

Spielregeln „Carcassonne“

Ziel:

Die Spieler versuchen durch geschickten Einsatz ihrer Spielfiguren am Ende der Schlußwertung möglichst viele Punkte zu erreichen.

Am Anfang erhält jeder einen Satz an Spielfiguren. Eine Figur jedes Spielers wird auf das Startfeld der Wertungstabelle gestellt. Die Kärtchen werden gründlich gemischt und in mehreren Stapeln bereitgelegt. Die speziell markierte Startkarte kommt offen in die Mitte des Tisches und man einigt sich auf die Spielreihenfolge.

Wer an der Reihe ist, muß drei Aktionen hintereinander durchführen. Zunächst muß der Spieler eine Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel ziehen und anlegen. Dabei ist zu beachten, daß das Kärtchen immer mit mindestens einer Kante an ein bereits ausliegendes Plättchen gelegt wird. Ferner müssen an allen angrenzenden Seiten eventuell vorhandene Wege, Wiesen oder Städte fortgeführt werden. Sollte ein Kärtchen gar nicht passen, kommt es aus dem Spiel und der Spieler darf sich eine neue Karte ziehen.

Anschließend kann der Spieler eine seiner Figuren auf das soeben gelegte Plättchen stellen. Er muß sich jedoch entscheiden, ob er es auf die Wiese, den Weg, das Kloster oder in die Stadt stellen will (sofern diese Auswahlmöglichkeiten auf dem Kärtchen vorhanden waren).

Beim Abstellen einer Figur muß man beachten, daß sich auf einem Abschnitt immer nur eine Figur befinden darf. Ein Straßenabschnitt besteht dabei aus allen Straßenstücken, die sich zwischen zwei Kreuzungen oder einer Kreuzung und einem Stadttor befinden. In einen Stadtteil kann eine Figur nur gesetzt werden, wenn in allen direkt mit dem gelegten Teil verbundenen Stadtteilen keine Figur steht. Auf einer Wiese kann eine Figur nur stehen, wenn sie alleine dort steht und auf angrenzenden Wiesenfeldern keine weiteren Figuren, egal ob eigene oder fremde, bereits vorhanden sind.

Entsteht durch das Legen eine fertige Straße, eine Stadt oder ein Kloster, dann wird dieses sofort gewertet. Eine Straße ist fertig, wenn sie an beiden Seiten durch Kreuzungen oder Stadttore eingegrenzt ist. Ein Spieler, der dort eine Figur stehen hat, erhält pro Straßenfeld dieses Abschnittes einen Punkt. Anschließend bekommt er seine Figur zurück in den Vorrat. Die Punkte werden auf der Wertungsleiste vermerkt.

Eine Stadt gilt als fertig, wenn sie komplett mit einer Stadtmauer umgeben ist. Für eine Stadt erhält der Spieler mit den meisten Figuren darin pro Stadtkärtchen zwei Punkte und ggf. zwei Bonuspunkte pro Wappen. Eine Kleinstadt mit nur zwei Feldern bringt auch nur zwei Siegpunkte. Auch hier erhalten die Spieler ihre Figuren zurück. Für ein Kloster erhält ein Spieler neun Siegpunkte, wenn alle acht das Kloster umgebende Felder mit Kärtchen belegt sind. Die Figur des Spielers kommt wieder in seinen Vorrat.

Durch trickreiches Anlegen ist es möglich, zwei Straßen oder Stadtteile so miteinander zu verbinden, daß daraus eine gemeinsame Straße oder Stadt entsteht.

Die Spielfiguren bleiben in diesem Fall bis zur Wertung auf ihren Feldern. Sie erhalten bei einem Gleichstand alle die volle Punktzahl gutgeschrieben. Sollte es jedoch einen Spieler mit eindeutiger Mehrheit geben, so erhält nur er die Punkte. Eine Figur auf der Wiese bleibt für das gesamte Spiel dort stehen und tritt erst am Ende der Partie in Erscheinung. Wie bei den Straßen und Städten ist es natürlich auch hier möglich, durch geschicktes Verbinden zweier Wiesen mehrere Spielfiguren in einer neuen großräumigen Wiese unterzubringen.

Spielende: Nachdem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde und der Zug zu Ende gespielt ist, erfolgt die Schlußwertung. Jede nicht fertige Straße und Stadt bringen so viele Punkte, wie Kärtchen zur Bildung beitragen. Jedes Wappenkärtchen bringt in einer unfertigen Stadt einen Punkt. Bei einem Kloster erhält man neben dem eigentlichen Klosterfeld noch so viele Siegpunkte, wie angrenzende Karten das Kloster umschließen.

Zuletzt betrachtet man die Bauern auf den Wiesen. Sie versorgen fertige Städte, an denen sie angrenzen. Jede fertige Stadt bringt dem Spieler vier Punkte, der am meisten Bauern zur Versorgung dort aufbringen kann. Bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler entsprechende Punkte.

Spielende

Sind alle Städte abgerechnet, gewinnt der Spieler die Partie, der die meisten Siegpunkte besitzt.