Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

25



DIZED® TUTORIAL

ÜBERSPRINGE DAS REGELHEFT!

Mit DIZED® lernst du die Regeln, während du spielst. Das interaktive Play-Along-Tutorial führt dich Schritt für Schritt durch das Spiel. Öffne DIZED und spiele sofort los!

iOS • ANDROID • DIZED.COM

HANS IM GLÜCK

Carcassonne 25

*Carcassonne feiert seinen 25. Geburtstag mit einer Sonderedition im Pixel-Look. Begib dich auf eine Zeitreise und entdecke leuchtende Pixel-Meeple und einzigartige Landschaftsplättchen. In dieser limitierten Edition findest du das Grundspiel, die Mini-Erweiterung **Der Fluss**, sowie die neue Mini-Erweiterung **Die Pixel-Brunnen**.*

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei ***Carcassonne***! Nach dem Lesen der Grundregel (S. 2-5) kannst du das Spiel bereits anderen zeigen und erklären. Wir erklären dir zuerst das Spielmaterial und wie du es für das Spiel vorbereitest:

71 Landschaftsplättchen *(Standard-Rückseite)*
Die quadratischen Landschaftsplättchen bilden **Straßen**, **Städte** und **Klöster** ab, die von **Wiesen** umgeben sind.


Plättchen mit einer Straße


Plättchen mit einer Stadt


Plättchen mit einem Kloster

12 Flussplättchen
Diese Landschaftsplättchen zeigen einen Fluss. Sie haben eine **dunkle Rückseite** und werden später erklärt. In eurem ersten Spiel benötigt ihr die Flussplättchen nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.



1 Startplättchen
Das Startplättchen erkennst du daran, dass es eine **dunkle Rückseite** hat und **keinen** Fluss zeigt. Lege das Startplättchen in die Mitte der Spielfläche. Das ist der Start des **Spielfeldes**.

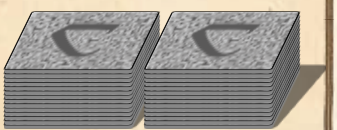

Standard-Rückseite


Dunkle Rückseite



Mische alle Landschaftsplättchen mit Standard-Rückseite und lege sie verdeckt in mehreren Stapeln so neben das Spielfeld, dass alle leicht darauf zugreifen können.


Startplättchen


Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

Lege die **Wertungstafel** neben das Spielfeld.


Meeple

40 Meeple
Die sogenannten **Meeple** (ausgesprochen: Miepl; Ursprung: **My-People**) sind eure Spielfiguren. Es gibt 5 Sets aus je 8 Meeple in den Farben **Neonblau**, **Neonpink**, **Neongrün**, **Neongelb** und **Neonorange**.

Gib jeder Person einen eigenen Vorrat aus 7 Meeple in ihrer gewünschten Farbe. Stelle jeweils den 8. Meeple auf das Feld 0 der Wertungstafel. Dieser markiert als Zählmeeple deinen Punktestand. Lege alle Meeple der Farben, die nicht mitspielen, zurück in die Schachtel. Dann bist du fertig mit dem Aufbau.

Ersatzteilservice: Sollte Spielmaterial fehlen oder beschädigt sein, schreib an: service@cundco.de

SPIELZIEL

Im Spiel werdet ihr Zug um Zug Landschaftsplättchen an das bestehende Spielfeld anlegen. So entsteht allmählich eine Landschaft mit Gebieten wie Klöstern, langen Straßen, Städten und Wiesen. Setzt dabei eure Meeple als Mönche, Reisende, Ritter und (später auch) Bäuerinnen ein, um Punkte zu erhalten. Wer die meisten Punkte hat und damit das Spiel gewinnt, steht nach einer spannenden Partie erst mit der Schlusswertung fest!

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt. Die Person, die am Zug ist, führt die nachfolgenden **3 Aktionen** in der **angegebenen Reihenfolge** aus. Danach ist die nächste Person an der Reihe usw., bis ihr alle Landschaftsplättchen angelegt habt. Nach einer kurzen Zusammenfassung erklären wir dir die Aktionen anhand der verschiedenen Gebiete. Genauso kannst du es nach dem Lesen der Regel auch den anderen erklären.

Die 3 Aktionen sind:

1. Landschaftsplättchen legen
Du **musst genau 1 Landschaftsplättchen** von einem verdeckten Plättchen-Stapel ziehen und es an bereits ausliegende Plättchen am Spielfeld **passend** anlegen.



2. Einen Meeple einsetzen
Anschließend **darfst** du genau **1 eigenen Meeple** aus deinem Vorrat auf das **soeben gelegte** Landschaftsplättchen setzen.



3. Eine Punktewertung auslösen
Als letztes **musst** du **alle Wertungen** ausführen, die durch das Anlegen deines Plättchens ausgelöst wurden.



Jetzt schauen wir uns im Detail an, was die **Gebiete** (**Straßen**, **Städte** und **Klöster**) auf den Landschaftsplättchen bedeuten. Wir erklären sie dir so, als hättest du in deinem Zug ein Plättchen mit dem jeweiligen Gebiet gezogen. Beginnen wir mit den Straßen:

Die Straßen

1. Landschaftsplättchen legen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Straßen, die von einem Dorf ausgehen. Du musst es optisch **passend** und angrenzend an mindestens 1 ausliegendes Plättchen auf dem Spielfeld anlegen. Das heißt, an allen angrenzenden Kanten des Plättchens muss eine Straße von einer Straße erweitert werden, eine Wiese von einer Wiese oder eine Stadt von einer Stadt. Du legst dein Plättchen so an, dass es die Straße und Wiese erweitert.



Du legst dieses Plättchen an. Die Straße passt an die Straße und die Wiese passt an die Wiese.

Im seltenen Fall, dass du dein Plättchen **nirgendwo passend** am Spielfeld anlegen kannst, lege das Plättchen zurück in die Schachtel und ziehe ein neues.

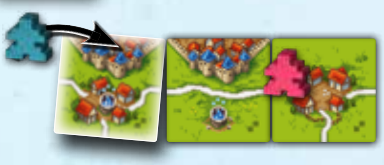
2. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, **darfst** du auf eine **Straße dieses Plättchens** 1 Meeple als **Reisende** setzen. Das geht aber nur, wenn noch **kein anderer Meeple** auf derselben Straße steht. Die Straße ist nun von dir besetzt, aber noch nicht abgeschlossen.
Daher kommt es vorerst zu keiner Punktewertung (**3. Aktion**) und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



Du setzt auf das soeben gelegte Plättchen einen Meeple als Reisende ein. Da auf dieser Straße noch kein anderer Meeple steht, ist das erlaubt.

Diese zieht ein Landschaftsplättchen und legt es an. Da auf der Straße, die rechts vom Dorf wegführt, schon ein Meeple steht (deine Reisende), darf sie dort **keinen** Meeple einsetzen. Stattdessen setzt sie ihren Meeple als Ritter in die Stadt des soeben gelegten Plättchens (hierzu gleich mehr).



Die Straße nach rechts ist schon besetzt. Neonblau entscheidet sich, den Meeple in die Stadt zu setzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Wenn in der **1. Aktion** eine Straße **an beiden Enden abgeschlossen** wurde, wird diese Straße nun **gewertet**. Eine Straße gilt an einem Ende als abgeschlossen, wenn sie in ein Dorf, in eine Stadt, ein Kloster oder in ein anderes Landschaftsteil führt, das sie optisch klar abschließt. In unserem Beispiel ist deine zuvor offene Straße nun an beiden Enden abgeschlossen und wird gewertet.

Es spielt keine Rolle, wer das Plättchen gelegt hat, durch das die Straße abgeschlossen wurde. **Jedes Plättchen** deiner Straße bringt dir **1 Punkt**. Da deine Straße 3 Plättchen lang ist, erhältst du also 3 Punkte!

Ziehe mit deinem Zählmeeple auf der **Wertungstafel** pro Punkt um 1 Feld vorwärts. Du ziehst deinen Zählmeeple für die abgeschlossene Straße also um 3 Felder vorwärts.
Immer wenn dein Zählmeeple das **Feld 0** erneut erreicht, zählst du deine Punkte von 50, 100, 150 Punkten und so weiter aufwärts.

Anschließend nehmt ihr alle Meeple, die an der Wertung des Gebiets (hier die Straße) beteiligt waren, **zurück in euren Vorrat**.



Du nimmst deinen Meeple, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, wieder in deinen Vorrat zurück.
Der neonblaue Meeple bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht an einer Wertung beteiligt war und auf einem anderen Gebiet steht. Seine Stadt ist nach wie vor offen und wird deshalb noch nicht gewertet.

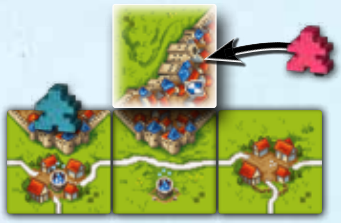
Die Städte

1. Landschaftsplättchen legen

Wie immer ziehst du zuerst ein Plättchen und musst es passend anlegen. Eine offene Stadt kann nur von einem weiteren Stadtabschnitt erweitert werden.

2. Einen Meeple einsetzen

Als Nächstes prüfst du, ob bereits ein Meeple auf der gerade erweiterten Stadt steht. Da sie noch unbesetzt ist, darfst du einen deiner Standard-Meeple auf das soeben gelegte Plättchen als **Ritter** in der **Stadt** einsetzen.

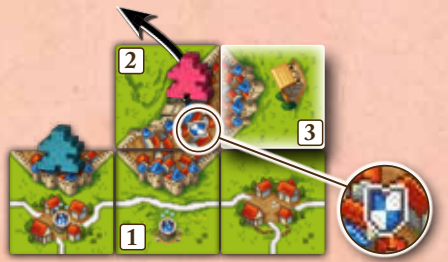


Du hast das Plättchen so angelegt, dass es die offene Stadt erweitert. Die Stadt ist noch unbesetzt, also darfst du deinen Meeple dort einsetzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

In deinem nächsten Zug ziehst du dieses Plättchen und legst es an deine Stadt an. Damit ist sie abgeschlossen.
Eine Stadt gilt als abgeschlossen, wenn sie **vollständig von Mauern umgeben** ist und kein "Loch" im Inneren hat.
Du wertest nun diese Stadt und erhältst dafür Punkte, da du einen Meeple darin hast. Dabei zählt **jedes Plättchen**, das einen Abschnitt dieser Stadt zeigt, **2 Punkte**. **Zusätzlich** zählt **jedes Wappen** in dieser Stadt **2 Punkte**.

Wie bei jeder anderen Wertung legst du deinen gewerteten Meeple zurück in deinen Vorrat.



Diese Stadt besteht aus 3 Plättchen und hat 1 Wappen. Du erhältst also 6 + 2 = 8 Punkte! Du legst deinen gewerteten Meeple zurück in deinen Vorrat.

Die Klöster

1. Landschaftsplättchen legen

Du ziehst ein Plättchen mit einem Kloster. Ein Kloster befindet sich immer in der Mitte des Plättchens. Beim Anlegen musst du wie üblich darauf achten, dass die Ränder des Plättchens an die angrenzende Landschaft passen.

2. Einen Meeple einsetzen

Hast du ein Plättchen mit **Kloster** angelegt, darfst du darauf einen Meeple als **Mönch** setzen. Den Meeple aus deinem Vorrat setzt du mittig auf das Kloster.



Du darfst das Plättchen mit Kloster hier anlegen, da die Wiese an die Wiese passt. Du setzt deinen Meeple als Mönch darauf.

3. Eine Punktewertung auslösen

Ein Kloster gilt als abgeschlossen, sobald **8 angrenzende Plättchen in seinem Umkreis** liegen. Damit sind die 8 Plättchen gemeint, die **direkt** oder **diagonal** am Kloster angrenzen. Hast du dein Kloster abgeschlossen, erhältst du für jedes Plättchen **1 Punkt**, inklusive des Klosters selbst, also insgesamt **9 Punkte**. Danach nimmst du den Meeple wie üblich zurück in deinen Vorrat.



Geschafft! Mit diesem Plättchen hast du das Kloster abgeschlossen, erhältst 9 Punkte und nimmst deinen Meeple zurück.

Jetzt kennst du die wichtigsten Regeln und kannst bereits mit dem ersten Spiel beginnen.
Im Folgenden klären wir noch Sonderfälle beim Verbinden von Gebieten, das Spielende sowie die finale Schlusswertung.
Nun wünschen wir euch viel Spaß mit **Carcassonne**!

Mehrere Meeple in einem Gebiet

Im Spielverlauf kann es dazu kommen, dass mehrere Meeple im selben Gebiet (Straße, Stadt etc.) stehen, indem einzelnen Gebiete nachträglich zu einem großen Gebiet verbunden werden. Beispiele dazu findest du weiter unten.

Bestimmung von Mehrheiten

Sind Meeple mehrerer Personen an einer Wertung desselben Gebiets beteiligt, musst du zunächst die **Stärke** aller Beteiligten im entsprechenden Gebiet ermitteln. **1 Meeple** hat eine **Stärke von 1**. Zähle die Stärke deiner Meeple zusammen und vergleiche sie mit der Stärke der anderen. Ist deine Gesamtstärke in dem Gebiet höher als die Stärke aller anderen, hast du die **Mehrheit**. In dem Fall erhältst **nur du** die Punkte für das Gebiet.

Gibt es einen Gleichstand um die Mehrheit, erhalten alle am **Gleichstand** Beteiligten **jeweils die volle Punktzahl** für das Gebiet. Nach der Wertung nehmt ihr alle beteiligten Meeple zurück in den Vorrat (auch wenn sie dir keine Punkte gebracht haben).



Das Plättchen, das du gezogen hast, könntest du an die Straße anlegen und diese damit abschließen. Da dort aber bereits ein Meeple steht, darfst du keinen weiteren dazustellen.
Daher entscheidest du dich, das Plättchen so anzulegen und setzt deinen Meeple auf die offene Straße.



In deinem nächsten Zug ziehst du dieses Plättchen und legst es an die beiden offenen Straßen an. Auf der dadurch verbundenen Straße befinden sich nun 2 Meeple. Da die Straße damit abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung.
Du und Neongelbelb haben einen Gleichstand um die Mehrheit und erhaltet jeweils 4 Punkte.



In der Hoffnung, Neongelb die Stadt wegzuschnappen, legst du das Plättchen wie abgebildet an und setzt einen deiner Meeple als Ritter ein. Das ist erlaubt, da der Stadtabschnitt mit keinem anderen Stadtabschnitt verbunden ist, in dem schon ein Meeple steht.



Du hast Glück und ziehst ein passendes Plättchen, um alle Stadtabschnitte zu einer großen Stadt zusammenzufügen. Da du nun mit Stärke 2 die Mehrheit hast, erhältst nur du die 12 Punkte für die abgeschlossene Stadt. Ihr nehmt beide eure Meeple in den eigenen Vorrat zurück.

SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, sobald alle Landschaftsplättchen von den verdeckten Stapeln gezogen wurden und niemand mehr ein Plättchen anlegen kann. Dann kommt es zur **Schlusswertung**, nach der feststeht, wer gewonnen hat.

- Jede **Straße** bringt **1 Punkt pro Plättchen**, genauso wie während des Spiels.
- Jede **Stadt** bringt **1 Punkt pro Plättchen** und **pro Wappen**, also nur noch die Hälfte.
- Jedes **Kloster** bringt **1 Punkt** und zusätzlich **1 Punkt pro Plättchen**, das direkt oder diagonal daran **angrenzt**.
- Jede **Wiese** bringt **3 Punkte** pro angrenzender, **abgeschlossener Stadt**.

Dies ist die optionale Bäuerinnenwertung, die wir zur Übersicht hier schon anführen. Wir empfehlen, die Bäuerinnen aber vorerst zu ignorieren und erst nach einigen Spielen hinzuzunehmen. Die Bäuerinnen werden im Beiblatt auf S. 1 erklärt.

Schlusswertung Stadt:
Neongrün erhält für die große, offene Stadt 8 Punkte (5 Plättchen mit Stadtabschnitt und 3 Wappen).
Neonorange erhält nichts, da Neongrün mit 2 Meeple die Mehrheit in der Stadt hat.



Schlusswertung Kloster:
Neongelb erhält für das nicht fertige Kloster 4 Punkte (3 umliegende Landschaftsplättchen und das Klosterplättchen selbst).

Schlusswertung Stadt:
Neonblau erhält für die offene Stadt 3 Punkte (2 Stadtabschnitte, 1 Wappen).

Schlusswertung Strasse:
Für die offene Straße erhältst du 3 Punkte (3 Straßenabschnitte).

Wer nach der Schlusswertung **die meisten Punkte** hat, gewinnt diese Partie **Carcassonne**.
Herzlichen Glückwunsch! (Im Falle eines Gleichstandes haben alle Beteiligten gewonnen.)

Sobald ihr ein paarmal gespielt habt, empfehlen wir euch, mit den Bäuerinnen zu spielen (Beiblatt S. 1). Traut ihr euch noch mehr zu? Dann nehmt die Mini-Erweiterung **Der Fluss** und **Die Pixel-Brunnen** (Beiblatt S. 2) hinzu.

Schnellübersicht

1. Landschaftsplättchen legen

Ziehe **1 Plättchen** und lege es so an, dass es in die Landschaft passt.
Sonderfall: Kannst du dein Plättchen nirgendwo passend anlegen, gib das Plättchen in die Schachtel zurück, und ziehe ein neues.

2. Einen Meeple einsetzen

Du **darfst** genau **1 Meeple** in ein Gebiet auf das soeben gelegte Landschaftsplättchen setzen. Das Gebiet darf noch **nicht** von einem anderen Meeple besetzt sein.

3. Eine Punktewertung auslösen

Eine Punktewertung wird immer am Ende eines Zuges ausgelöst, wenn in diesem Zug **1 oder mehr Gebiete abgeschlossen** wurden.

- Eine **Straße** ist abgeschlossen, wenn sie keine offenen Enden hat. Du erhältst **1 Punkt pro Plättchen** mit Straßenabschnitt.
- Eine **Stadt** ist abgeschlossen, wenn sie komplett von einer Stadtmauer umgeben ist und kein Loch aufweist. Du erhältst **2 Punkte pro Plättchen** mit Stadtabschnitt und **2 Punkte pro Wappen** .
- Ein **Kloster** ist abgeschlossen, wenn 8 Plättchen direkt und diagonal daran angrenzen. Du erhältst für ein abgeschlossenes Kloster **9 Punkte** (1 Punkt pro Plättchen im Umkreis und 1 für das Kloster selbst).

Sind mehrere Personen an einer Wertung beteiligt, erhält die Person mit der Mehrheit sämtliche Punkte (bei Gleichstand alle Beteiligten). Nehmt nach einer Wertung alle beteiligten Meeple zurück in euren jeweiligen Vorrat.

© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH /
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de;
www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & HiG
Illustration: Marcel Gröber

Du möchtest dein Carcassonne 25 Spielerlebnis noch intensiver gestalten? Hier findest du die passende Musik!

Grafikdesign: Franz-Georg Stämmele
Layout & Art Direction: Laura Leiz