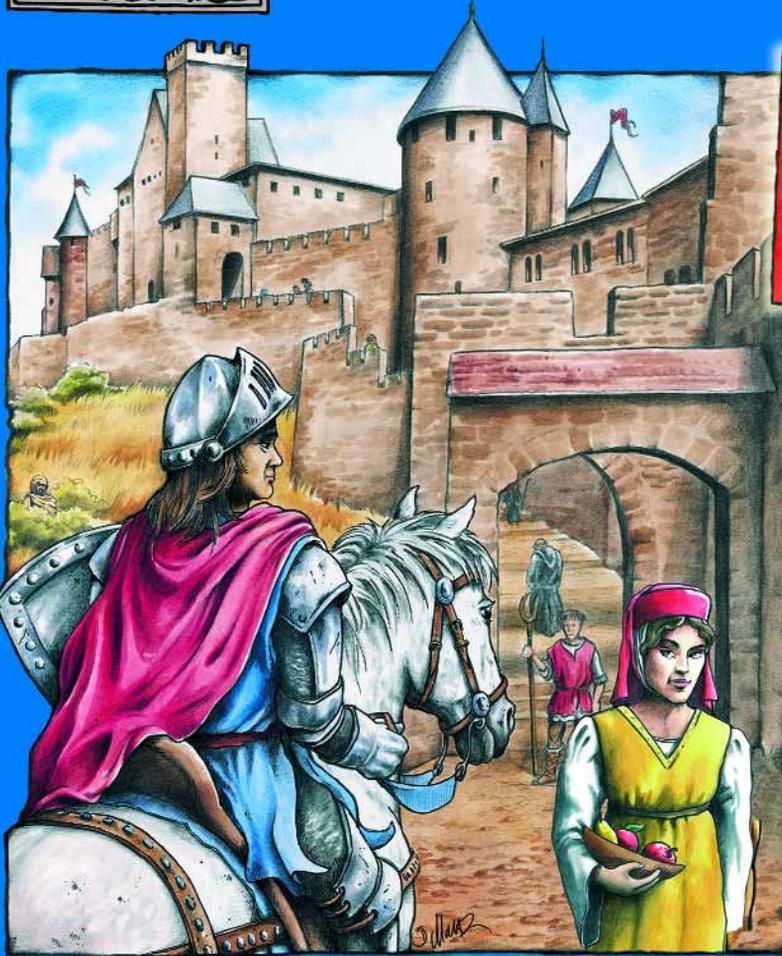
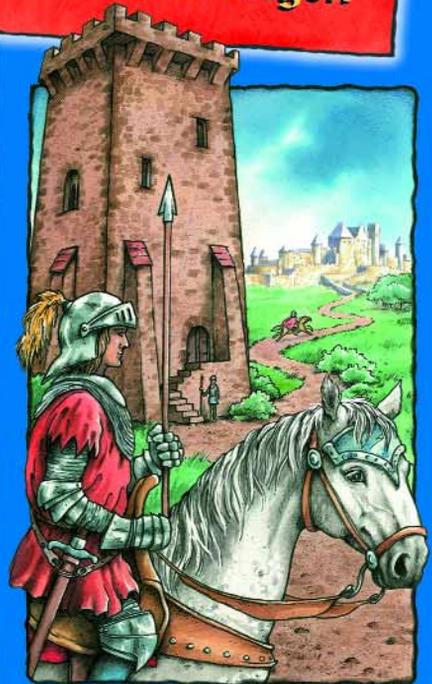


Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

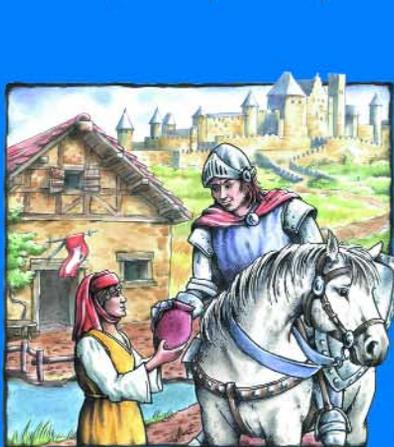


Gesamtregel für  
Carcassonne mit  
4 Erweiterungen

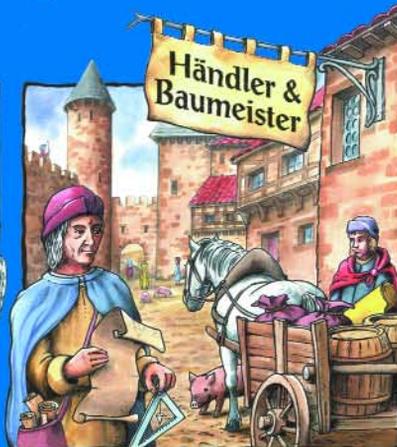


Grundspiel – Spiel des Jahres 2001

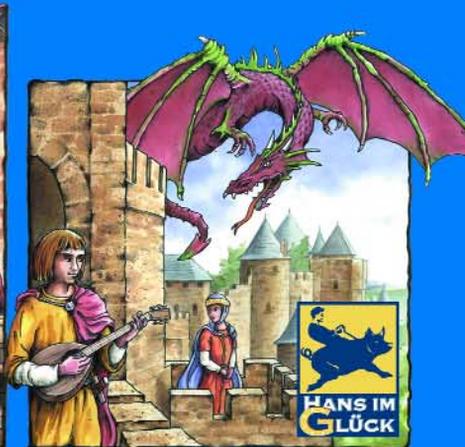
Der Turm



Wirtshäuser &  
Kathedralen  
(Die 1. Erweiterung)



Händler &  
Baumeister



Burgfräulein &  
Drache

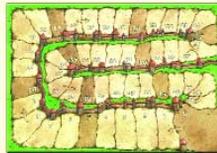
# Carcassonne

Ein piffiges Legespiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren von Klaus-Jürgen Wrede

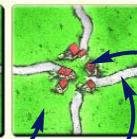
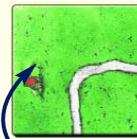
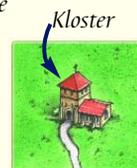
Die südfranzösische Stadt Carcassonne ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und der Ritter. Die Spieler machen sich auf, mit ihren Gefolgsleuten auf den Straßen und in den Städten, in den Klöstern und auf den Wiesen rund um Carcassonne ihr Glück zu machen. Die Entwicklung 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

- **72 Landschaftskarten** (darunter 1 Startkarte mit dunkler Rückseite): Sie zeigen verschiedene Straßenabschnitte, Kreuzungen, Stadtteile, Klöster und Wiesenstücke.
- **48 Gefolgsleute** in 6 Farben:  Jeder Gefolgsmann kann als Wegelagerer, Ritter, Mönch oder Bauer eingesetzt werden. Ein Gefolgsmann pro Farbe wird als Zählstein benötigt.
- **1 Wertungstafel:** Sie dient zum Anzeigen der Punkte.
- **1 Spielregel** und **1 Beiblatt**



Rückseite Startkarte



## Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Straßen, Städte, Klöster und Wiesen, auf welche 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** 1 neue **Landschaftskarte** ziehen und anlegen.
- **2.** Der Spieler **kann** 1 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.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### ■ 1. Landschaftskarte legen

Als erste Aktion **muss** der Spieler 1 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 Straßenabschnitte, Stadtteile und Wiesenstücke müssen fortgesetzt werden.



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.

## 2. Gefolgsmann setzen

Hat der Spieler die Karte gelegt, kann er einen Gefolgsmann setzen. Dabei muss er Folgendes 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 ...

### Wegelagerer



auf einen Straßenabschnitt

### Ritter



in einen Stadtteil

### Mönch



in ein Kloster

### Bauer



auf ein Wiesenstück.  
**Bauern werden hingerlegt!**

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



**Blau** kann seinen Gefolgsmann als Ritter oder als Wegelagerer einsetzen, als Bauer nur auf dem kleinen Wiesenstück. 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.**

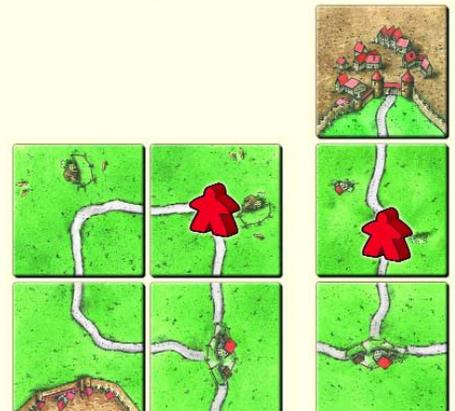
**Ausnahme:** Ist durch das Anlegen der Karte eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertiggestellt worden, muss jetzt gewertet werden.

## 3. Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

### EINE FERTIGE 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 (Näheres dazu auf Seite 5).



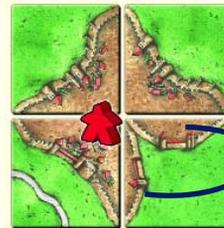
Rot erhält 4 Punkte.

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. Jedes Wappen zählt 2 Punkte extra.**

**Rot** erhält 8 Punkte (3 Stadtteile und 1 Wappen).



**Rot** enthält 8 Punkte (4 Stadtteile, kein Wappen).

Wenn die beiden Stadtteile in 1 Stadt liegen, zählen sie nur als 1 Stadtteil.

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

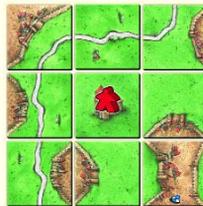
Die neue Karte verbindet die vorher getrennten Stadtteile zu einer fertigen Stadt.



**Blau** und **Rot** 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 es von 8 Landschaftskarten umgeben ist. **Der Spieler, der einen Mönch im Kloster hat, erhält sofort 9 Punkte** (für jede Landschaftskarte 1 Punkt).



**Rot** erhält 9 Punkte.

## RÜCKKEHR DER GEFOLGSLEUTE ZU IHREN BESITZERN

Nachdem eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertig gebaut und 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 immer in dieser Reihenfolge vorgehen:



**Rot** erhält 4 Punkte.

1. Mit der neuen Karte eine Straße, Stadt oder ein Kloster fertigstellen.
2. Einen Wegelagerer, Ritter oder Mönch setzen.
3. Die fertige Straße, Stadt bzw. das Kloster werten.
4. Den Wegelagerer, Ritter bzw. Mönch 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. Die Besitzer der Bauern können erst am Ende des Spiels Punkte bekommen. **Daher bleiben Bauern das ganze Spiel über auf den Wiesen und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück!** (Um dies zu verdeutlichen, werden die Bauern beim Einsetzen hingelegt.) 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 Straßenabschnitte bzw. die Stadt 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.

## DIE WERTUNGSTAFEL

Alle Punkte werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt. Die Tafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, nimmt sich der Besitzer eine Punktekarte und legt sie mit der Zahl 50 für alle gut sichtbar vor sich ab. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon **50** oder mehr Punkte errungen hat. Zieht ein Spieler ein zweites Mal über das Feld 0, so dreht er die Punktekarte um auf die Zahl **100**. Es kann vorkommen, dass ein Spieler die Wertungstafel zum 3. Mal umrundet. Dann legt er eine weitere Punktekarte mit der Zahl 50 vor sich ab.



## Spielende

Am Ende des Zugs, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde, ist das Spiel zu Ende. Eventuell noch fertiggestellte Straßen, Städte und Klöster werden noch normal gewertet. Nun folgt die Schlusswertung.

## Schlusswertung

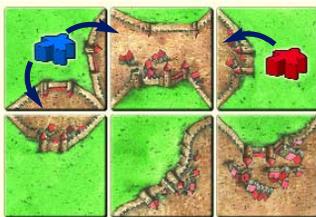
### WERTUNG FÜR UNFERTIGE STRASSEN, STÄDTE UND KLÖSTER

Bei der Schlusswertung werden zuerst alle **nicht fertigen** Straßen, Städte und Klöster gewertet. Für jede **nicht fertige** Straße, Stadt und Kloster erhält deren Besitzer **je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt**. **Auch ein Wappen zählt jetzt nur 1 Punkt**. Nachdem die Bauten gewertet wurden, werden die entsprechenden Gefolgsleute entfernt.



### BAUERNWERTUNG

Nun sind nur noch die Bauern auf den Wiesen, die jetzt abgerechnet werden. Auf jeder Wiese wird der Besitzer ermittelt. Hat nur 1 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 bzw. in dieser Wiese liegt, **3 Punkte**. Grenzt eine Stadt an mehrere Wiesen, erhalten **alle Besitzer** dieser Wiesen für die Stadt 3 Punkte.

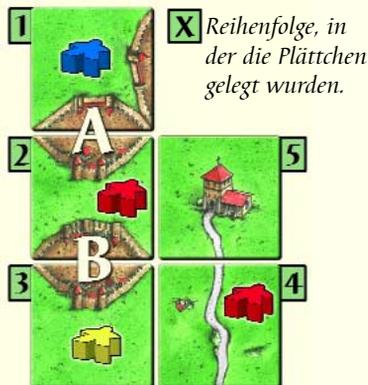


*Blau* erhält 6 Punkte. *Rot* erhält 3 Punkte. Die nicht fertige Stadt bringt keine Punkte.

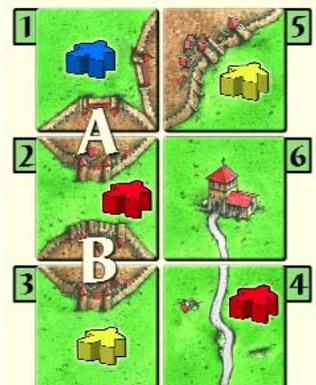


*Blau* erhält 9 Punkte.

**Ausführlicheres Beispiel zur Bauernwertung auf Seite 11.**



*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.**



## zusätzliches Material

- 18 neue Landschaftskarten (markiert mit )
- 6 große Gefolgsleute (1 pro Farbe)

## Regelergänzungen

### 1. Landschaftskarte legen

Die neuen Landschaftskarten werden wie gewohnt angelegt. Besonderheiten der neuen Landschaftskarten:



Dieser Karte hat 4 getrennte Stadtteile



Das Kloster trennt die Straße in 2 Straßenabschnitte



Die Kreuzung trennt die Straße in 2 Straßenabschnitte

Hier dürfen keine Wegelagerer gesetzt werden



Das Wirtshaus liegt auf dem rechten Straßenabschnitt



Diese Wiese ist hier zu Ende

### 2. Gefolgsmann setzen



Anstatt einen kleinen Gefolgsmann einzusetzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, seinen **großen Gefolgsmann** einzusetzen. Dieser gilt als 1 Gefolgsmann und wird nach den üblichen Regeln eingesetzt. Bei einer Wertung zählt er jedoch so, als ob der Spieler 2 normale Gefolgsmänner in dem entsprechenden Gebiet (Straße, Stadt, Wiese) stehen hat.



Nur Blau erhält die 3 Punkte für die Straße

Nach einer Wertung kommt er wie jeder andere Gefolgsmann zum Spieler zurück und kann ab dem nächsten Zug wieder neu eingesetzt werden. Setzt man den großen Gefolgsmann als Bauer, so bleibt er wie die anderen Bauern auch bis zum Spielende auf der Karte.

### 3. Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

#### EINE FERTIGE STRASSE

##### Wirtshaus am See (6 Karten)



Liegen eine oder mehrere Wirtshauskarten in einer fertigen Straße, so erhält der Wegelagerer 2 Punkte pro Straßenabschnitt (Anzahl der Karten). Ist eine solche Straße allerdings bis zum Spielende nicht fertig gestellt, so gibt es hierfür gar keine Punkte!



Blau erhält 6 Punkte



Blau erhält 6 Punkte



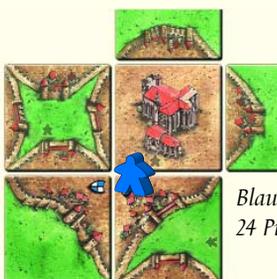
Straße bei Spielende nicht fertig:  
Blau erhält 0 Punkte

#### EINE FERTIGE STADT

##### Kathedrale (2 Karten)



Liegen eine oder auch beide Kathedralen in einer fertigen Stadt, so erhält der Ritter 3 Punkte pro Stadtteil (Anzahl der Karten) und 3 Punkte pro Wappen. Wird die Stadt aber bis zum Ende des Spiels nicht fertig gebaut, so gibt es für die gesamte Stadt gar keine Punkte!



Blau erhält 24 Punkte



Stadt bei Spielende nicht fertig:  
Blau erhält 0 Punkte



## zusätzliches Material

- 24 neue Landschaftskarten (markiert mit 🐷) • 20 Warenplättchen (9x Wein, 6x Korn, 5x Tuch)
- 6 Baumeister und 6 Schweine (je 1 pro Farbe)

## Regelergänzungen

### 1. Landschaftskarte legen

Die neuen Landschaftskarten werden wie gewohnt angelegt.

Besonderheiten der neuen Landschaftskarten:



Die Brücke ist **keine Kreuzung**. Die eine Straße verläuft **durchgehend** von links nach rechts, die andere von oben nach unten. Die **Wiesenstücke** sind allerdings getrennt. Die Karte links hat 4 getrennte, die Karte rechts 3 getrennte Wiesenstücke.



Das Kloster trennt die Straße in **3 Straßenabschnitte**.



Die eine Straße endet in der Stadt, die andere am Häuschen.



Diese Karte hat **3 getrennte Stadtteile**.

### 2. Gefolgsmann setzen

Anstatt einen kleinen oder einen grossen Gefolgsmann zu setzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, seinen **Baumeister** oder sein **Schwein** einzusetzen. Diese werden nach folgenden Regeln eingesetzt.

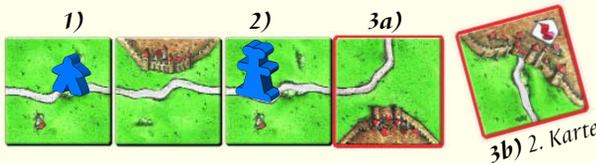
#### DER BAUMEISTER

**Einsetzen:** Der **Baumeister** kann nur auf die soeben gelegten Karte und nur auf eine Strasse oder eine Stadt gesetzt werden, auf der sich bereits mindestens ein eigener Gefolgsmann befindet.

Der Spieler muss also zuerst regulär einen Gefolgsmann auf eine Stadt oder Strasse einsetzen, in einem seiner folgenden Züge diese Straße oder Stadt vergrössern und kann dann seinen Baumeister dort einsetzen.

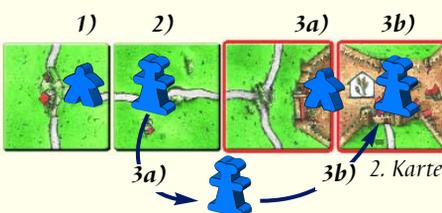
- Auf der Straße bzw. Stadt dürfen bereits Wegelagerer, Ritter oder Baumeister anderer Spieler stehen.
- Zwischen dem Wegelagerer und dem Baumeister können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.
- Ein Baumeister kann einmal auf eine Straße, ein anderes Mal in eine Stadt gesetzt werden.
- Ein Baumeister kann nie auf eine Wiese gesetzt werden.

**Auswirkung:** Jedesmal, wenn der Spieler eine Landschaftskarte an die Straße bzw. Stadt mit seinem Baumeister anlegt, darf er einen **Doppelzug** ausführen. Das bedeutet, er zieht nach den üblichen folgenden Schritten (Gefolgsmann setzen und Werten) noch eine weitere Landschaftskarte, legt diese passend an, kann einen weiteren Gefolgsmann einsetzen und führt gegebenenfalls eine Wertung durch. Danach ist sein Zug beendet.



- 1) Einen Wegelagerer setzen.
- 2) Den Baumeister setzen.
- 3a) Die Straße weiterführen.
- 3b) Die 2. Karte ziehen und irgendwo anlegen.

- Es gibt keine Kettenreaktion. Legt der Spieler die 2. Karte wieder an die Straße mit seinem Baumeister, darf er keine 3. Karte ziehen.
- Bleibt die Straße im Verlauf des Doppelzuges offen, bleibt der Baumeister dort. Solange die Straße offen ist, kann der Spieler auf die geschilderte Weise Doppelzüge machen. Wird sie abgeschlossen, kommen nach der Wertung Wegelagerer und Baumeister zum Spieler zurück.
- Der Spieler kann sowohl auf die 1. als auch auf die 2. Karte einen Gefolgsmann setzen. Wird die Straße nach der 1. Karte abgeschlossen, kann er z. B. den gerade zurück bekommenen Baumeister auf die 2. Karte setzen.
- Der Baumeister zählt bei der Bestimmung der Mehrheiten nicht mit.



#### Ein Spieler kann beispielsweise ...

- 1) Einen Wegelagerer setzen.
- 2) Den Baumeister setzen.
- 3a) Die Straße abschließen und einen Ritter in den Stadtteil der Karte setzen. (Die Straße wird nun gewertet. Wegelagerer und Baumeister kommen zurück.)
- 3b) Die 2. Karte anlegen und den Baumeister dort wieder einsetzen.

## DAS SCHWEIN

**Einsetzen:** Das Schwein kann nur auf die soeben gelegten Karte und nur auf Wiesen gesetzt werden, auf denen sich bereits mindestens ein eigener Bauer befindet.

- Auf der Wiese dürfen bereits Bauern oder Schweine anderer Spieler stehen.

**Auswirkung:** Das Schwein erhöht den Wert der Städte für die Bauern.

- Wird der letzte Bauer von der Wiese mit dem Schwein entfernt, so kommt auch das Schwein zum Spieler zurück. Ansonsten bleibt das Schwein bis Spielende auf dieser Wiese.
- Bei der **Schlusswertung** bekommt der Spieler für jede gewertete Stadt dieser Wiese 4 anstatt 3 Punkte. Dies gilt aber nur, wenn er die Wiese besitzt. Für den Besitz einer Wiese zählen nach wie vor nur die Bauern.
- Das Schwein zählt bei der Bestimmung der Mehrheiten nicht mit.

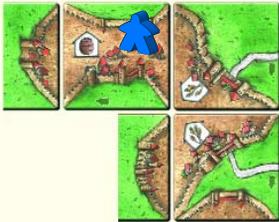
## 3. Fertige Straßen, Städte und Klöster werden gewertet

### EINE FERTIGE STADT

**Eine Stadt mit Waren wird fertig**

Wird eine Stadt fertig gestellt, die 1 oder mehrere Warensymbole enthält, passiert Folgendes: Die Stadt wird in der gewohnten Weise gewertet. **Der Spieler, der die Stadt fertig gestellt hat**, bekommt dann für jedes Warensymbol in der Stadt 1 dazugehöriges Warenplättchen (er ist sozusagen der Händler dieser Stadt).

Es spielt dabei **keine Rolle, ob er selbst Ritter in der Stadt hatte**, oder ob sich überhaupt Ritter in der Stadt befanden.



**Rot** hat die Stadt abgeschlossen.  
**Blau** erhält 10 Punkte und  
**Rot** 2 Korn- und 1 Weinplättchen.



## Schlusswertung

**Die Warenplättchen (bringen zusätzliche Punkte)**

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Weinplättchen gesammelt hat, erhält 10 Punkte. Das Gleiche gilt für den Spieler mit den meisten Korn- und Tuchplättchen. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten wie üblich die vollen 10 Punkte.



Beispiel für ein  
2-Personenspiel:  
**Blau** bekommt 20 Punkte,  
**Rot** 30 Punkte.



**Blau** besitzt die Wiese. Da er sein Schwein auf der Wiese hat, erhält er für jede fertige Stadt auf dieser Wiese 4 Punkte. **Blau** erhält also 8 Punkte.

**Rot** besitzt die Wiese nicht, da er nicht die Bauernmehrheit hat. Er erhält 0 Punkte.



## zusätzliches Material

- 30 neue Landschaftskarten (markiert mit )
- 1 Holzfigur Drache
- 1 Holzfigur Fee



## Regelergänzungen

### ■ 1. Landschaftskarte legen

Die neuen Landschaftskarten werden wie gewohnt angelegt.

Alle neuen Landschaftskarten zeigen ein Symbol (Vulkan, Drache, Burgfräulein oder Zaubergang), welches Auswirkungen auf Punkt 2 (Gefolgsmann setzen) haben kann. Die genauen Funktionen sind dort erklärt.

Weitere neue Landschaftskarten



#### Tunnel

Die Straße ist nicht unterbrochen, die untere und die obere Wiese ebenfalls nicht.



#### Kloster in der Stadt

Setzt ein Spieler einen Gefolgsmann, so muss er ihn genau platzieren, entweder in die **Stadt** oder auf das **Kloster**. Steht er auf dem Kloster, wird dieses gewertet, wenn die umgebenden 8 Karten gelegt sind, auch wenn die Stadt selbst nicht fertig gebaut ist.

Der Gefolgsmann kann als Mönch auch dann gesetzt werden, wenn sich in der übrigen Stadt bereits ein Ritter befindet. Das gilt auch umgekehrt.

### ■ 2. Gefolgsmann setzen



#### DIE FEE

Anstatt einen Gefolgsmann, Baumeister oder Schwein zu setzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, die neutrale Figur Fee zu einem beliebigen eigenen Gefolgsmann zu stellen. Die Fee steht zu Beginn neben der Spielfläche. Stand die Fee zuvor schon bei einem Gefolgsmann, kann sie von dort zu einem anderen Gefolgsmann versetzt werden.

Die Fee hat **3 Eigenschaften**:

- Der Drache darf nicht auf die Karte ziehen, auf der die Fee steht. Der Gefolgsmann auf dieser Karte ist somit vor dem Drachen geschützt.
- Steht zu Beginn des Zuges eines Spielers ein Gefolgsmann dieses Spielers zusammen mit der Fee auf einer Karte, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt. (Führt ein Spieler mit dem Baumeister einen Doppelzug aus, so erhält er diesen Punkt nur einmal.)
- Bei einer Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese), in dem die Fee steht, passiert Folgendes: Der Spieler, dessen Gefolgsmann bei der Fee steht, erhält 3 Punkte, unabhängig davon, ob und wie viele Punkte er sonst noch bei dieser Wertung erhält. Der Gefolgsmann kommt zum Spieler zurück, die Fee bleibt stehen.



#### DER VULKAN (6 Karten)



Ein Spieler der eine Vulkankarte angelegt hat setzt sofort den Drachen von seinem momentanen Standort **direkt auf diese Karte**. Er darf **keinen** Gefolgsmann auf die Karte setzen, kann jedoch entweder Baumeister, Schwein oder Fee nach den jeweiligen Regeln ein- bzw. versetzen. Gefolgsmänner dürfen zu keinem Zeitpunkt gemeinsam mit dem Drachen auf einer Karte stehen.



#### DER DRACHE (12 Karten)

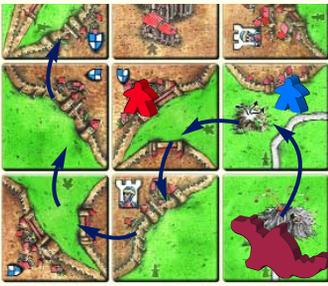


Ein Spieler der eine Drachenkarte angelegt hat darf wie gewohnt einen Gefolgsmann darauf setzen oder die Fee ein- bzw. versetzen. Dann wird das Spiel kurz unterbrochen - **der Drache zieht!**

Beginnend beim Spieler, der am Zug ist, muss reihum jeder Mitspieler den Drachen **genau um eine Karte waagrecht oder senkrecht** bewegen. Der Drache zieht **immer 6 Karten weit**, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler (Ausnahme: Sackgasse). Er darf keine Karte zweimal betreten. Außerdem ist die Karte mit der Fee tabu. Immer wenn der Drache eine Karte betritt, auf der Spielerfiguren (Gefoglsleute, Baumeister, Schweine) stehen, kommen alle dort stehenden Spielerfiguren direkt zum jeweiligen Spieler zurück. Wird der letzte Wegelagerer, Ritter oder Bauer von der Straße bzw. Stadt mit dem Baumeister oder von der Wiese mit dem Schwein entfernt, so kommt auch der Baumeister bzw. das Schwein zum Spieler zurück. Nachdem der Drache gezogen wurde, geht das Spiel normal weiter.

**Sackgasse:** Zieht der Drache auf eine Karte, von der er nicht mehr regelgerecht weiterziehen kann, so ist seine Bewegung vorzeitig beendet.

**Achtung:** Solange noch keine Vulkankarte aufgedeckt wurde, und der Drache sich noch außerhalb des Spielfelds befindet, wird er nicht gezogen. Eine Drachenkarte wird offen zur Seite gelegt, und dafür eine neue Karte gezogen. Sobald der Drache im Spiel ist, werden alle zur Seite gelegten Drachenkarten eingemischt und das Spiel geht normal weiter.



### Beispiel mit 4 Spielern:

Der **Drache** startet unten rechts.

Spieler **A** zieht ihn nach **oben**,

Spieler **B** zieht nach **links**,

Spieler **C** zieht nach **unten**,

Spieler **D** zieht nach **links** - er darf nicht nach rechts.

Dann ist nochmals Spieler **A** an der Reihe und zieht nach **oben**.

Dann zieht Spieler **B** nochmals nach **oben** und die Bewegung des Drachen ist beendet.

Der **blaue** und der **rote** Gefolgsmann kommen zum jeweiligen Besitzer in den Vorrat zurück.



### DER ZAUBERGAN (6 Karten)<sup>11</sup>

Ein Spieler eine Zauberbergangkarte angelegt hat darf seinen Gefolgsmann in diesem Zug **auf diese oder eine beliebige bereits ausliegende Karte** setzen. Dabei muss er die üblichen Setzregeln einhalten. Er darf also seinen Gefolgsmann z. B. nicht in bereits besetzte oder abgeschlossene Gebiete setzen.



### DAS BURGFRAÜLEIN (6 Karten)<sup>11</sup>

Deckt ein Spieler eine Karte mit einem Burgfräulein auf, so legt er diese Karte nach den bekannten Regeln an. Legt er die Karte an eine Stadt an, in der bereits ein oder mehrere Ritter stehen, so **kann er einen** der dort stehenden (großen oder kleinen) Ritter aus der Stadt nehmen und seinem Besitzer zurückgeben.

- Befinden sich in der Stadt Ritter mehrerer Spieler, so hat er die freie Wahl wessen Ritter er aus der Stadt nimmt.
- Entfernt der Spieler den letzten Ritter eines Spielers aus der Stadt mit dessen Baumeister, so kommt sofort auch der Baumeister sofort zum Spieler zurück.
- Entfernt der Spieler einen Ritter aus der Stadt, so darf er keine Figur (Gefolgsmann, Baumeister, Schwein oder Fee) einsetzen.

## 4. Der Turm

ca. 10 Minuten länger



### zusätzliches Material

- **18 Landschaftskarten** mit jeweils einem Turmplatz (markiert mit )
- **30 Turmteile aus Holz** in einer Farbe
- **1 Turm** als Kartenspender (Wir empfehlen, den Kartenspender nicht auseinander zu nehmen. Die Karten können von oben sowie von unten gezogen werden. Wir empfehlen allerdings die Entnahme von oben, denn je weniger Karten sich im Turm befinden, desto höher ist die Gefahr, dass Karten ungewollt aus dem Turm fallen, wenn sie von unten gezogen werden.)

### Vorbereitungen

Jeder Spieler bekommt je nach Spielerzahl unterschiedlich viele Turmteile:

**2 Spieler:** 10 Teile   **3 Spieler:** 9 Teile   **4 Spieler:** 7 Teile   **5 Spieler:** 6 Teile   **6 Spieler:** 5 Teile

#### ■ 1. Landschaftskarte legen

Die neuen Landschaftskarten werden wie gewohnt angelegt. Bei den neuen Landschaftskarten kommen außer den Turmplätzen keine neuen Elemente dazu.



Turm-  
bauplatz



Man beachte: Bei der abgebildeten Karte teilt der Weg über die Brücke beide Wiesen.

#### ■ 2. Gefolgsmann setzen

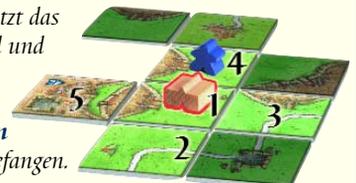
Anstatt einen Gefolgsmann, Baumeister, Schwein oder Fee zu setzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, eines seiner Turmteile auf eine **beliebige** ausliegende Landschaftskarte **mit einem Turmplatz** oder auf einen **schon bestehenden Turm** zu setzen, oder einen bestehenden Turm mit einem eigenen Gefolgsmann abzuschließen.

### Ein Turmteil setzen und einen Gefangenen machen

Immer dann, wenn ein Spieler ein Turmteil setzt, darf der Spieler sofort **einen kleinen oder einen großen** Gefolgsmann gefangen nehmen. Baumeister und Schwein können **nicht** gefangen genommen werden.

Welchen Gefolgsmann er gefangen nehmen kann, richtet sich danach, in welcher Höhe er das Turmteil auf den Turm setzt. Wird das Turmteil in der 1. Ebene gebaut, so hat der Spieler 5 Landschaftskarten zur Auswahl, von denen er einen Gefolgsmann gefangen nehmen darf. Die Karte, auf der der Turm steht sowie jede Karte, die waagrecht oder senkrecht an die Karte mit dem Turm grenzt.

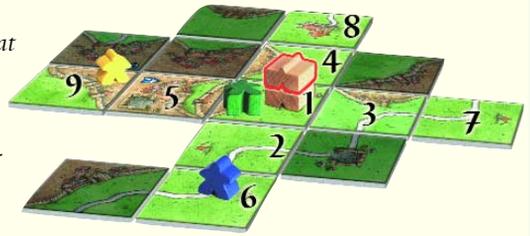
Spieler **Rot** setzt das erste Turmteil und nimmt den **blauen Gefolgsmann** auf Karte 4 gefangen.



Wird das Turmteil in der 2. Ebene gebaut, so hat der Spieler schon 9 Möglichkeiten, einen Gefangenen zu machen.

Mit jedem weiteren Stockwerk vergrößert sich die Reichweite um 4 Möglichkeiten. Diese Gefangennahme ist auch über „Löcher in der Auslage“ oder andere Türme jeglicher Höhe hinweg möglich. Ein Turm darf beliebig hoch gebaut werden.

Spieler **Rot** setzt das zweite Turmteil und hat nun die Möglichkeit, entweder den **grünen Gefolgsmann** auf 1, den **blauen** auf 6 oder den **gelben** auf 9 gefangen zu nehmen.



Nimmt er einen Gefolgsmann eines Mitspielers, so legt er ihn als Gefangenen vor sich ab. Nimmt er einen eigenen Gefolgsmann gefangen, so legt er ihn zu seinem Vorrat. Wird der letzte Wegelagerer, Ritter oder Bauer von der Straße bzw. Stadt mit dem Baumeister oder von der Wiese mit dem Schwein entfernt, so kommt auch der Baumeister bzw. das Schwein zum Spieler zurück.

### Einen Gefolgsmann auf einen Turm setzen

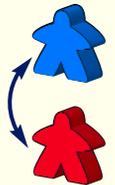
Wenn ein Spieler einen seiner Gefolgsleute auf einen bestehenden Turm setzt, ist dieser Turm damit beendet und darf nicht weiter erhöht werden. Der Gefolgsmann bleibt, falls er nicht durch den Drachen oder einen anderen Turm entfernt wird, bis zum Ende des Spiels auf dem Turm stehen und kommt nicht mehr zum Besitzer zurück. Diese Aktion ist dann sinnvoll, wenn man dadurch einen eigenen wertvollen Gefolgsmann schützen kann.



### Die Gefangenen

Immer dann, wenn 2 Spieler voneinander jeweils einen Gefolgsmann gefangen genommen haben, werden diese **sofort ausgetauscht** und kommen zu ihrem jeweiligen Besitzer zurück. Sollte einer der beiden Spieler mehrere Gefangene des anderen Spielers haben, so darf sich der Besitzer aussuchen, welchen der Gefangenen er zurück haben möchte.

Außerdem darf ein Spieler, wenn er am Zug ist, **einen** kleinen oder großen gefangenen Gefolgsmann von **einem** Mitspieler **zurückkaufen**. Dafür muss er auf der Wertungsleiste **3 Felder** zurückgehen, und der Mitspieler darf seinen Zählstein auf der Wertungsleiste um **3 Felder** nach vorne ziehen. Dieser Gefolgsmann darf in diesem Zug sofort eingesetzt werden.



## Beispiel für die Bauernwertung

Hier noch ein ausführlicheres Beispiel, wie die Bauern auf ihren Wiesen gewertet werden (Regeln auf Seite 5).



**Wiese 1:** **Blau** besitzt Wiese 1. Daran grenzen 2 fertige Städte (A und B). Für jede fertige Stadt erhält **Blau** 3 Punkte (unabhängig von ihrer Größe). **Blau** erhält also **6 Punkte**.

**Wiese 2:** **Rot** und **Blau** besitzen die Wiese 2. Insgesamt 3 fertige Städte (A, B und C) grenzen an diese Wiese bzw. liegen darin. **Rot** und **Blau** erhalten je **9 Punkte**.

**Man beachte:** Die Städte A und B bringen sowohl **Blau** von Wiese 1 als auch **Rot** und **Blau** von Wiese 2 je 3 Punkte, da sie an beide Wiesen grenzen. Die Stadt links unten ist nicht fertig gebaut. Sie bringt daher keine Punkte.

**Man beachte bei der Abgrenzung der Wiesen:** Wiesen werden durch Straßen, Städte (wenn Sie nicht innerhalb einer Wiese liegen) und das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt.

**Wiese 3:** **Gelb** besitzt Wiese 3, da er dort einen Bauern mehr hat als **Schwarz**. 4 fertige Städte grenzen an Wiese 3 bzw. liegen darin. **Gelb** erhält **12 Punkte**.

# Regelklärungen

## Zugabfolge

### 1. LANDSCHAFTSKARTE ZIEHEN UND ANLEGEN

### 2. „HOLZ BEWEGEN“

 kleinen Gefolgsmann setzen (Grundspiel) **oder**  großen Gefolgsmann setzen (Wirtshäuser & Kathedralen) **oder**

 Baumeister setzen **oder**  Schwein setzen (Händler & Baumeister) **oder**

 Fee ein- bzw. versetzen **oder**   Ritter wegen Burgfräulein entfernen (Burgfräulein & Drache) **oder**

 Turmteil setzen (Der Turm)

gegebenenfalls **DRACHE ZIEHEN** (Burgfräulein & Drache) 

### 3. WERTEN

## SPIELFIGUREN

**Gefogsleute:** Jeder kleine oder große Gefolgsmann ist ein Gefogsleut.  

**Sonderfiguren:** Baumeister und Schwein sind keine Gefogsleute.  

**Neutrale Figuren:** Drache, Fee und Turmteile sind neutral, sie „gehören“ keinem Spieler.   

## Wertungsübersicht

WÄHREND des Spiels		NACH dem Spiel	
<b>Straße</b> (Wegelagerer)	1 Punkt / Karte		
<b>Straße mit Gasthaus</b>	2 Punkte / Karte		
<b>Stadt</b> (Ritter)	2 Punkte / Karte + 2 Punkte / Wappen		
<b>Stadt mit Kathedrale</b>	3 Punkte / Karte + 3 Punkte / Wappen		
<b>Kloster</b> (Mönch)	9 Punkte		
			
			<b>Bauernmehrheit</b> 3 Punkte / fertige Stadt in und an der Wiese <b>Bauernmehrheit mit Schwein</b> 4 Punkte / fertige Stadt in und an der Wiese
 <b>Fee</b>	1 Punkt / Zugbeginn		
 <b>Fee bei Wertung</b>	3 Punkte / Wertung		
		  	<b>Warenplättchen</b> 10 Punkte / Mehrheit



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 Birnauer Straße 15 | 80809 München  
 Fax: 089/302336  
 Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
 Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
 info@hans-im-glueck.de oder per Post.  
 Unser weiteres Spielprogramm unter:  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)



Illustrationen: Doris Matthäus,  
 Regellayout und Turmkonstruktion: Christof Tisch  
 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 Spiels beitragen.  
 Alles über Carcassonne finden Sie unter:  
[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)

# Carcassonne-Grundspiel (72 Karten inklusive Startkarte)



A 2x



B 4x



C 1x



D 4x



E 5x



F 2x



G 1x



H 3x



I 2x



J 3x



K 3x



L 3x



M 2x



N 3x



O 2x



P 3x



Q 1x



R 3x



S 2x



T 1x



U 8x



V 9x



W 4x



X 1x

★ Diese Karten sind in grafisch unterschiedlichen Varianten im Spiel enthalten (kleine Häuschen, Schafe etc.).

♣ Diese Karte ist auch das Motiv der Startkarte (dunkle Rückseite)

## Wirthäuser & Kathedralen (18 Karten)



EA 1x



EB 1x



EC 1x



ED 1x



EE 1x



EF 1x



EG 1x



EH 1x



EI 1x



EJ 1x



EK 2x



EL 1x



EM 1x



EN 1x



TJ 1x



EO 1x



EP 1x



EQ 1x

## Der Turm (18 Karten)



TA 1x



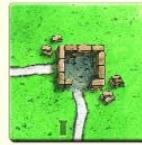
TB 1x



TC 1x



TD 1x



TE 1x



TF 1x



TG 1x



TH 1x



TI 1x



TK 2x



TL 1x



TM 1x



TO 1x



TP 1x



TQ 1x

## Händler & Baumeister (24 Karten)



HA 1x



HB 1x



HC 1x



HD 1x



HE 1x



HF 1x



HG 1x



HH 1x



HI 1x



HJ 1x



HK 2x



HL 1x



HM 1x



HN 1x



HO 1x



HP 1x



HQ 1x



HR 1x



HS 1x



HT 1x



HU 1x



HV 1x



HW 1x



HX 1x



HWein 9x



HKorn 6x



HTuch 5x

## Burgfräulein & Drache (30 Karten)



BA 1x



BB 1x



BC 1x



BD 1x



BE 1x



BF 1x



BG 2x



BH 1x



BI 1x



BJ 1x



BK 2x



BL 1x



BM 1x



BN 1x



BO 1x



BP 1x



BQ 1x



BR 1x



BS 1x



BT 1x



BU 1x



BV 1x



BW 1x



BX 1x



BY 1x



BZ 1x



B1 1x



B2 1x



B3 1x