



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

Ein pffiffiges Legespiel  
für 2 Spieler ab 7 Jahren



Die südfranzösische Stadt Carcassonne ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und 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 UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei **Carcassonne**! In dieser Anleitung leiten wir dich im Nu durch die einfachen Regeln dieses modernen Klassikers. Bereits nach dieser kurzen Lektüre kannst du das Spiel deinem Mitspieler 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 die Inhalte:

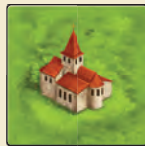
Die **LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Die **48 Landschaftsplättchen** bilden Straßen, Städte und Klöster ab, die alle auf einer Wiese stehen.



Plättchen mit  
einer Stadt



Plättchen mit  
einer Straße



Plättchen mit  
einem Kloster

Um die anderen Elemente wie Häuschen, Figürchen, etc. brauchst du dich nicht zu kümmern. Diese haben für das Spiel keine Bedeutung.

Die **Rückseiten** aller Plättchen sind gleich, nur das **Startplättchen** hat eine dunklere Färbung, damit man es von den anderen Plättchen unterscheiden kann.



*Plättchen  
mit normaler  
Rückseite*

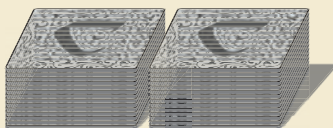


*Startplättchen  
mit dunkler  
Rückseite*

Du beginnst den Aufbau damit, dass du das Startplättchen in die Mitte des Spieltischs legst. Die restlichen Plättchen mischst du und legst sie verdeckt in mehreren Stapeln so auf den Tisch, dass jeder Spieler leicht zugreifen kann.



*Startplättchen*



*Mehrere Stapel mit  
verdeckten Plättchen*

Lege noch einen Stift und ein Blatt Papier bereit, damit du dir im Verlauf des Spiels die Siegpunkte notieren kannst.



*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 **12 Meeple**, je 6 Stück in den Farben **Rot** und **Blau**.

Zuerst gibst du deinem Mitspieler 6 Meeple in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat des Spielers (du nimmst dir dann die Meeple in der anderen Farbe).

*Im großen Originalspiel „Carcassonne“ ist größeres und mehr Spielmaterial für bis zu 5 Spieler enthalten. Außerdem enthält das Grundspiel noch eine Zählleiste und 2 Mini-Erweiterungen.*

## SPIELZIEL

Bevor wir mit den Regeln anfangen: Worum geht es eigentlich in Carcassonne, was ist das Spielziel?

Zug um Zug legen dein 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 abwechselnd und der jüngste Spieler beginnt. Dabei führt der Spieler, der gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus. Dann ist dein Mitspieler 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 legen:

Der Spieler **muss** immer **genau 1** neues Landschaftsplättchen ziehen und mit einer Seite an das Spielfeld anlegen.



2

### Einen Meeple setzen:

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



3

### Eine Punktwertung auslösen:

Der Spieler **muss** alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen seines Plättchens entstanden sind.

## Die Straßen

### 1. Landschaftsplättchen legen

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.



*Auf das eben gelegte Plättchen hast du nun einen Meeple als Wegelagerer eingesetzt. Da auf dieser Straße noch kein anderer Meeple steht, war das problemlos möglich.*

Die Straße ist noch nicht abgeschlossen, daher kommt es vorerst zu keiner Punktwertung (Aktion 3) und dein Mitspieler kommt gleich an die Reihe.

Er 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.



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

### 3. Eine Punktwertung auslösen

Wann immer 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: Juhu, es gibt eine Wertung – die Straße ist an beiden Enden abgeschlossen!

Obwohl dein Mitspieler dieses Plättchen gelegt 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!

Damit du dir deine Punkte nicht immer merken musst, schreibst du die erzielten Punkte gleich auf. In diesem Fall notierst du dir 3 Punkte auf deinem zuvor bereitgelegten Papier.

Nach jeder Wertung bekommst du die Meeple, die bei einer Wertung dabei waren, wieder in **deinen 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 legen

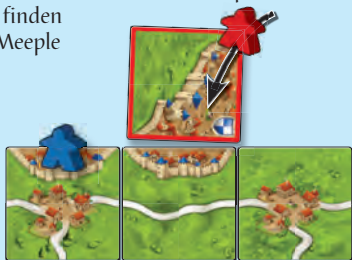
Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. An eine offene Stadt muss eine Stadt angelegt werden.



## 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 kannst du deinen Meeple dort einsetzen.*



## 3. Eine Punktwertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in der nächsten Runde dieses Plättchen gezogen. Passenderweise kannst du es 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 legen

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 beim 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 Punktwertung auslösen

Ein Kloster wertest du, sobald es rundum von Plättchen 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 legen

- 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 Box zurück und ziehe ein neues.

## 2. Einen Meeple einsetzen

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

## 3. Eine Punktwertung 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 Plättchen umgeben ist. Jedes Kloster bringt dann **9 Punkte**.
- Eine Punktwertung 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** bei **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 Wege-lagerer deines 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 **dein Mitspieler** und **du** jeweils 4 Punkte bekommen.



In der Hoffnung, dem **blauen** 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 keiner anderen Stadt verbunden ist, in der schon ein Ritter steht. Wenn du in einem späteren Zug das passende Plättchen ziehst, kannst du mit deinen beiden Rittern die Stadt des **blauen** 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 dein Mitspieler, erhältst du alleine die 10 Punkte für die fertige Stadt. Danach bekommen beide Spieler ihre Meeple zurück in den eigenen Vorrat.



## SPIELLENDE 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 dann steht der Sieger fest.

Sobald das Spiel zu Ende ist, gibt es noch Punkte für alle Gebiete, in denen noch Meeple stehen.

- Jede **Straße bringt nun 1 Punkt** für jedes Straßenplättchen, genauso wie während des Spiels.
- Jede offene **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**, genauso 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 der nächsten Seite erklärt.

*Schlussabrechnung Stadt links:*

**Rot** erhält für die große offene Stadt 8 Punkte (5 Stadtteile, 3 Wappen).

**Blau** erhält nichts, da **Rot** mit 2 Rittern die Mehrheit in der Stadt hat.

*Schlussabrechnung Kloster:*

**Blau** erhält für das nicht fertige Kloster 4 Punkte (3 umliegende Karten und die Klosterkarte).



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

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

Sobald ihr die Schlusswertung durchgeführt und alle Punkte zusammengerechnet habt, steht der Sieger eurer ersten Partie Carcassonne fest. Herzlichen Glückwunsch!

## WIESEN UND BAUERN

Hallo lieber Leser, du hast bereits die ein oder andere Partie Carcassonne gespielt? Dann bist du hier genau richtig, denn mit den Bauern machen wir dein Spiel noch spannender!

Als Erstes wollen wir dir die Bauern vorstellen. Was wäre das Leben in Carcassonne auch ohne die wichtigen Bauern? Gehen wir nun Schritt für Schritt durch wie diese funktionieren.

## Die Bauern

### 1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du erst mal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch diesmal muss das Plättchen natürlich an die Landschaft passen. Jede grüne Landschaft in Carcassonne bezeichnen wir als Wiese.

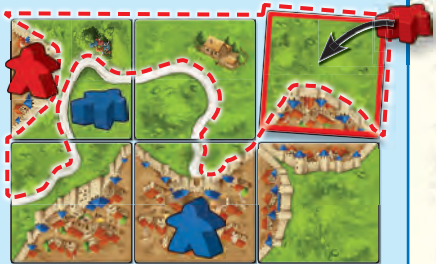


### 2. Einen Meeple als Bauern einsetzen

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 Punktwertung 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 unten sehen wir also 3 separate Wiesenflächen.

*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 Punktwertung für die Bauern

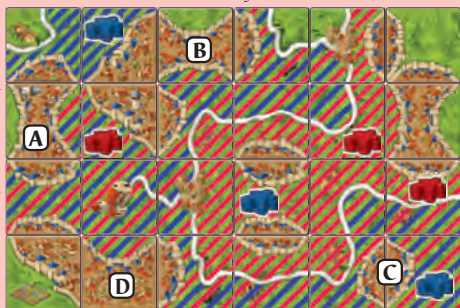
Wie du schon gelesen hast, bringen die Bauern während des Spiels leider keine Punkte und kommen auch nicht zu dir in den Vorrat zurück. Sei also sparsam mit deinen Bauern.

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**.

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 leider nicht vollendet worden, zählt also nicht.

Schauen wir uns an, ob es noch mehr Punkte für die Spieler gibt, denn es gibt ja noch mehr Wiesen. Auf der Wiese mit zwei **roten** Bauern und einem **blauen** Bauern, hat der **rote** Spieler die Mehrheit. Da er einen Bauern mehr auf der Wiese liegen hat, erhält er alleine die Punkte für alle 4 Städte und bekommt **12 Punkte**. Auf der kleinen Wiese am

oberen linken Rand ist der **blaue** Spieler mit einem Bauern vertreten. Für die beiden angrenzenden, abgeschlossenen Städte **A** und **B** erhält er **6 Punkte**.



Das war auch schon das ganze Geheimnis der Bauern. Fassen wir noch mal kurz zusammen, was wichtig ist:

- Bauern werden auf die Wiesen 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, indem man die Plättchen geschickt anlegt und die Wiesen damit verbindet.
- Auch hier gelten die bekannten Regeln: Wer am meisten Bauern auf einer Wiese hat, erhält alle Punkte. Haben beide Spieler gleich viele Bauern auf der Wiese, erhalten beide Spieler die Punkte.

Eine detaillierte Liste aller Plättchen findet ihr unter [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de).

Weitere Tipps, Infos und fantastische Ideen findet ihr unter den Internetadressen im nächsten Absatz.



© 2001, © 2017  
**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

#### Wir wollen mit Euch spielen!

Jedes Jahr touren wir durch Deutschland und schlagen unsere Spiel-Zelte auf, um euch willkommen zu heißen. Erfahrt mehr auf: [www.carcassonne-on-tour.de](http://www.carcassonne-on-tour.de)

**Autor:** Klaus-Jürgen Wrede  
**Illustration des Spielmaterials:** Anne Pätzke  
**Illustration des Covers:** Chris Quilliams  
**Grafik-Design:** Christof Tisch, Andreas Resch

Tolle Fanartikel, Mini Erweiterungen, unseren Ersatzteilservice und vieles mehr findet Ihr auf: [www.cundco.de](http://www.cundco.de)