

Carcassonne

Ein pffiffiges, taktisches Legespiel für 2-5 Spieler ab 8 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 Mönstern 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.

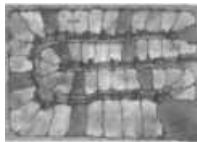
Spielmaterial

- 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

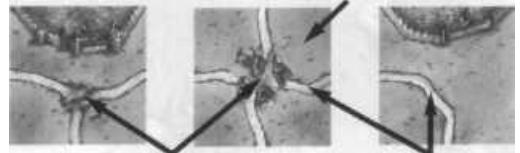
Klostergebäude



Stadtteil



Wiesenstück



Kreuzungen

Straßenabschnitte

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 stellt einen dieser Gefolgsleute als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die übrigen 7 Gefolgsleute bleiben zunächst bei jedem Spieler als Vorrat.

Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.

Spielablauf

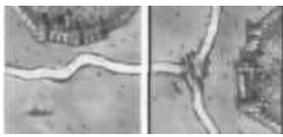
Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus.

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.

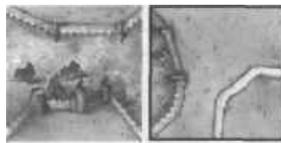
Landschaftskarte legen

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:

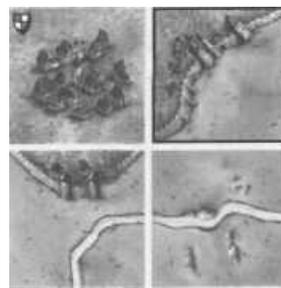
- Die neue Karte (in den Beispielen rot umrandet) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Wiesenstücke, Straßenabschnitte und Stadtteile müssen fortgesetzt werden (Klostergebäude werden nicht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



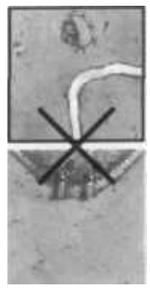
Straßenabschnitte und Wiesenstücke werden fortgesetzt.



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



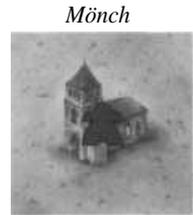
auf einen Straßenabschnitt

oder



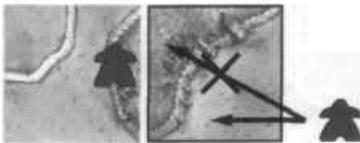
unfein Wiesenstück

oder

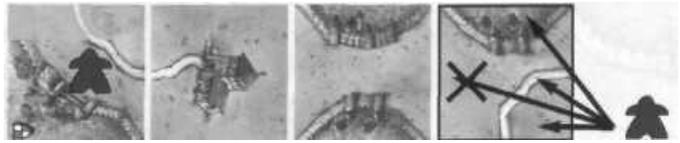


in ein Kloster

- Auf 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, als Bauer nur auf dem kleinen Wiesenstück (roter Pfeil). Die große Wiese ist bereits besetzt.

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.

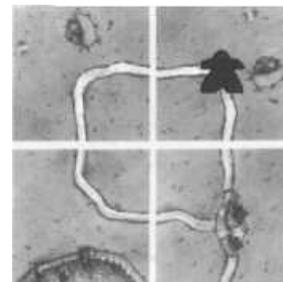
Ausnahme: Ist durch das Anlegen der Karte eine Stadt, eine Straße oder ein Kloster fertiggestellt worden, muss jetzt gewertet werden.

Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

Eine fettige Straße

Eine Straße ist fertig, wenn die Straßenabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder ein Kloster begrenzt sind oder wenn die Straße einen geschlossenen Kreis ergibt. 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. (Die Wertungstafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, so sieht man, dass der Spieler schon 50 oder mehr Punkte



Roterhält-4Punkte



Rot erhält 3 Punkte.

wird er hingelegt. Auf diese Weise errungen hat.)

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?

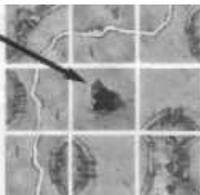
Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Wegelagerer auf einer Straße oder mehrere Ritter in einer Stadt stehen. Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern bzw. Rittern. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

Die neue Karte verbindet die vorher getrennten Stadtteile in einer fertigen Stadt.

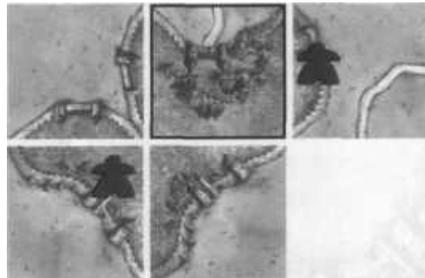
Ein fertiges Kloster

Ein Kloster ist fertig, wenn das Klostergebäude von 8 Landschaftskarten umgeben ist.

Der Spieler, der einen Mönch im Klostergebäude hat, erhält sofort 9 Punkte (für jede Landschaftskarte 1 Punkt).



Blau erhält 9 Punkte.



Rot und Blau erhalten beide die volle Punktzahl, nämlich 10 Punkte, da sie beide je 1 Ritter in der Stadt besitzen (Gleichstand).

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. Die Spieler können 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. ... (immer in dieser Reihenfolge!)



Rot erhält 2 Punkte

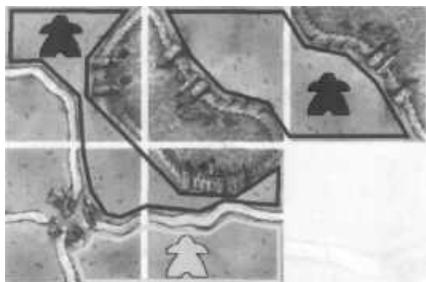
1. Mit der neuen Karte eine Stadt oder Straße fertigstellen.
2. Einen Ritter bzw. Wegelagerer setzen.
3. Die fertige Stadt bzw. Straße werten.
4. Den Ritter bzw. Wegelagerer zurücknehmen.



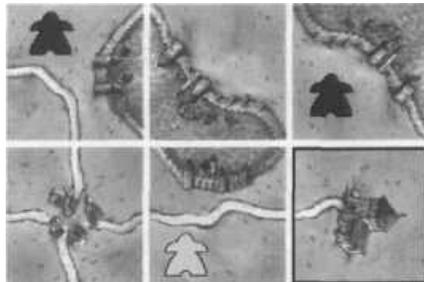
Rot erhält 3 Punkte

Die Wiese

Mehrere zusammenhängende Wiesenstückewerden als Wiese bezeichnet. Wiesen bzw. Wiesenstöcke werden nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Bauern aufzunehmen. Die Besitzer der Bauern können erst am Ende des Spieles Punkte bekommen. Daher bleiben Bauern das ganze Spiel über auf den Wiesen 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.



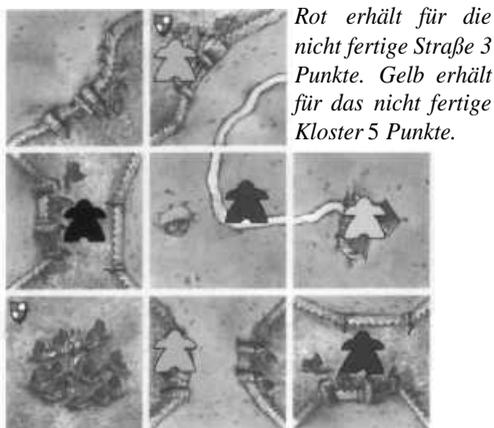
Nach dem Anlegen der neuen Karte sind die Wiesen der 3 Bauern miteinander verbunden. Man beachte: Der Spieler, der die neue Karte gelegt hat, darf keinen Bauern setzen, da auf der nun verbundenen Wiese bereits Bauern stehen.

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**



Rot erhält für die nicht fertige Straße 3 Punkte. Gelb erhält für das nicht fertige Kloster 5 Punkte.

Blau erhält für die nicht fertige Stadt rechts unten 2 Punkte. Grün erhält für die große unfertige Stadt 7 Punkte. Schwarz erhält nichts, da Grün mehr Ritter in der Stadt hat.

Zuletzt bringen die fertigen Städte nochmals Punkte

- Jede fertige Stadt bringt 3 Punkte, unabhängig von ihrer Größe.
- Wer bekommt die Punkte? Jetzt kommen die Wiesen ins Spiel. Auf jeder Wiese wird der Besitzer ermittelt. Hat nur ein Spieler Bauern auf der Wiese, so ist er der Besitzer. Haben mehrere Spieler Bauern auf der Wiese, so ist der Spieler mit den meisten Bauern der Besitzer. Bei Gleichstand sind alle Spieler, die die meisten Bauern haben, Besitzer der Wiese. Der oder die Besitzer einer Wiese erhalten für jede fertige Stadt, die an diese Wiese grenzt, 3 Punkte.

- Grenzt eine Stadt an mehrere Wiesen, erhalten alle Besitzer dieser Wiesen für die Stadt 3 Punkte.



Blau ist der Besitzer der Wiese und erhält 3 Punkte für die fertige Stadt. Für die nicht fertige Stadt gibt es keine Punkte.

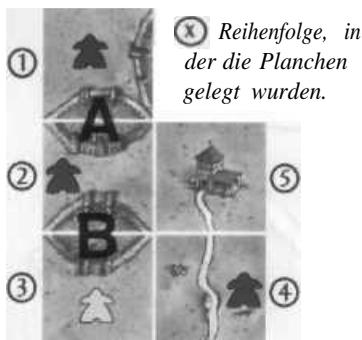


Blau erhält 6 Punkte. Seine Wiese grenzt an beide Städte.

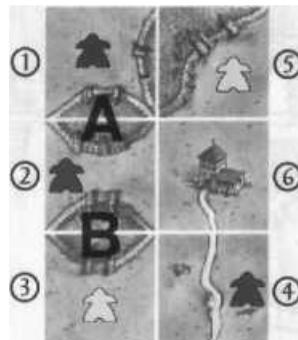
- Achtung: Ein Spieler kann für eine Stadt nur einmal Punkte kassieren.



Blau erhält 3 Punkte.



Reihenfolge, in der die Planchen gelegt wurden.



Rot besitzt die große Wiese. Er hat die Mehrheit an Bauern. Er erhält 6 Punkte (je 3 für die Städte A und B). Blau besitzt die kleine Wiese. Auch er erhält für die Stadt A 3 Punkte.

Auf der großen Wiese haben Rot und Gelb je 2 Bauern. Beide besitzen diese Wiese. Beide erhalten je 6 Punkte (je 3 Punkte für die Städte A und B), Blau erhält 3 Punkte für Stadt A,

So werden für jede Wiese die angrenzenden fertigen Städte gewertet. Dann ist die Wertung und das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt

Achtung: In den vorhergehenden Auflagen wurde die Schlusswertung etwas anders geregelt. Ab sofort (Spiel des Jahres-Auflage) gilt diese Regelung.

Praktische Tipps:

- Legen Sie die Bauern hin anstatt sie hinzustellen. Dadurch kann man besser erkennen, wo sich andere Bauern befinden, wenn große Wiesenabschnitte verbunden werden.
- Entfernen Sie nach der Schlusswertung der unfertigen Straßen, Städte und Klöster alle Figuren außer den Bauern. Das erleichtert die Übersicht bei der letzten Wertung der fertigen Städte.



© 2001 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 mir 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>