



Klaus-Jürgen Wrede

Die Stadt

Um die Stadt Carcassonne ranken sich Mythen und Märchen. Noch heute hat Carcassonne mit der mächtigen, doppelten Stadtmauer nichts von seiner Faszination verloren. In diesem spannenden Spiel kann man nun die Geschichte der Stadt nachspielen und den Aufbau der Stadtmauer mitbestimmen. Wer dann noch seine Gefolgsleute geschickt einsetzt, die Mauer in Richtung seiner wertvollen Gebiete lenkt und seine Türme an den besten Stellen der Stadtmauer platziert, wird als Gewinner aus diesem Wettstreit hervorgehen.

- 70 Mauern



- 2 kurze Mauern
(Müssen neben dem Stadttor gebaut werden, wenn normale Mauern zu lang sind.)



- 12 Türme



- 1 Stadttor



- 32 Gefolgsleute in 4 Farben



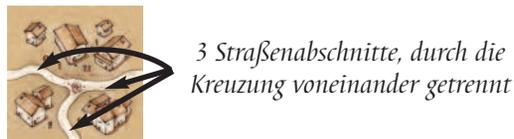
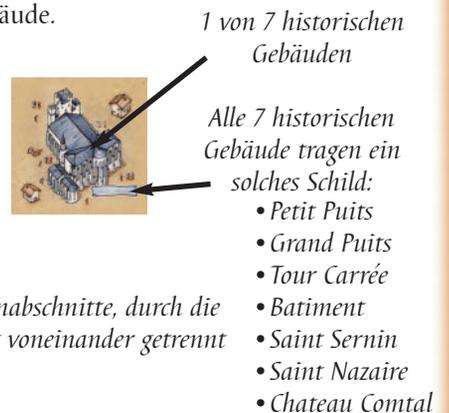
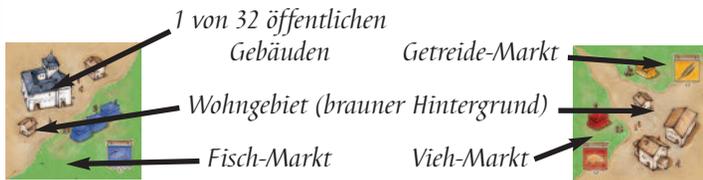
- 2 Stoffbeutel zur Aufbewahrung der Holzteile und Stadtkarten



- 1 Wertungstafel



- 75 Stadtkarten (im weiteren Text manchmal nur Karten genannt)
Sie zeigen verschiedene Straßenabschnitte, Wohngebiete, Märkte und Gebäude.



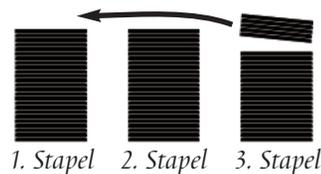
Das Spielziel

Die Spieler bauen gemeinsam an der Stadt Carcassonne, indem sie Wohngebiete, Märkte, Straßen und schließlich die Stadtmauer bauen.

Durch den geschickten Einsatz ihrer Gefolgsleute erhalten sie während des Spiels und am Ende Punkte.

Die Spielvorbereitungen

- Jeder Spieler erhält 8 Gefolgsleute einer Farbe, von denen er einen als Zählstein auf das Feld „0“ der Wertungstafel stellt. Die restlichen 7 stellt er als Vorrat vor sich hin.
- Die 12 Türme werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt.
- Die Stadtkarten werden verdeckt gemischt und in 3 Stapel aufgeteilt:
 1. Stapel mit 30 Karten,
 2. Stapel mit 25 Karten,
 3. Stapel mit 20 Karten.



Dies geht am schnellsten, wenn man zuerst 3 gleichhohe Stapel bildet und dann 5 Karten vom 3. Stapel auf den 1. Stapel legt. Der 1. Stapel wird für alle erreichbar positioniert.

- Der 2. und 3. Stapel, die 70 Mauern sowie das Stadttor und die 2 kurzen Mauern werden bereitgelegt. Sie werden erst später benötigt.

Das Spiel beginnt

Der jüngste Spieler beginnt, indem er die oberste Stadtkarte vom 1. Stapel zieht und offen in die Mitte der Spielfläche legt. Danach darf er noch einen seiner Gefolgsleute auf diese Stadtkarte setzen. Wie er das macht, wird im nächsten Abschnitt beschrieben.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Der Spieler **muss** eine neue **Stadtkarte** ziehen und anlegen.
2. Der Spieler **kann** einen eigenen **Gefolgsmann** aus seinem Vorrat auf die **soeben gelegte Stadtkarte** setzen.
3. Sind durch das Anlegen der Karte **fertige Straßen oder Märkte** entstanden, **müssen** sie jetzt gewertet werden.

Stadtkarten legen

Als erste Aktion **muss** der Spieler eine Stadtkarte zunächst vom 1. Stapel nehmen und anlegen. Dabei muss er beachten:

- Die neue Karte (in allen Beispielen rot umrandet) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen nur Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Nur die Straßen müssen beim Anlegen fortgesetzt werden. Alle anderen Bestandteile der Karten dürfen beliebig aneinander gelegt werden.



Straßenabschnitte werden fortgesetzt.



Wohngebiete und Märkte dürfen aneinander gelegt werden.



So z.B. darf nicht angelegt werden. Straßenabschnitte müssen fortgesetzt werden.

Gefolgsmann setzen

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

- Er darf 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 ...

Bürger



auf einen Straßenabschnitt

Marktfrau



auf einen Markt

Vogt



auf ein Wohngebiet.

oder

oder

Bürger und Marktfrauen werden hingestellt, Vögte hingelegt!

Einschränkungen beim Setzen:

Auf den durch die neue Karte verbundenen Straßenabschnitten, Märkten oder Wohngebieten darf kein anderer Gefolgsmann (auch kein eigener) stehen oder liegen. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit der andere Gefolgsmann entfernt ist. Wenn durch die neue Karte eine unbesetzte Straße oder ein unbesetzter Markt fertig gestellt wird, darf ebenfalls kein Gefolgsmann darauf gestellt werden. Was damit gemeint ist, verdeutlichen am besten drei Beispiele.



Rot kann nur einen Vogt einsetzen. In dem verbundenen Markt steht bereits eine Marktfrau.



Blau kann seinen Gefolgsmann als Marktfrau oder als Bürger einsetzen, als Vogt nur auf dem kleinen Wohngebiet (roter Pfeil). Das große Wohngebiet ist bereits besetzt.



Blau kann seinen Gefolgsmann nicht auf den Markt setzen, da dieser gerade fertig gestellt wurde.

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** oder ein **Markt** fertiggestellt worden, muss jetzt gewertet werden. Wohngebiete werden nicht gewertet.

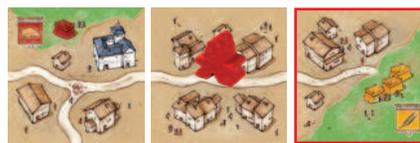
Fertige Straßen und Märkte werden gewertet

Eine fertige Straße

Eine Straße ist fertig, wenn die Straßenabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung, ein Straßenende oder - im späteren Spielverlauf - durch eine Mauer begrenzt sind oder wenn die Straße einen geschlossenen Kreis ergibt. Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.

Für eine **fertige Straße mit 1-3 Straßenabschnitten** erhält der Spieler, der auf dieser Straße einen Bürger hat, **so viele Punkte, wie die Straße lang ist (Anzahl der Karten).**

Für eine **fertige Straße mit 4 oder mehr Straßenabschnitten** erhält der Spieler, der auf dieser Straße einen Bürger hat, **doppelt so viele Punkte, wie die Straße lang ist (Anzahl der Karten x 2).**



Rot erhält 3 Punkte (3 Straßenabschnitte).



Rot erhält 8 Punkte (4 Straßenabschnitte).

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 wird er hingelegt. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon 50 oder mehr Punkte errungen hat.)

Ein fertiger Markt

Ein Markt ist fertig, wenn er nicht mehr erweitert werden kann und die Marktfläche keine Lücke aufweist. Ein Markt kann aus beliebig vielen Karten bestehen.

Für einen **fertigen Markt** erhält der Spieler, der auf diesem Markt eine Marktfrau hat, folgende Punktzahl: Er **multipliziert die Anzahl der Karten mit der Anzahl der Sorten (Fisch, Getreide, Vieh)**, die auf dem Markt vertreten sind.



Blau erhält 9 Punkte (3 verschiedene Sorten x 3 Karten = 9 Punkte).

Blau erhält 8 Punkte (2 verschiedene Sorten x 4 Karten = 8 Punkte).

Was passiert, wenn mehrere Gefolgsleute auf einer fertigen Straße oder in einem fertigen Markt stehen?

Durch trickreiches Anlegen von Stadtkarten können durchaus mehrere Bürger auf einer Straße oder mehrere Marktfrauen in einem Markt stehen. **Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Bürgern bzw. Marktfrauen. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktzahl.**

Rückkehr der Gefolgsleute zu ihren Besitzern

Nachdem eine Straße oder ein Markt gewertet wurde – **und nur dann** – kehren die dort eingesetzten Bürger bzw. Marktfrauen zu ihren Besitzern zurück. Die Spieler können sie **ab dem nächsten Zug** wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen.

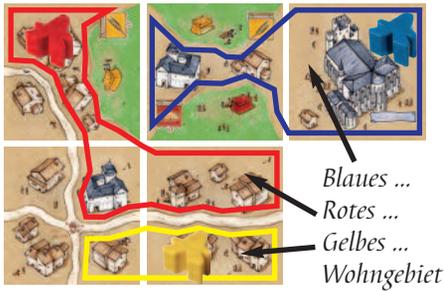
Rot und Blau erhalten beide die volle Punktzahl, nämlich 18 Punkte (3 Sorten x 6 Karten), da beide je 1 Marktfrau auf dem Markt besitzen.



Die neue Karte verbindet die vorher getrennten Märkte zu einem einzigen Markt. Nur auf diese Weise können mehrere Gefolgsleute in einem Gebiet sein (zur Verbindung von Gebieten siehe auch nächstes Beispiel Seite 4).

Die Wohngebiete

Wohngebiete werden niemals gewertet, auch nicht, wenn sie fertig sind. Sie dienen nur dazu, Vögte aufzunehmen. Wohngebiete werden durch Straßen, durch Märkte und durch die Stadtmauer begrenzt (das ist für die Schlusswertung wichtig).



Blaues ...
Rotes ...
Gelbes ...
Wohngebiet

Alle 3 Vögte haben ihr eigenes Wohngebiet.
Die Straßen und Märkte trennen die
3 Wohngebiete voneinander ab.



Nach dem Anlegen der neuen Karte sind die
3 Wohngebiete miteinander verbunden.
Man beachte: Der Spieler, der die neue Karte gelegt
hat, darf keinen Vogt setzen, da auf dem nun ver-
bundenen Wohngebiet bereits Vögte liegen.

Die Spieler bekommen für ihre Vögte erst bei der Schlusswertung Punkte. **Vögte bleiben also das ganze Spiel über in den Wohngebieten und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück!** Um dies zu verdeutlichen, werden Vögte hingelegt und nicht hingestellt!

Ab dem 2. Stapel Stadtkarten kommen die Mauern ins Spiel



Sobald die letzte Stadtkarte vom 1. Stapel genommen wurde, wird der 2. Stapel mit 25 Karten bereitgelegt. Von nun an kommen die Mauern und Türme zum gewohnten Spielablauf dazu. Außerdem können ab jetzt Gefolgsleute aus dem Vorrat auch als Wächter auf die Mauer gesetzt werden.

Mauerbau, Türme, Wächter

Immer dann, wenn ein Spieler durch das Legen einer Karte eine **Wertung auslöst** (Fertigstellen einer Straße bzw. eines Marktes), wird das Spiel **nach** der Wertung unterbrochen und es kommt zu einem Mauerbau.

Bei der 1. Wertung bekommt der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, das Stadttor. Alle anderen Spieler erhalten 1 Mauer. Der Spieler mit dem Stadttor setzt dieses an eine Stadtkarte seiner Wahl. Im Uhrzeigersinn folgend setzen die Mitspieler ihre Mauer rechts oder links benachbart dazu. So entsteht eine Stadtmauer, die - beginnend beim Stadttor - um die Spielfläche herum wächst. Gleichzeitig begrenzt die Stadtmauer die Stadtfläche, so dass an diesen Stellen keine Stadtkarten mehr angelegt werden können.

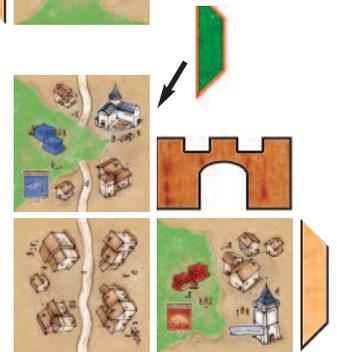
Ab der nächsten Wertung erhalten alle Spieler bei jeder Wertung 1 Mauer und bauen - beginnend mit dem Spieler, der die Wertung ausgelöst hat - die schon bestehende Stadtmauer weiter.

Immer wenn ein Spieler eine Mauer gebaut hat, kann er zusätzlich einen Gefolgsmann aus seinem Vorrat als Wächter auf die soeben gesetzte Mauer stellen.

Einschränkung: Steht gegenüber bereits ein Wächter, darf er keinen Wächter einsetzen.



Stadttor und
Mauern wer-
den gebaut.



Für jede kurze Mauer, die eingesetzt
wird, wird eine normale Mauer in die
Schachtel zurückgelegt.



Auf eine gerade gebaute Mauer
wird ein Wächter gesetzt.



Blau darf keinen Wächter einsetzen, da gegenüber ein roter Wächter steht.



Blau darf einen Wächter setzen, da die Reihe eine Lücke aufweist.

Wächter werden erst am Ende des Spiels gewertet und kommen daher während des Spiels nicht zu ihren Besitzern zurück.



Nachdem alle Spieler ihre Mauern gebaut haben, darf der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, einen seiner Türme an eines der beiden Enden der Stadtmauer setzen. Er erhält dafür soviele Punkte, wie Mauern zwischen seinem Turm und dem vorigen Turm bzw. dem Stadttor stehen.

Rot setzt einen seiner Türme und erhält 4 Punkte.

Durch Mauern fertig gestellte Märkte oder Straßen werden gewertet

Werden durch Mauern Märkte oder Straßen fertig, werden diese sofort gewertet.



Diese Mauer schließt den Markt ab.
Rot erhält 4 Punkte (2 Sorten x 2 Karten)
und seine Marktfrau zurück.



Diese Mauer schließt die Straße ab.
Rot erhält 1 Punkt.

Nach Wertungen, die durch einen Mauerbau ausgelöst werden, gibt es **keinen** erneuten Mauerbau.

Sobald die letzte Stadtkarte vom 2. Stapel genommen wurde, wird der **3. Stapel** mit 20 Karten bereitgelegt. Von nun an ändert sich das Spiel noch einmal geringfügig. Ab jetzt werden bei jeder Wertung an alle Spieler **2 Mauern** verteilt. Der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, beginnt und verbaut 1 Mauer. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Mauerbau endet nun, wenn jeder Spieler seine 2. Mauer verbaut hat. Wie gehabt, darf man auf jede soeben gebaute Mauer einen Wächter setzen. Der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, darf nach dem Mauerbau einen Turm setzen und Punkte dafür kassieren.

Sind nicht mehr genügend Mauern im Vorrat, werden sie, beginnend bei dem Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, im Uhrzeigersinn verteilt. Der 1. Spieler erhält 1 Mauer, dann der 2. Spieler 1 Mauer usw., bis es keine Mauern mehr gibt.

Spielende

Das Spiel endet in einer der folgenden Situationen:

Entweder ... das letzte Mauerstück wurde verbaut

oder ... die letzte Stadtkarte wurde verbaut (wird dadurch eine Wertung ausgelöst, erfolgt noch der Mauerbau)

oder ... die beiden Mauerenden sind so nah beieinander, dass nur noch 5 oder weniger Mauern eingebaut werden können.

Die gesamte übrige Stadt ist von Mauern umgeben.



Nach dem letzten Mauerbau können zwischen den beiden freien Enden der Stadtmauer nur noch 4 Mauern gesetzt werden. Das Spiel ist beendet.

In jedem Fall wird die Stadtmauer komplett geschlossen. Sind noch Mauern vorhanden, werden diese einfach gesetzt. Sind keine mehr vorhanden, wird angenommen, dass die Stadtmauer komplett geschlossen wurde. Dadurch fertig gestellte Straßen und Märkte werden noch gewertet. Im vorhergehenden Beispiel erhält Rot für die fertige Straße 1 Punkt.

Es folgt die Schlusswertung. Vor der Schlusswertung werden alle Gefolgsleute aus unfertigen Straßen und Märkten entfernt. Für sie gibt es keine Punkte. (Unfertige Straßen und Märkte kann es nur geben, wenn im Inneren der Stadt Lücken nicht geschlossen wurden.)

Schlusswertung

Bei der Schlusswertung bringen Vögte und Wächter Punkte.

Die Märkte bringen den Vögten Punkte

Hat nur 1 Spieler einen Vogt in einem Wohngebiet, so ist er der Besitzer des Wohngebiets. Haben mehrere Spieler Vögte in einem Wohngebiet, so ist der Spieler mit den meisten Vögten der Besitzer. Bei Gleichstand sind alle Spieler, die die meisten Vögte haben, Besitzer des Wohngebiets.

Der oder die Besitzer erhalten 2 Punkte für jeden Markt, der an das Wohngebiet grenzt bzw. im Wohngebiet liegt. Dabei spielt es keine Rolle, wie groß der Markt ist und ob er fertig ist oder nicht.

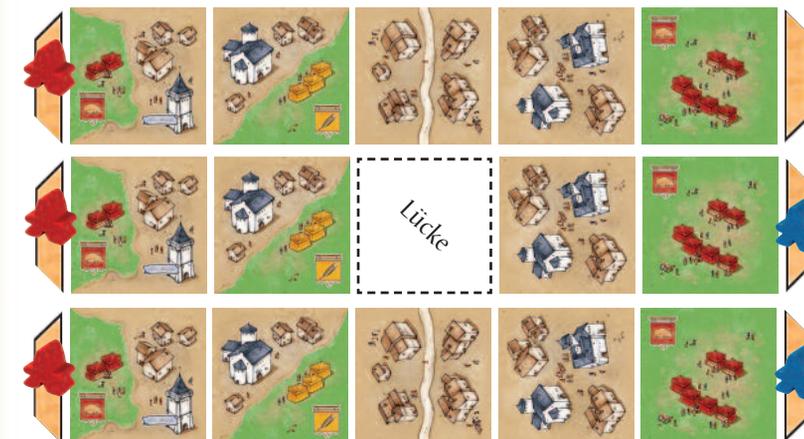
Die Wächter auf den Mauern bringen Punkte

Jeder Wächter bewacht genau die Reihe von Stadtkarten, die vor ihm liegt.

Für jedes öffentliche Gebäude in dieser Reihe erhält der Spieler, dem der Wächter gehört, 2 Punkte.

Für jedes historische Gebäude in dieser Reihe erhält der Spieler, dem der Wächter gehört, 3 Punkte.

Rot erhält 6 Punkte (3 Märkte im Wohngebiet).



Rot erhält 9 Punkte für 3 öffentliche und 1 historische Gebäude.

Rot erhält 5 Punkte. Blau erhält 4 Punkte. Jeder erhält die Punkte nur bis zur Lücke.

Wenn die Lücke nach dem Setzen der Wächter geschlossen wurde: Rot und Blau erhalten je 9 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Sonderregel für 2 Spieler

Bei 2 Spielern wird die doppelte Anzahl an Mauern verteilt:

- Nach den Wertungen während des 2. Stapels: Jeder Spieler erhält 2 Mauern.
- Nach den Wertungen während des 3. Stapels: Jeder Spieler erhält 4 Mauern.

Die Spieler bauen abwechselnd je eine Mauer, bis jeder seine 2 bzw. 4 Mauern verbaut hat.

In der ersten Baurunde des 2. Stapels bekommt der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, das Stadttor und 1 Mauer, der Mitspieler erhält 2 Mauern.



© 2004 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

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Matthias Esken, Dagmar Joseph, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Udo Schmitz, Vera Schwingenheuer, Nina & Willi Weber, Alex Weiß und Hannes Wildner. Vom Autor geht ein ganz besonderer Dank für unermüdliche Testspiele und Unterstützung an Andrea. Varianten und Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage www.hans-im-glueck.de