



Carcassonne

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 8

JAHREN

Carcassonne ist ein Legespiel, in dem ihr aus quadratischen Karten eine mittelalterliche Landschaft mit Straßen, Städten, Klöstern und Wiesen aufbaut. Jede gelegte Karte könnt ihr mit einem eigenen Gefolgsmann besetzen und so Punkte sichern. Wer seine Figuren zur richtigen Zeit an den richtigen Ort stellt, sammelt während des Spiels und in der Schlusswertung am meisten Punkte.

Spielziel

Ihr baut gemeinsam eine Landschaft und besetzt Straßen, Städte, Klöster und Wiesen mit eigenen Gefolgsleuten. Für fertige und unfertige Bauten gibt es Punkte, die meisten Punkte gewinnen.

Vorbereitung

Die Startkarte mit der dunklen Rückseite kommt offen in die Tischmitte. Die übrigen Landschaftskarten werden gemischt und als mehrere verdeckte Stapel für alle erreichbar abgelegt. Die Wertungstafel legt ihr an den Tischrand. Jeder nimmt sich die 8 Gefolgsleute einer Farbe und stellt einen davon als Zählstein auf Feld 0.

So spielt ihr

- 1 Zieh eine Landschaftskarte von einem verdeckten Stapel und zeig sie allen.
- 2 Leg die Karte passend an eine oder mehrere ausliegende Karten an: Straßen, Stadtteile und Wiesenstücke müssen fortgesetzt werden.
- 3 Setz danach höchstens 1 Gefolgsmann aus deinem Vorrat auf die neue Karte, als Wegelagerer, Ritter, Mönch oder Bauer.
- 4 Wurde durch die Karte eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster fertig, wird sofort gewertet und die Figuren kehren zurück.
- 5 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde. Nach der Schlusswertung für unfertige Bauten und Bauern gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Spielziel

Ihr entwickelt Zug um Zug eine zusammenhängende Landschaft rund um Carcassonne. Auf die entstehenden Straßen, Städte, Klöster und Wiesen setzt ihr eure Gefolgsleute, um dort Punkte zu kassieren. Punkte gibt es sowohl während des Spiels für fertiggestellte Bauten als auch am Ende für unfertige Bauten und für die Bauern auf den Wiesen. Wer nach der Schlusswertung vorn liegt, gewinnt.

Spielmaterial

72 Landschaftskarten

40 Gefolgsleute in 5 Farben

1 Wertungstafel

1 Spielregel

1 Beiblatt

Spielaufbau

- Legt die Startkarte, erkennbar an der dunklen Rückseite, offen in die Tischmitte.
- Mischt die restlichen Landschaftskarten und bildet daraus mehrere verdeckte Stapel, die alle gut erreichen können.
- Platziert die Wertungstafel möglichst am Tischrand.
- Jeder wählt eine Farbe und nimmt die 8 Gefolgsleute dieser Farbe.
- Einer dieser Gefolgsleute wird als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel gestellt.
- Die anderen 7 Figuren bleiben als persönlicher Vorrat vor dir liegen.

Spielbeginn

Der jüngste Mitspieler legt fest, wer den ersten Zug macht. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Grundablauf

Wer an der Reihe ist, zieht zwingend eine neue Landschaftskarte und legt sie an. Danach darf, muss aber nicht, ein Gefolgsmann gesetzt werden. Zuletzt werden alle durch diese Karte fertiggestellten Bauten gewertet.

1. Karte legen

Nimm eine Karte von einem der verdeckten Stapel und zeig sie zunächst allen, damit die Mitrunde dich beraten kann. Beim Anlegen gilt:

- 1 Wenigstens eine Seite der neuen Karte muss eine bereits liegende Karte berühren; es dürfen auch mehrere sein. Ein Kontakt nur über die Ecken reicht nicht aus.
- 2 Alle Straßenabschnitte, Stadtteile und Wiesenstücke müssen an den Kanten fortgesetzt werden. Eine Stadtmauer darf also nicht an eine Wiese stoßen.

Passt eine Karte nirgends, kommt sie ganz aus dem Spiel und du ziehst eine neue.

2. Gefolgsmann setzen

Nach dem Legen darfst du genau 1 Figur aus deinem Vorrat einsetzen, und zwar ausschließlich auf die gerade gelegte Karte. Du entscheidest, welche Rolle sie übernimmt:

- Wegelagerer auf einen Straßenabschnitt
- Ritter in einen Stadtteil
- Mönch in ein Kloster
- Bauer auf ein Wiesenstück, dabei wird die Figur hingelegt

Wichtig: Auf den durch die neue Karte verbundenen Straßen, Stadtteilen oder Wiesen darf noch keine andere Figur stehen, auch keine eigene. Die Entfernung spielt dabei keine Rolle. Hast du keine Figuren mehr im Vorrat, legst du in deinem Zug nur eine Karte an. Zurück bekommst du deine Gefolgsleute im Laufe des Spiels wieder.

3. Fertige Bauten werten

Straße: Fertig ist eine Straße, sobald sie an ihren beiden Enden auf einen Abschluss trifft, sei es eine Kreuzung, ein Stadtteil oder ein Kloster, oder sobald sie sich zu einem geschlossenen Kreis schließt. Dazwischen dürfen beliebig viele Abschnitte liegen. Der Besitzer des Wegelagerers erhält 1 Punkt pro Karte der Straße.

Stadt: Eine Stadt ist fertig, wenn ihre Stadtteile komplett von Stadtmauer umgeben sind und die Fläche keine Lücke hat. Der Ritterbesitzer bekommt 2 Punkte je Stadtteil und zusätzlich 2 Punkte für jedes Wappen.

Kloster: Sobald rings um ein Kloster alle 8 Nachbarfelder mit Landschaftskarten belegt sind, gilt es als fertig. Der Mönchbesitzer erhält sofort 9 Punkte, also 1 Punkt für jede der Karten.

Alle Punkte werden sofort auf der Wertungstafel abgetragen. Die Tafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern und wird mehrfach durchlaufen. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein wieder das Feld 0, legt ihr ihn hin. So ist erkennbar, dass dieser Spieler 50 Punkte oder mehr hat.

Mehrere Figuren im selben Bauwerk

Wer geschickt anlegt, kann es erreichen, dass sich auf einer einzigen Straße mehrere Wegelagerer oder in einer einzigen Stadt mehrere Ritter versammeln, etwa wenn zwei zuvor getrennte Bereiche verbunden werden. Die Punkte erhält dann, wer dort die meisten Figuren hat. Bei Gleichstand bekommen alle beteiligten Spieler die volle Punktzahl.

Rückkehr der Gefolgsleute

Nur nach der Wertung einer fertigen Straße, Stadt oder eines fertigen Klosters kommen die dort eingesetzten Figuren zu ihren Besitzern zurück. Ab dem folgenden Zug dürfen sie in jeder beliebigen Rolle neu eingesetzt werden. Du kannst im selben Zug eine Figur setzen, werten und wieder zurücknehmen, dann aber genau in dieser Reihenfolge: Bau fertigstellen, Figur setzen, werten, Figur zurücknehmen.

Die Wiese

Zusammenhängende Wiesenstücke bilden eine Wiese. Wiesen selbst werden während des Spiels nicht gewertet, sie nehmen nur Bauern auf. Bauern bringen erst am Spielende Punkte und bleiben deshalb die ganze Partie liegen. Als Grenze zwischen zwei Wiesen wirken Straßen ebenso wie Städte, und auch dort, wo die Auslage aufhört, endet eine Wiese. Über Ecken sind Wiesen nicht verbunden.

Der Spielzug

- 1 Zieh 1 Landschaftskarte von einem verdeckten Stapel und zeig sie allen.
- 2 Leg die Karte regelgerecht an die bestehende Auslage an.
- 3 Setz höchstens 1 eigenen Gefolgsmann aus deinem Vorrat auf die gerade gelegte Karte.
- 4 Werte alle Straßen, Städte und Klöster, die durch diese Karte fertig geworden sind.
- 5 Nimm die Figuren aus den gewerteten Bauten zurück in deinen Vorrat.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Passt eine gezogene Karte an keiner Stelle, wird sie aus dem Spiel genommen und du ziehst eine neue Karte.
- Ein Anlegen nur Ecke an Ecke ist nicht erlaubt.
- Ohne Figuren im Vorrat darfst du nur noch Karten anlegen.
- Bauern werden hingelegt und bleiben bis zum Spielende auf der Wiese.
- Schlusswertung unfertiger Bauten: 1 Punkt pro Karte für Straße und Stadt, jedes Wappen zählt nur 1 Punkt. Ein unfertiges Kloster bringt 1 Punkt für die Klosterkarte und 1 Punkt für jede angrenzende Karte. Danach werden diese Figuren entfernt.
- Bauernwertung: Besitzer einer Wiese ist, wer dort Bauern hat, bei mehreren Spielern der mit den meisten. Bei Gleichstand sind alle mit der Höchstzahl Besitzer. Jede fertige Stadt, die an die Wiese grenzt oder darin liegt, bringt den Besitzern 3 Punkte, unabhängig von der Stadtgröße.
- Grenzt eine fertige Stadt an mehrere Wiesen, erhalten die Besitzer aller dieser Wiesen jeweils 3 Punkte dafür. Unfertige Städte bringen bei der Bauernwertung nichts.
- Liegen zwei Stadtteile innerhalb derselben Stadt, zählen sie nur als 1 Stadtteil.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet am Ende des Zuges, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde. Danach folgt die Schlusswertung: Zuerst werden alle unfertigen Straßen, Städte und Klöster abgerechnet, dann die Bauern auf den Wiesen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Wie bei einem Gleichstand an der Spitze zu verfahren ist, sagt die Quelle nicht.

Tipps

- Setz Figuren bevorzugt in Bauten, die schnell fertig werden, denn nur dann kehren sie zurück und können erneut eingesetzt werden.
- Wappenkarten sind wertvoll: In einer fertigen Stadt bringt jedes Wappen 2 zusätzliche Punkte.
- Du kannst dich in fremde Bauten einkaufen, indem du zwei getrennte Bereiche verbindest. Bei Gleichstand der Figuren bekommen alle die volle Punktzahl.
- Bauern binden eine Figur für den Rest der Partie. Setz sie nur auf Wiesen, an denen mehrere fertige Städte zu erwarten sind.
- Ein Kloster bringt 9 Punkte, wenn es rundum bebaut wird. Ein früh und zentral platziertes Kloster hat dafür bessere Chancen als eines am Rand der Auslage.

Häufige Fragen

Darf ich eine Figur auf eine Straße setzen, auf der weit entfernt schon ein Wegelagerer steht?

Nein. Auf den durch die neue Karte verbundenen Straßenabschnitten, Stadtteilen oder Wiesenstücken darf keine andere Figur stehen, auch keine eigene. Die Entfernung spielt keine Rolle.

Wie können dann doch mehrere Ritter in einer Stadt stehen?

Wenn zwei zuvor getrennte Bereiche später durch eine neue Karte verbunden werden. Dann treffen die Figuren aufeinander, und die Mehrheit erhält die Punkte, bei Gleichstand alle die volle Punktzahl.

Was passiert, wenn meine gezogene Karte nirgends passt?

Dann nimmst du sie ganz aus dem Spiel und ziehst eine neue Landschaftskarte.

Bekomme ich meinen Bauern irgendwann zurück?

Nein. Bauern bleiben das ganze Spiel über auf der Wiese liegen, weil Wiesen erst in der Schlusswertung abgerechnet werden.

Kann ich im selben Zug eine Figur setzen und sofort zurückholen?

Ja. Halte dabei diese Reihenfolge ein: Bau mit der neuen Karte fertigstellen, Figur setzen, werten, Figur zurücknehmen.

Wann ist ein Kloster fertig und was bringt es?

Ein Kloster ist fertig, wenn es von 8 Landschaftskarten umgeben ist. Der Spieler mit dem Mönch darin erhält sofort 9 Punkte.

Wie viel bringen unfertige Bauten am Spielende?

Jeder Teilabschnitt zählt 1 Punkt, ein Wappen ebenfalls nur 1 Punkt. Ein unfertiges Kloster bringt 1 Punkt für die Klosterkarte und 1 Punkt für jede angrenzende Karte.

Wie werden die Wiesen voneinander abgegrenzt?

Wiesen werden durch Straßen, durch Städte und durch das Ende der Auslage getrennt. Über Ecken sind Wiesen nicht miteinander verbunden.

Was passiert, wenn ich keine Gefolgsleute mehr im Vorrat habe?

Dann legst du in deinem Zug nur eine Landschaftskarte an. Sobald ein Bauwerk mit einer deiner Figuren fertig gewertet wird, kommt sie zurück.

Wann endet das Spiel genau?

Am Ende des Zuges, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde. Danach folgt die Schlusswertung mit unfertigen Bauten und Bauern.

Informationen zum Spiel

Autor	Klaus-Jürgen Wrede
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 17.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/carcassonne/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/carcassonne/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026