



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Turniere & Wappen

In dieser Erweiterung für **Carcassonne** nimmst du am großen Königsturnier teil. Nominiere rechtzeitig deine Ritter, Reisenden und Bäuerinnen in den größten Gebieten und räume die meisten Preise ab. Bei einem Sieg wird sogar eine wertvolle Statue mit deinem Emblem in der Stadt erbaut.

*Diese Erweiterung ist nur zusammen mit **Carcassonne** spielbar. Du kannst sie mit anderen Carcassonne-Erweiterungen kombinieren. Erklärungen hierzu findest du auf cundco.de/Erw.*



Spielmaterial & Aufbau

Spielmaterial

9 Landschaftsplättchen
(mit  markiert)

12 Preis-Plättchen

1 Turnier-Plättchen
(beidseitig mit/ohne Fluss)

30 Embleme

1 Krone



8 x Land-
schaftsplättchen



1 x Landschafts-
plättchen mit Fluss



12 x Preis-
Plättchen



1 Krone



6 Sets aus je 5 Emblemen (0,1,2,3,5)



1 Turnier-Plättchen

Zusätzlicher Aufbau

Gib jeder Person das Set aus 5 Emblemen ihrer Farbe. Deine Embleme legst du verdeckt vor dir ab.

Spielt ihr mit der Mini-Erweiterung **Der Fluss**, legst du das Turnier-Plättchen am Spielfeldrand bereit und mischst das neue Fluss-Plättchen unter die üblichen Fluss-Plättchen.

Spielt ihr **ohne Der Fluss**, legst du das Turnier-Plättchen statt des Startplättchens in die Tischmitte, mit der Seite **ohne Fluss** nach oben.

Mische die Preis-Plättchen und lege sie verdeckt als Stapel beiseite. Mische den Rest der neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen. Diese Plättchen teilst du je nach **Anzahl an Personen** in gleich hohe Stapel auf (siehe Tabelle) und bestimmst für diese eine **feste Reihenfolge**. Überschüssige Landschaftsplättchen, die sich nicht gleichmäßig aufteilen lassen, legst du auf den **ersten Stapel**. Auf alle **anderen** Stapel legst du **jeweils** verdeckt die entsprechende Anzahl zufälliger Preis-Plättchen (siehe Tabelle). Die restlichen Preis-Plättchen bilden den **letzten Stapel**.

Stelle die Krone auf das entsprechende Startfeld:

Personenanzahl	2	3	4	5	6
Anzahl Plättchenstapel	6	6	5	4	3
Preis-Plättchen pro Stapel	2	2	2	3	3
Startfeld der Krone					



Das hier ist ein Beispiel für den Aufbau für 4 Personen mit der Krone und der festen Reihenfolge der Stapel (ohne Der Fluss). Die 4 übrigen Preis-Plättchen bilden einen 6. Stapel.

Die Aufteilung der Stapel und Preis-Plättchen stellt sicher, dass du genügend Züge hast, um dich auf das nächste Turnier vorzubereiten.

Spielt ihr mit weiteren Plättchen aus anderen Erweiterungen, findet ihr eine ausführlichere Tabelle auf cundco.de/Erw.

Wir erklären dir jedes neue Spielelement in Verbindung mit den 3 Aktionen:

1. Ein Landschaftsplättchen legen
2. Einen Meeple einsetzen
3. Eine Punktwertung auslösen

Wird eine Aktion nicht näher erklärt, gelten die Grundregeln.

1. Ein Landschaftsplättchen legen



Das Turnier-Plättchen zählt wie 6 angrenzende Landschaftsplättchen. Spielt ihr **ohne Der Fluss**, ersetzt das Turnier-Plättchen das Startplättchen. Spielt ihr mit **Der Fluss**, kommt es erst ins Spiel, sobald die **erste Fluss-Kurve** gezogen wird. **Bevor** du die Fluss-Kurve anlegst, musst du das Turnier-Plättchen mit einer beliebigen Seite an den offenen Fluss passend anlegen. Danach legst du die Fluss-Kurve so an, dass sie von dem Turnier-Plättchen wegfließt.



Du  hast eine Fluss-Kurve gezogen und deshalb das Turnier-Plättchen angelegt. Danach legst du die Kurve so an, dass sie in die entgegengesetzte Richtung fließt.

2. Einen Meeple einsetzen

Auf das Turnier-Plättchen darfst du **keinen** Meeple einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Die Embleme

1. Ein Landschaftsplättchen legen



Einen Meeple für das Turnier nominieren

Legst du in **deinem** Zug ein Plättchen so an, dass es das Gebiet mindestens einer **deiner Reisenden, Ritter oder Bäuerinnen*** erweitert, darfst du den entsprechenden Meeple für das Turnier **nominieren**. Schau dir hierfür deine **Embleme** an und lege eines davon verdeckt **unter den Meeple**, sodass niemand außer dir die Zahl kennt.



2

Du  erweiterst die Straße einer deiner Reisenden. Du entscheidest dich, sie mit dem Emblem mit der Zahl 2 zu nominieren und legst es verdeckt darunter.

***Achtung:** Grenzen bereits **8 Plättchen** direkt oder diagonal am Plättchen mit einer deiner **Bäuerinnen**, **bevor** du dein Plättchen anlegst, darfst du diese Bäuerin **nicht** nominieren. Legst du dein Plättchen als das achte angrenzende Plättchen an, ist eine Nominierung noch möglich.

Legst du das Turnier-Plättchen oder ein Preis-Plättchen an (siehe *Reiterstatue mit Emblem*), darfst du ebenfalls einen Meeple nominieren. Du darfst pro Zug aber **nur 1 Meeple** nominieren.

Mehrheiten in Gebieten spielen für die Nominierung **keine** Rolle.

2. Einen Meeple einsetzen

3. Eine Punktwertung auslösen

Sobald ein nominierter Meeple bewegt oder entfernt wird (z.B. durch eine Punktwertung), nimmst du das zugehörige Emblem in deinen Vorrat zurück.

Turnier & Preis-Plättchen

1. Ein Landschaftsplättchen legen



Bist du am Zug, darfst du **nur** von dem Plättchen-Stapel ziehen, auf dem **keine** Preis-Plättchen liegen (zu Beginn also vom ersten Stapel). Kannst du kein Plättchen mehr ziehen, weil der Stapel aufgebraucht ist, findet sofort ein **Turnier** statt.



2

3

4

5

6

Im vorherigen Zug wurde das letzte Plättchen des aktuellen Stapels gezogen. Du kannst nun kein Neues mehr ziehen, da nur noch Preis-Plättchen verfügbar sind. Deshalb führst du nun ein Turnier aus.

Turnier ausführen



Auf dem Turnier-Plättchen gibt es Felder für die 3 Turnier-Kategorien: das **Straßenturnier**, das **Stadttturnier** und das **Wiesenturnier**. Je nachdem, auf welchem Turnierfeld die Krone derzeit steht, musst du **1** deiner **Reisenden**, **Ritter** oder **Bäuerinnen** wählen, die zuvor nominiert wurde und somit auf einem Emblem steht. Nimm das Emblem und drehe es um (ohne den Meeple zu entfernen). Danach müssen im Uhrzeigersinn auch alle anderen Personen jeweils 1 Emblem eines ihrer nominierten Meeple der entsprechenden Kategorie umdrehen. Hast du **keinen** entsprechenden Meeple, wirst du übersprungen und nimmst an diesem Turnier **nicht teil**.

Die Zahl auf deinem umgedrehten Emblem gibt deinen **Turnier-Wert** an. Dieser Ausgangswert **steigert sich** abhängig von der gefragten Turnier-Kategorie:

Straßenturnier



Drehe das Emblem einer nominierten **Reisenden** um. Jedes Plättchen dieser Straße steigert deinen Turnier-Wert um **1**.



Das Emblem deiner gewählten Reisenden gibt dir einen Turnier-Wert von 3. Die Straße, auf der sie steht, ist 2 Plättchen lang und steigert diesen Wert auf 5 (3+2).

Stadttturnier



Drehe das Emblem eines nominierten **Ritters** um. Jedes Plättchen dieser Stadt steigert deinen Turnier-Wert um **1**.



Das Emblem deines gewählten Ritters gibt dir einen Turnier-Wert von 1. Die Stadt, in der er steht, besteht aus 3 Plättchen und steigert diesen Wert auf 4 (1+3).

Wiesenturnier



Drehe das Emblem einer nominierten **Bäuerin** um. Jedes der bis zu 8 möglichen Plättchen direkt oder diagonal angrenzend zu dieser Bäuerin steigert deinen Turnier-Wert um **1**. Grenzen genau 8 Plättchen an ihr, steigert sich dieser Wert **zusätzlich** um **1** für jedes der bis zu 16 Plättchen im Umkreis dieser 8 Plättchen.



Du und Blau deckt die Embleme eurer gewählten Bäuerinnen auf. Deine Bäuerin grenzt an 8 Plättchen, in deren Umkreis wiederum 2 weitere Plättchen liegen. Jedes dieser 10 Plättchen steigert deinen Turnier-Wert um 1, womit du insgesamt einen Turnier-Wert von 10 erreichst (0 für dein Emblem + 10). Blau erreicht insgesamt einen Turnier-Wert von 8 (3 für das Emblem + 5 für die angrenzenden Plättchen).

Preisverleihung

Hast du den **höchsten** oder **zweithöchsten** (oder in einem Spiel ab 5 Personen **drithöchsten**) **Turnier-Wert** erreicht, ziehst du **1 Preis-Plättchen** vom **nächsten** Plättchen-Stapel in Reihenfolge. Dieses legst du zunächst verdeckt vor dir ab. Ihr zieht die Preis-Plättchen beginnend mit der Person mit dem höchsten Turnier-Wert, bei Gleichstand im Uhrzeigersinn beginnend mit der Person, die am Zug ist. Besteht zwischen mehr Personen ein Gleichstand, als es noch verbliebene Preis-Plättchen auf dem Stapel gibt, erhält keine von ihnen etwas. Lege die Preis-Plättchen, die nicht vergeben wurden, verdeckt auf den **letzten Stapel** (siehe *Zusätzlicher Aufbau*).

Hast du den **höchsten Turnier-Wert**, erreicht und bist **nicht** im Gleichstand, **behältst du das Emblem**, mit dem du am Turnier teilgenommen hast. Lege es neben dein Preis-Plättchen. Lege alle anderen umgedrehten Embleme dieses Turniers in die Schachtel zurück. Bei einem **Gleichstand** um den höchsten Turnier-Wert legst du **alle** Embleme in die Schachtel zurück.



In einem Spiel zu viert hast du einen Turnier-Wert von 9, Blau von 8 und Gelb von 3. Schwarz nimmt nicht teil. Du und Blau zieht jeweils 1 Preis-Plättchen. Blau und Gelb legen ihre Embleme in die Schachtel. Du behältst deines.

Nach Ausführung des Turniers **bewegst du die Krone** im Uhrzeigersinn auf das nächste Turnierfeld. Ein neuer Plättchen-Stapel ist frei. Führe nun wie üblich deinen Zug aus.

Reiterstatue und Emblem



Bist du am Zug, ziehst du erst ein Plättchen wie üblich und schaust es dir an. Hast du zudem ein Preis-Plättchen vor dir liegen, musst du dieses nun **zuerst** passend anlegen. Auf jedem Preis-Plättchen befindet sich ein Stadtabschnitt mit **Reiterstatue**. Hast du während der Preisverleihung das **Emblem** behalten, legst du dieses nun (mit der Zahl nach unten) auf die Reiterstatue. Dort bleibt es für den Rest des Spiels liegen und bringt dir am Ende Punkte (siehe *Schlusswertung*). Erst **danach** legst du das neu gezogene Plättchen an und führst deinen Zug wie üblich aus.



2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst deinen Meeple **nicht** auf einem Preis-Plättchen einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Finales Turnier

Das letzte Turnier wird wie üblich ausgeführt. Die gewonnenen Preis-Plättchen ziehst ihr vom **letzten Stapel** (siehe *Zusätzlicher Aufbau*). Nachdem das letzte Turnier ausgeführt wurde, spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter (ohne weitere Landschaftsplättchen zu ziehen), bis alle gewonnenen Preis-Plättchen angelegt und evtl. das Emblem auf der Reiterstatue platziert wurde. Hast du kein Preis-Plättchen gewonnen, musst du aussetzen. Danach endet das Spiel. Ignoriert alle bisher nicht gezogenen Preis-Plättchen.

Schlusswertung

Entferne **zuerst** alle Embleme, auf denen nominierte Meeple stehen. Für jedes **deiner Embleme auf einer Reiterstatue** erhältst du **3 Punkte pro Wappen** in der Stadt, egal ob sie abgeschlossen ist oder nicht.



Du  hast 1 Emblem in einer Stadt mit 4 Wappen. Pro Wappen erhältst du 3 Punkte, also $4 \times 3 = 12$ Punkte.
Blau  hat 2 Embleme in derselben Stadt und wertet die Wappen daher zweimal (einmal für jedes Emblem), also $2 \times 12 = 24$ Punkte.

Besondere Plättchen



Die untere Straße trennt die beiden Wiesenabschnitte voneinander. Die Wiese oberhalb des Flusses ist zusammenhängend. Die Straße oben endet mitten auf der Wiese.

Schnellübersicht



Embleme

Du erweiterst das Gebiet einer deiner Reisenden, Ritter oder Bäuerinnen → Du darfst 1 beliebiges deiner Embleme verdeckt unter diesen Meeple legen.



Turnier ausführen

Drehe ein passendes Emblem um und bestimme deinen Turnier-Wert.

- **1. Platz:** 1 Preis-Plättchen + Emblem
- **2. Platz (und ab 5 Personen 3. Platz):** 1 Preis-Plättchen
- Gleichstand:** jeweils 1 Preis-Plättchen oder nichts
- bewege die Krone im Uhrzeigersinn

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & Hans im Glück Team

Illustration: Marcel Gröber



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und weitere Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an.
www.cundco.de