

Klaus-Jürgen Wrede und Karl-Heinz Schmiel



Carcassonne

Das Carcassonne-Kartenspiel





Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede und Karl-Heinz Schmiel
Das Carcassonne-Kartenspiel

Spielmaterial

- 4 Spielpläne in 4 Farben (gelb, rot, grün, blau)
Sie ergeben zusammgelegt eine Wertungstafel von 1 bis 100.

- 5 Große Gefolgsleute in 5 Farben



- 5 Truhen



- 5 Kleine Gefolgsleute in 5 Farben



- 5 Plättchen 100/200



Achtung!
Die Farben der Spielpläne haben nichts mit den Farben der Spielfiguren zu tun.

- 140 Karten

- pro Farbe 30 Karten bestehend aus:

Personenkarten

8 mal 5 mal 3 mal



Gelbe Karten = Kloster



Gebäudekarten

5 mal



Rote Karten = Straße



Tierkarten

9 mal

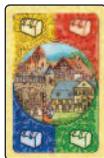
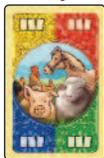


Grüne Karten = Wiese



Blaue Karten = Stadt

- 2 Joker (Drache und Fee)
- 4 Tierjoker
- 4 Gebäudejoker
- 5 Wertungskarten



Punktetabelle für Tierkarten



Punktetabelle für Gebäudekarten

- 1 Spielregel
- Leerkarten (werden nicht benötigt)



Kurzbeschreibung und Spielziel

Durch geschicktes Anlegen der eigenen Karten und das Sichern von Kartenreihen bekommen die Spieler Punkte. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Die 4 Spielpläne werden am Rand der Spielfläche übereinander ausgelegt, so dass sich eine durchgehende Wertungstafel von 1 bis 100 bildet. Dabei ist zu beachten, dass nach rechts, also in die Richtung, in der die Spielpläne „offen“ sind, Platz gelassen wird. Dorthin werden im Spiel die Karten der jeweiligen Farbe in Reihen ausgelegt.

Jeder Spieler bekommt:

- 1 großen **Gefolgsmann** in seiner Farbe
- 1 **kleinen Gefolgsmann** in seiner Farbe, welchen er neben die 1 der Wertungstafel stellt.
- 1 **Truhe**
- 1 **Wertungskarte**



Übrige Wertungskarten, Truhen und Spielfiguren werden zusammen mit den Leerkarten in die Schachtel zurück gelegt.

Der jüngste Spieler wird Kartengeber.

Die jetzt übrigen 130 Karten werden **mehrfach und gründlich** gemischt. Anschließend deckt der Kartengeber die oberste Karte auf und legt sie farblich passend an den entsprechenden Spielplan an. Dies macht er nacheinander mit 10 Karten. Eine aufgedeckte Joker-Karte legt der Spieler an eine Reihe seiner Wahl an.

Die restlichen 120 Karten bilden den Nachziehstapel. Davon gibt der Kartengeber jedem Spieler nun Karten.

Dies gilt am Spielanfang, sowie zu Beginn jeder Runde:

Spieleranzahl	Karten pro Runde	Rundenanzahl
2 Spieler	6 Karten	10 Runden
3 Spielern	5 Karten	8 Runden
4 Spielern	5 Karten	6 Runden
5 Spielern	4 Karten	6 Runden

Jeder Spieler nimmt seine Karten verdeckt auf die Hand.n



Klosterreihe



Straßenreihe



Wiesenreihe



Der Kartengeber hat diese 10 Karten aufgedeckt und an die Spielpläne angelegt.



Stadtreihe



Es waren keine **Wiesenkarten** dabei.

Nochmal zur Erinnerung: Die Spielerfarben haben nichts mit den Karten- bzw. den Reihenfarben zu tun.

Rundenablauf

Cardcassonne wird in Runden gespielt. Eine Runde endet, wenn alle Spieler alle ihre Handkarten angelegt, ihren großen Gefolgsmann gesetzt und die Wertung durchgeführt haben. Die Spieler spielen im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler links vom Kartengeber mit seinem Zug. Er muss, wie jeder weitere Spieler danach, in seinem Zug genau **eine** von zwei Aktionen ausführen, entweder:

■ **Eine Karte anlegen** oder

■ **Seinen großen Gefolgsmann setzen.**

■ Eine Karte anlegen

Der Spieler legt **eine** seiner Handkarten an die offene Seite eines Spielplans bzw. an die letzte dort liegende Karte an. Dabei muss er Folgendes beachten:

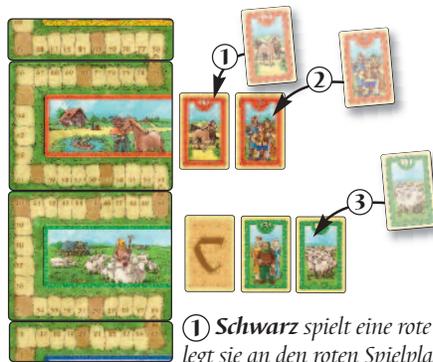
- Er muss seine **erste Karte** in jeder Runde **verdeckt** anlegen.
- Er muss jede weitere Karte **offen** anlegen.
- Er muss die Karte an die farblich passende Reihe anlegen. (außer verdeckt gelegte Karten, siehe S.6)
- Er darf einen **Joker** (Tierjoker, Gebäudejoker, Drache und Fee) an jede beliebige Reihe anlegen.
- Er darf die Karte nie zwischen bereits ausliegende Karten schieben.

■ Seinen großen Gefolgsmann setzen

Der Spieler setzt seinen **großen Gefolgsmann** an das Ende einer Reihe. Damit sichert sich der Spieler die Karten dieser Reihe. Er sichert sich aber nur die Karten, die hinter dem Gefolgsmann ausliegen, also zu dem Spielplan, bzw. zu einem anderen Gefolgsmann hin.

Es gilt Folgendes:

- Ein einmal gesetzter Gefolgsmann bleibt bis zur Wertung an seinem Platz stehen.
- Es dürfen mehrere Gefolgsleute in einer Reihe stehen.
- Der Spieler, der als letzter seinen Gefolgsmann setzt, legt diesen hin und wird **Kartengeber** in der nächsten Runde.
- Der Spieler bekommt die gesicherten Karten erst bei der Wertung.



① **Schwarz** spielt eine rote Karte und legt sie an den roten Spielplan an.

② **Blau** spielt ebenfalls eine rote Karte und legt sie an die nun liegende rote Karte an.

③ **Grün** spielt eine grüne Karte und legt sie an die grüne Reihe an.

Schwarz, Grün und Rot setzen ihre Gefolgsleute: **Schwarz** sichert sich die **4 Karten** an der Wiesenreihe.

Grün sichert sich die **4 Karten** an der Stadtreihe. Nachdem weitere Karten angelegt wurden, setzt **Rot** ebenfalls in die Stadtreihe und sichert sich damit die **3 Karten** nach dem **grünen Gefolgsmann**.



Hat ein Spieler eine der beiden Aktionen ausgeführt, ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist am Zug.

WERTUNG DER KARTEN

Wenn alle Spieler alle ihre Handkarten angelegt und ihren großen Gefolgsmann gesetzt haben, räumt jeder Spieler die Karten, die er sich gesichert hat ab und nimmt seinen großen Gefolgsmann zu sich zurück.

Die Kartenreihen werden (von unten nach oben) abgeräumt. Karten die nicht gesichert wurden, bleiben liegen. Verdeckt liegende Karten einer gesicherten Kartenreihe werden jetzt umgedreht.

Die gesicherten Karten werden von den Spielern wie folgt gewertet:



Personenkarten (1-3):

Die Zahlenwerte auf den Karten werden addiert und mit der Anzahl der Personenkarten multipliziert. Der Spieler vermerkt sich das Ergebnis auf der Wertungstafel. Die abgerechneten Personenkarten kommen aus dem Spiel.



Rot hat folgende Zahlenwerte:
 $3+1+1 = 5$

Rot hat 3 Personenkarten
 $5 \times 3 = 15$ Punkte



Tierkarten

Jedesmal, wenn der Spieler Tierkarten abgeräumt hat, erhält er dafür Punkte. Das lässt sich am Besten durch ein Beispiel erklären:

① **Rot** hat 2 **Schafskarten** unter seinen abgeräumten Karten. Er legt sie offen vor seinen Platz und vermerkt sofort **6 Punkte** auf der Wertungstafel. Tierkarten bleiben im Spiel.



② Am Ende einer späteren Runde hat **Rot** unter seinen abgeräumten Karten 2 **Schafskarten** und 1 **Tierjoker**. Er legt sie zu den schon gesammelten 2 Schafskarten dazu und hat nun insgesamt 5 **Schafskarten**. Er vermerkt sich sofort **14 Punkte** auf der Wertungstafel.



Bekommt der Spieler einen **Tierjoker**, ohne Tierkarten vor sich liegen zu haben, vermerkt er sich sofort 3 Punkte. Sobald er Tierkarten bekommt, muss er den Tierjoker zuordnen.



Gebäudekarten

Bekommt ein Spieler Gebäudekarten, legt er sie verdeckt unter seine Truhe. Diese Karten werden erst am Spielende gewertet. Der Spieler darf sich die Karten unter seiner Schatztruhe während des Spiels nicht mehr anschauen. **Gebäudejoker** kommen ebenfalls unter die Schatztruhe und zählen erst am Spielende.



Rot erhält
1 Gebäudejoker und
2 Gebäudekarten.
Er legt sie unter
seine Truhe.



Joker

Drache und Fee bringen sofort je 10 Punkte, die der Spieler auf der Wertungstafel vermerkt. Die Karten werden aus dem Spiel genommen.

Falsch gelegte Karten - nur durch verdeckt gelegte Karten möglich

Befinden sich unter den abgeräumten Karten eines Spielers solche, die nicht zu der Farbe der Reihe passen, so handelt er wie folgt:

- Für jede **Personenkarte** in der falschen Farbe vermerkt er sich sofort **10 Punkte** auf der Wertungstafel und nimmt sie aus dem Spiel.

Für jede falsch gelegte **Tier-** oder **Gebäudekarte** hat er zwei Möglichkeiten:

• Er vermerkt sich dafür sofort **10 Punkte** auf der Wertungstafel. Die Karte kommt aus dem Spiel.

ODER • Er legt die **Tierkarte(n)** an seinen Platz und vermerkt sich die Punkte sofort auf der Wertungstafel;
Er legt die **Gebäudekarte(n)** unter seine Truhe.

RUNDENENDE

Der (neue) Kartengeber teilt an jeden Spieler neue Karten aus (siehe Tabelle S. 3) und die nächste Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr ausgeteilt werden können.

Jetzt noch ausliegende Karten kommen aus dem Spiel.

SCHLUSSWERTUNG

Die Gebäudekarten werden gewertet. Diese holt jeder Spieler unter seiner Truhe hervor und bildet Serien.

Eine Serie besteht aus 2 bis 4 **verschiedenen** Gebäudekarten.

Dafür gibt es folgende Punkte:

- 1 einzelne Gebäudekarte 0 Punkte
- 2 verschiedene Gebäudekarten 5 Punkte
- 3 verschiedene Gebäudekarten 15 Punkte
- 4 verschiedene Gebäudekarten 30 Punkte



Die Gebäudejoker können für jede Gebäudekarte eingesetzt werden.

Entsprechend der ermittelten Punktzahl vermerkt der Spieler das Ergebnis auf der Wertungstafel.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit mehr Gebäudekarten.



30 Punkte



30 Punkte



5 Punkte



0 Punkte



Rot bekommt für seine Gebäudekarten insgesamt **65 Punkte**.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
Fax: 0 89/30 23 36

Wir danken für viele Testrunden Tom Hilgert, Gregor Abraham, Hannes Wildner und besonders auch Dieter Hornung.

Regellayout: Christof Tisch

Unser weiteres Spielprogramm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: www.hans-im-glueck.de