

Spielzug

1. Steht die Fee neben einem Gefolgsmann des Spielers, erhält dieser sofort einen Punkt.
2. Ist ein Gefolgsmann des Spielers gefangen, kann er diesen im Tausch gegen drei Punkte freikaufen.
3. Der Spieler nimmt seine Abtei oder eine seiner „halben“ Landschaftskarten oder seine Burg oder zieht eine Landschaftskarte und legt diese passend an.
4. Hat der Spieler ein Landschaftskärtchen mit Symbol gezogen, passiert je nach Symbol folgendes:
 - Vulkan: Der Drache wird auf das Plättchen mit dem Vulkan gesetzt. Der Spieler darf jetzt nur die Fee versetzen, aber keine Figur einsetzen.
 - Schicksalsrad: Das Schwein auf dem Schicksalsrad wird um die angegebene Zahl auf dem Rad weitergezogen und die Aktion des Schicksalsrades ausgeführt. Gefolgsleute auf Kronenfeldern werden gewertet.
 - Gold: Er legt auf dieses und ein benachbartes Kärtchen jeweils ein Goldstück.
 - Magier: Er muss entweder die Magier- oder die Hexenfigur auf eine unfertige Stadt oder Straße ein- bzw. versetzen.
 - Räuber: Reihum darf jeder Spieler seinen Räuber neben einen Zählgefolgsmann eines anderen Spielers auf der Wertungstafel ein- oder versetzen.
 - Pest: Er legt darauf den Pestherd mit der niedrigsten noch verfügbaren Nummer. Damit bricht an dieser Stelle die Pest aus, ab dem nächsten Zug werden angrenzend Flohchips ausgelegt.
 - Windrose: Legt er die Windrose im entsprechenden Abschnitt an, erhält er sofort 3 Punkte.
 - Hügel: Er nimmt sich ein verdecktes Landschaftsplättchen vom Vorrat und legt es unter den Hügel.

Danach darf der Spieler *eine* der folgenden Möglichkeiten wahrnehmen, falls er kein Vulkankärtchen gezogen hat:

- einen Gefolgsmann, einen Baumeister oder ein Schwein auf das neue Plättchen setzen (der Bürgermeister und der Wagen zählen auch als Gefolgsmann); dazu oder stattdessen darf er ein Phantom auf das selbe Plättchen, jedoch eine andere Landschaft auf diesem Plättchen setzen; legt er das neue Plättchen an ein Artistenplättchen an, darf er einen kleinen Gefolgsmann als Artisten auf dieses setzen.
- die Fee zu einem beliebigen eigenen Gefolgsmann setzen;
- ein Turmteil auf einen noch offenen Turmbauplatz oder einen bestehenden Turm setzen und ggf. einen gegnerischen Gefolgsmann gefangen nehmen;
- einen kleinen oder großen Gefolgsmann auf einen bestehenden Turm setzen (aber nicht den Wagen oder den Bürgermeister);
- einen Gefolgsmann auf ein freies Kronenfeld des Schicksalsrades setzen;
- einen Gutshof auf eine Kreuzung von vier Wiesenplättchen setzen (→ Wertung der Wiese);
- einen Abt auf ein Kloster oder einen Garten setzen;
- einen Abt vom Spielfeld nehmen und werten;
- ein Gebäude auf das neue Plättchen setzen,
- einen Schäfer auf ein Wiesenstück des neuen Plättchens setzen,
- wenn an eine Wiese mit eigenem Schäfer angelegt wird: die Schafherde erweitern oder werten,
- nur bei Burgfräulein: einen eigenen oder fremden Gefolgsmann aus der Stadt entfernen, an die das Burgfräulein gelegt wird;
- nur bei Zaubergang: einen Gefolgsmann auf eine beliebige Karte gemäß den Setzregeln setzen;
- nur bei Fest: eine beliebige eigene Figur von der Auslage (einschließlich Stadt und Schicksalsrad) zurück in seinen Vorrat nehmen;
- nur wenn eine Wertung ausgelöst wird, bei der nur Mitspieler, aber nicht der Spieler selbst Punkte erhalten: nach der Wertung einen Gefolgsmann in die Stadt Carcassonne setzen und den Grafen versetzen;

Zusätzlich darf der Spieler eine seiner Brücken bauen, um eine Straße über eine Wiese fortzusetzen. Die Brücke darf nur auf die gerade gelegte oder eine hieran angrenzende Karte gebaut werden.

Falls die Pest bereits ausgebrochen ist, darf der Spieler zusätzlich zum normalen Zug mit einem seiner Gefolgsleute "fliehen".

Hat der Spieler ein Landschaftskärtchen mit Symbol angelegt, passiert je nach Symbol folgendes:

- **Drache:** Der Drache wird reihum sechs Schritte bewegt. Kommt er dabei auf ein Plättchen mit einem Gefolgsmann (einschließlich Bürgermeister, Wagen, Phantom und Abt) oder einer Sonderfigur, wird diese „gefressen“. Beim Schäfer werden die Schafe gleich mitgefressen.
- **Basar:** Der Spieler zieht so viele weitere Karten, wie Spieler mitspielen, die dann beginnend mit dem folgenden Spieler reihum versteigert werden.
- **Fluggeräte:** Er darf seinen Gefolgsmann auf das Fluggerät setzen, würfeln und entsprechend weit in Pfeilrichtung zu einem unfertigen Bauwerk "fliegen".
- **See:** Er nimmt eine Fähre und verbindet damit zwei der Straßen. Wird später an eine Straße mit Fähre angebaut, darf dieser Spieler die Fähre(n), die der neuen Karte am nächsten ist/sind, umlegen, nachdem er seinen Gefolgsmann eingesetzt hat.
- **Kornkreis:** Er bestimmt, dass alle Spieler – beginnend links von ihm – entweder einen ihrer Gefolgsleute zu einem eigenen bereits gelegten Gefolgsmann der entsprechenden Landschaftsart dazulegen oder einen eigenen Gefolgsmann der entsprechenden Landschaftsart entfernen müssen.

5. Bleibt nach einer Gefangennahme im Turm, Verführung durch ein Burgfräulein oder Wanderung des Drachen ein Schwein auf einer Wiese ohne zugehörigen Bauern oder ein Baumeister auf einer Straße oder Stadt ohne zugehörigen Wegelagerer bzw. Ritter allein zurück, kehrt auch das Schwein bzw. der Baumeister zu dem entsprechenden Spieler zurück.

6. Befindet sich im Umkreis einer Belagererkarte ein Kloster, darf der Spieler einen eigenen Gefolgsmann aus der belagerten Stadt nehmen.

7. Hat der Spieler noch mindestens einen Tunnel-Chip übrig, darf er diesen auf irgendeine (auch eine soeben gelegte) Tunnelöffnung platzieren. Der erste Chip einer Farbe ist der Tunneleingang, der zweite der Tunnelausgang. Eine Straße wird auf diese Weise fortgeführt und entsprechend gewertet.

8. Wird eine Wertung ausgelöst, darf jeder Spieler Gefolgsleute aus der Stadt Carcassonne in das zu wertende Gebiet versetzen.

Ist die längste Straße oder die größte Stadt abgeschlossen worden, erhält der aktive Spieler die Raubritter- bzw. die Königskarte.

Wurde eine Stadt mit Warensymbolen abgeschlossen, erhält der aktive Spieler entsprechend Warenplättchen.

Wurde eine Kleinstadt (d. h. eine Stadt im Wert von 4 Punkten) fertiggestellt, kann der Besitzer der Stadt sie, statt sie zu werten, zur Burg ausbauen. Die Wertung erfolgt dann, wenn das nächste benachbarte Bauwerk fertiggestellt wird.

Wurde eine zur Schule führende Straße abgeschlossen, erhält der Spieler den Lehrer.

Wurde ein Bauwerk mit Goldstücken abgeschlossen, nehmen sich alle an der Wertung beteiligten Spieler reihum sämtliche Goldstücke.

Nun wird die Wertung ausgeführt.

Zunächst werden ggf. Wachtürme gewertet.

Besitzt ein Spieler gerade den Lehrer, bekommt er ebenfalls die gesamten Punkte (dies geschieht, bevor der Lehrer ggf. genommen wird). Erhält er sowieso selbst Punkte, bekommt er diese zweimal. Er stellt dann den Lehrer zurück auf das Schulgelände.

Steht neben dem Zählgefolgsmann eines Spielers, der Punkte bekommen hat, ein Räuber, bekommt der Besitzer des Räubers die Hälfte dieser Punkte (aufgerundet).

Wird ein Gebiet mit Wagen gewertet, wird der Wagen in ein an ihn angrenzendes, unbesetztes und noch nicht gewertetes Gebiet versetzt oder in den Vorrat zurückgenommen.

Kommt eine der Wertungsfiguren des aktiven Spielers auf eine durch 5 teilbare Punktzahl, zieht der Spieler sofort eine Depeschkarte und führt deren Aktion aus oder erhält weitere 2 Punkte.

9. Ist auf der gespielten Karte ein Jahrmarkt abgebildet, schließt sich sofort eine Katapult-Runde an.

Ist auf der gespielten Karte ein Zeltplatz abgebildet, schließt sich sofort eine Zirkuswertung an.

10. Wird eine Straße oder Stadt mit Baumeister weitergebaut, darf der Spieler einmal noch eine Karte ziehen (→ 3).

Vorbereitung

1. Jeder Spieler erhält in seiner Farbe acht kleine Gefolgsleute, eine Gefolgsfrau, einen großen Gefolgsmann, einen Baumeister, ein Schwein, einen Bürgermeister, einen Gutshof, einen Wagen, ein Phantom, einen Schäfer und einen Abt.

Einen kleinen Gefolgsmann und die Gefolgsfrau stellt jeder auf das Feld 0 der Zähltafel.

Außerdem erhält jeder Spieler Turmbauteile entsprechend der Anzahl der Mitspieler (10 - 9 - 7 - 6 - 5), ein Abteikärtchen, je nach Spielerzahl eine oder zwei Burgen, 4 Katapultplättchen, je 3 (bei 5 oder 6 Spielern: 2) Brücken und Burgen und die Tunnel-Chips seiner Farbe (3 Spieler: je zwei Farben, 2 Spieler: je drei Farben), 2 „halbe“ Landschaftskarten und je nach Spielerzahl 1 bis 3 Gebäude jeder Art.

2. Der Drache und die Fee, der König und der Raubritter werden beiseite gelegt, ebenso der Würfel, die Fähren, die Goldstücke, der Magier und die Hexe. Aus den 8 Depeschekarten wird ein verdeckter Stapel gebildet.

3. Die Schafs- und Wolfsplättchen werden in ihren Stoffbeutel geworfen.

4. Alle Karten außer dem Fluss und der Stadt Carcassonne werden gemischt und im Turm untergebracht. Die Punktkarten (50/100) können oben auf den Turm gelegt werden.

Es ist dafür Sorge zu tragen, dass die Pest-Kärtchen nicht unter den ersten 17 Landschaftskarten sind.

5. Nun folgt die Startaufstellung. Hierzu gibt es je nach vorhandenen Erweiterungen mehrere Möglichkeiten:

- Das Startkärtchen aus dem Grundspiel wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Stadt Carcassonne wird aufgebaut. Der Graf kommt auf das Schloss.
- Das Schicksalsrad wird in die Tischmitte gelegt, wobei das Schwein auf das Feld Fortuna kommt.
- Die Schule wird aufgebaut und der Lehrer darauf gestellt.
- Die orangene Startkarte der Windrosen wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Flussquelle wird in die Tischmitte gelegt, dann – vom darauffolgenden Spieler – die Gabelung. Der See mit Vulkan ist die letzte Flusskarte. Jedes Anlegen einer Flusskarte ist bereits ein Spielzug (s. u.).
- Die Stadt Leipzig wird aufgebaut.
- Es ist auch möglich, mehrere Startoptionen zu kombinieren. Die Stadt und das Schicksalsrad können z. B. aneinander gelegt werden, daran dann die Schule, die Flussquelle usw.

6. Der nächste Spieler spielt das erste von den normalen Landschaftskärtchen aus dem Turm.

Bezeichnungen

- Als Gefolgsleute/-männer gelten der kleine und der große Gefolgsmann, der Bürgermeister, der Wagen, das Phantom, der Abt und der Zirkusdirektor.
- Als Sonderfiguren gelten Baumeister, Schwein, Gutshof, Räuber und Schäfer.
- Der Begriff „eigene Figuren“ umfasst alle Gefolgsleute und Sonderfiguren in der Farbe des jeweiligen Spielers.
- Als neutrale Figuren gelten die Holzfiguren, die keinem Spieler speziell zugeordnet sind: Drache, Fee, Turmteile, Brücken, Graf, Lehrer, Magier, Hexe und Zirkuszelt.

Varianten

1. Drache

Sind nur wenige Spieler beteiligt, ist es nahezu unmöglich, dass der Drache einen Gefolgsmann frisst. Wird im Spiel mit zwei Spielern ein Kärtchen mit Drachensymbol gelegt, so macht der Spieler am Zug zwei Schritte mit dem Drachen, dann sein Gegner zwei Schritte, und dann wieder der erste Spieler. Bei drei Spielern darf jeder Spieler zwei Schritte mit dem Drachen machen. Außerdem darf der Spieler am Zug die Fee nicht versetzen. Spielen mehr als drei Spieler mit, ist diese Variante nicht notwendig.

2. König und Raubritter

Beim Spiel mit sehr vielen oder allen Erweiterungen ist jedes dieser Plättchen etwa 30 bis 40 Punkte wert. Das ist viel zu viel und zerstört das Spielgleichgewicht – hat ein Spieler gleich beide Plättchen, hat er quasi sicher gewonnen. Deshalb zählen König und Raubritter nur jeweils einen halben Punkt pro Stadt bzw. Straße.

3. Gutshof

Der Gutshof ist ebenfalls zu stark. Auf dem ganzen Feld gibt es nur eine oder höchstens zwei wirklich gute Wiesen dafür, zudem vertreibt er die Bauern. Deshalb zählt der Gutshof am Ende nur zwei Punkte pro Stadt und nicht vier Punkte.

4. Gefolgsleute

Mit der 5. Erweiterung hat jeder Spieler einen Bürgermeister, einen Wagen und einen Gutshof dazu bekommen, also drei weitere einsetzbare Figuren. Damit ist die Knappheit der Gefolgsleute, die Carcasonne bis dahin so spannend machte, nicht mehr gegeben. Daher sollte jeder Spieler zwei normale Gefolgsleute abgeben.

5. Strategisches Spielen

Manchen ist das Spiel zu glücksabhängig, weil man immer genau das Kärtchen spielen muss, das man gezogen hat. Alternativ kann man entweder immer 2-3 Kärtchen auf der Hand halten, von denen nach Wahl eine gespielt wird, oder man hat die Wahl, die aktuelle Karte zu spielen oder stattdessen eine nachzuziehen und dann diese zu spielen. Die Entscheidung muss aber fallen, bevor man weiß, welche Karte nachgezogen wird.

Achtung: Hierdurch verlängert sich die Spielzeit erheblich. Diese Variante empfiehlt sich nur, wenn mit höchstens zwei Erweiterungen gespielt wird.

6. Kürzeres Spiel

Alle Landschaftsplättchen werden nicht im Turm, sondern im Stoffbeutel aufbewahrt und aus diesem gezogen. In den Stoffbeutel kommen auch die sechs Punktekartchen (50/100). Wird ein Punktekartchen gezogen, wird es zur Seite gelegt. Der Spieler am Zug darf natürlich noch ein Kärtchen ziehen, um seinen regulären Zug durchzuführen.

Sobald das fünfte (oder, für ein ganz schnelles Spiel, das vierte oder gar dritte) Punktekartchen gezogen wird, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Danach wird noch genau eine komplette Runde gespielt. Allerdings muss man dann noch wissen, wer der Startspieler war.