebiete werden verbunden“ auf Seite 4.

Gehen einem Spieler im Laufe des Spiels die Gefolgsleute aus, kann er keine Gefolgsleute setzen. Aber keine Angst: Man erhält Gefolgsleute auch wieder zurück.

Nun ist der Zug des Spielers zu Ende und der Mitspieler ist an der Reihe.

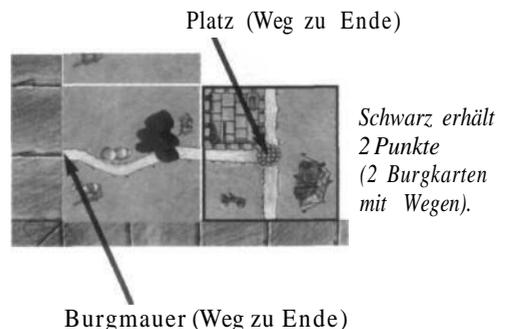
Ausnahme: Ist durch das Anlegen der neuen Burgkarte ein **Weg**, ein **Turm** oder ein **Haus** fertiggestellt worden, muss **jetzt** gewertet werden. Die Höfe werden während des Spiels nicht gewertet (siehe aber Schlusswertung).

3. Die fertigen Wege, Türme und Häuser werden gewertet

Ein fertiger Weg

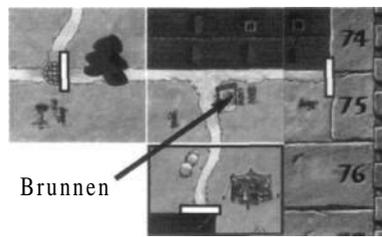
Ein Weg ist fertig, wenn die einzelnen Wegabschnitte an allen Enden durch einen Platz oder die Burgmauer begrenzt sind, in ein Gebäude münden oder wenn der Weg einen geschlossenen Kreis ergibt. Ein Weg kann beliebig lang sein (aus beliebig vielen Burgkarten zusammengesetzt sein).

Für einen fertigen Weg erhält der Spieler, der auf diesem Weg die meisten Herolde hat, **1 Punkt für jede Burgkarte**, aus der der Weg zusammengesetzt ist. (Sollte der Weg in ein passendes Startfeld münden, so zählt dieses Feld mit, als ob es eine Burgkartewäre).



Diese wie auch alle weiteren Punkte werden sofort auf der Burgmauer vermerkt. Die Burgmauer zeigt einen Rundkurs mit 100 Feldern. Sollte ein Spieler mit seinem Zählstein über das Feld 99 hinausziehen können, beginnt er wieder auf Feld 0. Zum Zeichen, dass er bereits 100 Punkte hat, legt er seinen Zählstein hin.

Liegen am Rand des Weges ein oder mehrere **Brunnen**, so erhält der Spieler 2 **Punkte für jede Burgkarte**, aus der der fertige Weg zusammengesetzt ist. Auch bei mehr als 1 Brunnen pro fertigem Weg gibt es nur 2 Punkte für jede Burgkarte.



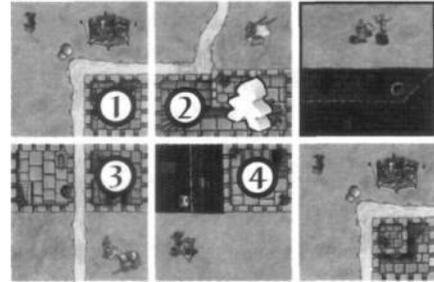
Schwarz erhält 8 Punkte. (3 Burgkarten und das Stück in der Burgmauer bilden den fertigen Weg. Da ein Brunnen auf diesem Weg liegt, ist jede Burgkarte 2 Punkte wert.)

▮ Hier endet jeweils der Weg.

Ein fertiger Turm

Ein Turm ist fertig, wenn die einzelnen Turmabschnitte komplett von Wegen, Häusern, Höfen oder der Burgmauer umgeben sind (und der Turm keine Lücke aufweist). Ein Turm kann beliebig groß sein (aus beliebig vielen Burgkarten zusammengesetzt sein).

Für einen fertigen Turm erhält der Spieler, der die meisten Ritter auf dem Turm hat, 2 **Punkte für jede Burgkarte**, aus der der Turm zusammengesetzt ist. (Sollte der Turm in ein passendes Startfeld münden, so zählt dieses Feld mit, als ob es eine Burgkarte wäre).



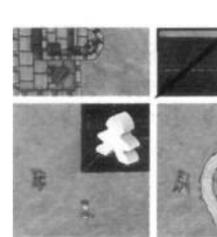
Weiß erhält 8 Punkte. (4 Burgkarten mit den zusammenhängenden Turmabschnitten 1,2,3,4.)

Ein fertiges Haus und der Palas

Ein Haus ist fertig, wenn die einzelnen Hausabschnitte komplett von Wegen, Türmen, Höfen oder der Burgmauer umgeben sind (und das Haus keine Lücke aufweist). Ein Haus kann beliebig groß sein (aus beliebig vielen Burgkarten zusammengesetzt sein).

Für ein fertiges Haus erhält der Spieler, der die meisten Knappen in dem Haus hat, 1 **Punkt für jede Burgkarte**, aus der das Haus zusammengesetzt ist. (Sollte das Haus in ein passendes Startfeld münden, so zählt dieses Feld mit, als ob es eine Burgkarte wäre).

Über die Ecke wird das Haus nicht fortgesetzt.



Weiß erhält 1 Punkt, (1 Burgkarte mit Haus.)

Allgemein: Es ist unerheblich, welcher der beiden Spieler ein Gebiet (Weg, Turm oder Haus) fertigstellt. Die Punkte für ein fertiges Gebiet erhält immer derjenige, der die meisten Gefolgsleute in diesem Gebiet hat.

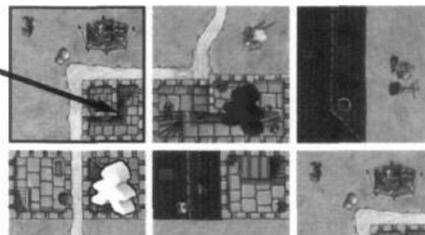


Sobald ein Spieler sein **erstes Haus** fertig stellt, setzt er **seinen Palas** darauf. Stellt er **selbst** später ein größeres Haus (mit mehr Burgkarten) fertig, **in dem er auch die meisten Knappen hat**, so versetzt er seinen Palas dorthin. Am Ende des Spiels markiert der Palas somit das jeweils größte Haus eines Spielers.

Gebiete werden verbunden

Durch Anlegen von Burgkarten können Gebiete verbunden werden.

Durch das Verbinden von Gebieten können dann auch mehrere Herolde auf einem Weg, mehrere Ritter auf einem Turm, mehrere Knappen auf einem Haus oder mehrere Händler auf einem Hof stehen.



Als Weiß und Schwarz ihre Ritter eingesetzt hatten, waren die Türme getrennt. Erst durch die neue Burgkarte wurden sie verbunden. Jetzt stehen beide Ritter im selben Turm, der mit der neuen Burgkarte auch gleich fertig gestellt wurde.

Bei der **Wertung** eines fertigen Weges, eines fertigen Turmes oder eines fertigen Hauses wird daher zunächst ermittelt, ob einer der Spieler **dort mehr Gefolgsleute** als der andere hat. Dieser Spieler erhält dann die **Punkte alleine**. Haben beide Spieler **gleich viele Gefolgsleute in diesem Gebiet**, so erhält bei der Wertung niemand die Punkte (siehe Beispiel oben: Weder Schwarz noch Weiß erhalten die Punkte).

Achtung: Mehrere Gefolgsleute im selben Gebiet widersprechen nicht der Regel auf Seite 3: „Steht auf dem vergrößerten Gebiet bereits ein Gefolgsmann, darf kein weiterer (auch kein eigener) dort hinein gesetzt werden.“ Diese Regel gilt für das **Einsetzen** von Gefolgsleuten! Hier jedoch geht es um das **Verbinden** von Gebieten. Beim Einsetzen standen die Gefolgsleute in getrennten Gebieten. Nach dem Verbinden stehen sie im selben Gebiet.

Die Rückkehr der Gefolgsleute zu ihren Besitzern

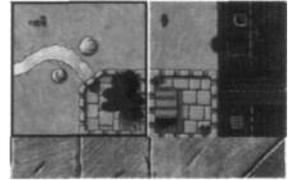
Nachdem ein Weg, Turm oder Haus fertig gestellt und gewertet worden ist - **und nur dann** -, kehren die dort eingesetzten Gefolgsleute (Ausnahme: Händler) zu ihren Besitzern zurück. **Der oder die Spieler nehmen sie zu sich zurück und dürfen sie ab dem nächsten Zug wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.**



Schwarz erhält für den fertigen Weg 1 Punkt.

Es ist möglich, im selben Zug einen Gefolgsmann zu setzen, sofort zu werten und den Gefolgsmann wieder zurück zu bekommen. Dabei muss man ... (immer in dieser Reihenfolge!)

1. Mir der neuen Burgkarte einen Weg, einen Turm oder ein Haus fertigstellen.
2. Einen Gefolgsmann setzen (nach den Regeln auf Seite 3).
3. Den fertigen Weg, Turm bzw. das Haus werten.
4. Den Gefolgsmann zurücknehmen.



Schwarz erhält für den fertigen Turm 4 Punkte.

4. Die Mauerplättchen

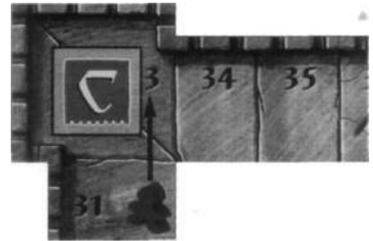
Landet ein Spieler bei einer Wertung mit seinem Zählstein **genau** auf einem Eckturm der Burgmauer (= auf einem der beiden Zahlenfelder, die jeder Eckturm hat), so nimmt er das Mauerplättchen, falls es vorher nicht vom Mitspieler abgeräumt wurde, und legt es **offen** vor sich aus. Überspringt man den Eckturm, so erhält man das Mauerplättchen nicht!

Der Spieler kann dieses Mauerplättchen ab seinem nächsten Zug einsetzen. In seinem Zug kann ein Spieler auch mehrere Mauerplättchen einsetzen. Ein eingesetztes Mauerplättchen kommt aus dem Spiel.

Die Mauerplättchen werden auf Seite G genauer erklärt.

Für das Abräumen eines Mauerplättchens ist noch Folgendes wichtig:

Sollten durch eine Burgkarte mehrere Wertungen ausgelöst werden, wertet immer der Spieler zuerst, der die Burgkarte gelegt hat.



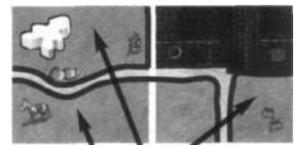
Schwarz zieht mit seinem Zählstein auf Feld 33 und nimmt das Mauerplättchen zu sich.

Der Hof

Höfe werden durch Wege, Türme und Häuser voneinander getrennt.

Setzt ein Spieler einen Händler auf einen Hof, so **legt er diesen hin** als Zeichen dafür, dass ein Händler während des Spiels **nicht** zu seinem Besitzer zurückkehrt.

Die Höfe werden nämlich erst am Ende des Spiels gewertet.



3 getrennte Höfe

Das Spielende

Mit dem kompletten Zug, in dem die letzte Burgkarte gelegt wurde, endet das Spiel.

Alle noch auf der Burgmauer verbliebenen Mauerplättchen werden abgeräumt und es folgt die Schlusswertung.

Die Schlusswertung (Wertung des Palas, der Höfe und der Mauerplättchen)

Bei der Schlusswertung werden der größte Palas und die Höfe gewertet. Außerdem kommen nun die Mauerplättchen 4-9 zum Einsatz. **Nicht fertige Wege, Türme und Häuser werden nicht gewertet.**

Ausnahme: Ein Spieler hat die Mauerplättchen 4, 5 oder G.

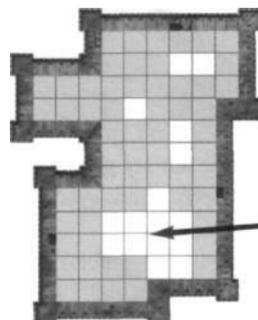
Die Wertung des größten Palas

Der Spieler, mit dem größten Palas (das ist der Spieler mit dem größten fertigen Haus) bekommt folgende Punkte:

Innerhalb der Burgmauer sind am Ende des Spiels insgesamt genau 16 Felder unbesetzt geblieben. Das größte zusammenhängende Gebiet dieser freien Felder wird ermittelt und die Burgkarten gezählt, die noch dort hinein gepasst hätten. Diese Zahl zieht der Spieler mit dem größten Palas auf der Zählleiste vor.

Ist der Palas beider Spieler gleich groß, erhält keiner die Punkte.

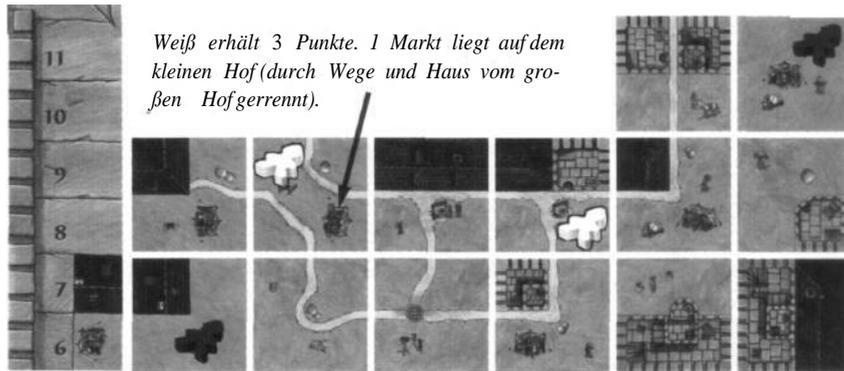
Achtung: Mauerplättchen 8 beachten!



In die weißen Felder wurden keine Burgkarten gelegt. Das **größte zusammenhängende** Gebiet umfasst in diesem Beispiel 11 Felder. Der Spieler mit dem größten Palas erhält also 11 Punkte.

Die Wertung der Höfe

Der Spieler, der auf einem Hof die meisten Händler hat, bekommt für jeden **Markt auf diesem Hof 3 Punkte**. Haben beide Spieler gleich viele Händler auf einem Hof, so erhält niemand die Punkte.



Weiß erhält 3 Punkte. 1 Markt liegt auf dem kleinen Hof (durch Wege und Haus vom großen Hof getrennt).

Auf dem großen Hof liegen insgesamt 5 Märkte (einschließlich dem auf der Zählleiste). Schwarz hat die meisten Händler auf dem Hof. Er erhält 15 Punkte. Weiß geht auf diesem Hof leer aus.

Könnte Schwarz Mauerplättchen 7 einsetzen, würde er für jeden Markt 4 Punkte, insgesamt also 20 Punkte erhalten.

Anschließend werden die Punkte für die Mauerplättchen 4, 5, 6 (für unfertige Gebiete) und 9 vergeben, falls sie im Spiel sind.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Beschreibung der Mauerplättchen

- 1 Du machst sofort einen kompletten zweiten Zug. (Während des Spiels)
- 2 1 fertiger Turm zählt für dich doppelt. (Bei einer Wertung erhältst Du 4 Punkte pro Burgkarte)
- 3 1 fertiges Haus zählt für dich doppelt. (Bei einer Wertung erhältst Du 2 Punkte pro Burgkarte)
- 4 1 unfertiger Weg bringt dir 1 Punkt pro Burgkarte. (Bei der Schlusswertung)

- 5 1 unfertiger Turm bringt dir 2 Punkte pro Burgkarte. (Bei der Schlusswertung)
- 6 1 unfertiges Haus bringt dir 1 Punkt pro Burgkarte. (Bei der Schlusswertung)
- 7 Jeder Markt auf 1 Hof bringt dir 4 Punkte. (Bei der Schlusswertung)
- 8 Dein Palas ist um 2 Burgkarten größer. Umfasst er z.B. 5 Burgkarten, so zählt er nun, als ob er aus 7 Burgkarten bestünde. (Bei der Schlusswertung)
- 9 Du erhältst 5 Punkte. (Bei der Schlusswertung)

Ein Spieler, der die Plättchen 2-7 einsetzen will, muss mehr Gefolgsleute im gewerteten Gebiet haben als sein Mitspieler,

Punktetabelle				
Weg	Weg mit Brunnen	Turm	Haus	Markt
1	2	2	1	3



© 2003 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
 Birnauer Str. 15
 80809 München
 Fax: 089-502336

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Verlag bei Iain Adams, Andre und Alex, Chris Bowyer, Martin Higham, Dieter Hornung, ROSS Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Karl-Heinz Schmiel, Schorsch und besonders bei Andreas Seyfarth. Spielen Sie Carcassonne auch online unter www.brettspielwelt.de und gewinnen Sie beim Preisrätsel unter www.carcassonne.de ein Hans im Glück Spiel.