

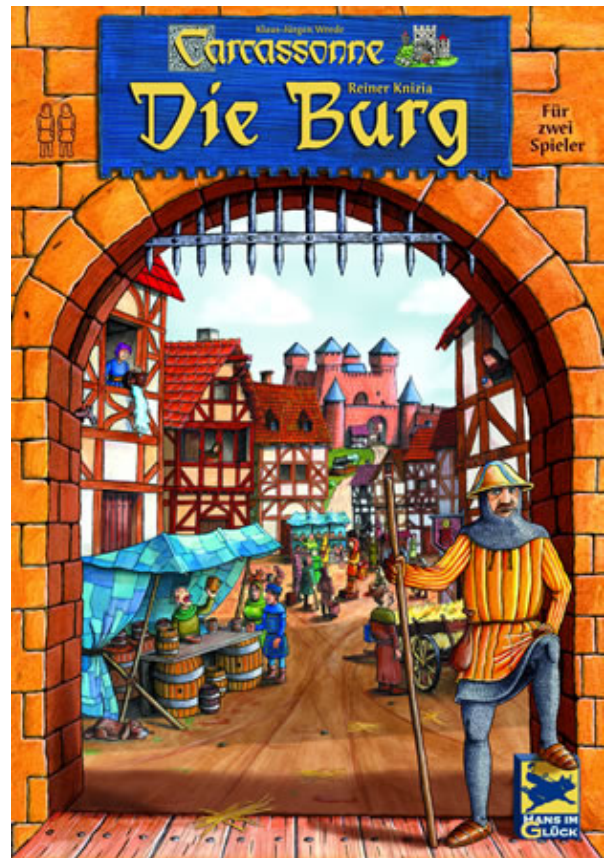
# **Carcassonne - Die Burg Game instructions / game rules**

Brettspielnetz.de Team  
Copyright 2023 Hans im Glück

# Inhalt

|   |          |
|---|----------|
| <b>Carcassonne - Die Burg Spielregeln.....</b>                | <b>1</b> |
| <b>Das Spielziel.....</b>                                     | <b>2</b> |
| <b>Original-Spielregel.....</b>                               | <b>3</b> |
| <b>Kurze Erklärung zum Spielen auf Brettspielnetz.de.....</b> | <b>4</b> |
| <b>Wertungen.....</b>   | <b>5</b> |
| <b>Spielende.....</b>   | <b>6</b> |
| <b>Ergänzungen zur Spielregel.....</b>                        | <b>7</b> |
| <b>Strategie.....</b>   | <b>8</b> |

# Carcassonne - Die Burg Spielregeln



# Das Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Burgkarten innerhalb der Burgmauer aus. Dabei entstehen verschieden lange Wege, unterschiedlich große Türme, Häuser und Höfe, auf die die Spieler ihre Gefolgsleute setzen können, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während als auch am Ende des Spiels Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.

# Original-Spielregel

Die komplette Original-Spielregel kannst du dir als PDF über diesen [Link](#) auf die Spielregel herunterladen.

Hierunter werden wir vor allem auf die speziellen Dinge eingehen, die wir auf Brettspielnetz angepasst haben und auf die Bedienung.

Lies also bitte erst die komplette Spielregel!

# Kurze Erklärung zum Spielen auf Brettspielnetz.de

Die Reihenfolge eines Zuges auf Brettspielnetz.de ist wie folgt:

1. Der Computer hat für dich ein Plättchen gezogen. Links oberhalb des Spielfelds siehst du es in seinen **vier möglichen Ausrichtungen**, wovon du **eine** durch Klicken auswählst. Dann klickst du auf die freie Stelle auf dem Spielfeld, wohin du es legen willst. Der Computer passt auf, dass du nur gültige Züge machen kannst. Prinzipiell kannst du nur an eines der Startplättchen auf der Burgmauer oder an bereits liegendes Plättchen anlegen. Dabei dürfen Wege nicht unterbrochen werden.
2. Wenn du **freie Gefolgsleute** hast (die aktuelle Zahl steht unterhalb des Spielfelds neben dem Gefolgsleute-Symbol) **kannst** du einen davon auf das **gerade gelegte** Plättchen setzen, du musst aber keinen setzen. Bereits vorher liegende Plättchen sind tabu. Klicke auf die Stelle des Plättchen, auf die du ihn platzieren willst. Je nach Plättchen kann das ein Wegstück, ein Turm, ein Haus oder auch der Hof sein. Wenn du mit der Maus über die verschiedenen möglichen Plätze fährst, sollte ein kleines Popup mit der zugehörigen Beschreibung aufgehen. Wenn du auf eine bestimmte Stelle nicht legen kannst, dann hat das der Computer verhindert, weil es der Regel widerspräche, dass auf jedem Bauwerk etc. immer nur ein Gefolgsmann stehen darf.
3. Optional: Wenn du im Laufe des Spiels ein oder mehrere Mauerplättchen bekommen hast, kannst du sie jetzt direkt einsetzen. Dazu musst du nun auf das oder die gewünschten Mauerplättchen klicken.

# Wertungen

Alle Wertungen gehen auf Brettspielnetz.de **automatisch**, ebenso wie die Zuweisung der Mauerplättchen, die du auf der Mauer mit deinem Wertungsstein erreicht hast. Während des Spiels erhältst du, sofern du auf einem abgeschlossenen Bauwerk die Mehrheit an Gefolgsleuten hast, Punkte für:

- Fertige Wege: **1 Punkt** pro Plättchen (falls am Weg ein oder mehrere **Brunnen** stehen: **2 Punkte** pro Plättchen).
- Fertige Häuser: **1 Punkt** pro Plättchen. Das Setzen des **Palas** auf dein größtes Haus geht auf Brettspielnetz.de **automatisch**.
- Fertige Türme: **2 Punkte** pro Plättchen.

Wenn ein Spieler ein passendes Mauerplättchen einsetzt, werden die zusätzlichen Punkte ebenfalls automatisch aufaddiert.

# Spielende

Sobald alle Plättchen gelegt sind oder wenn kein Plättchen mehr gelegt werden kann, ist das Spiel beendet und es folgt die Schlusswertung. Diese besteht aus zwei Teilen:

- Der Spieler mit dem **größten Palas** erhält so viele Punkte wie das größte zusammenhängende freie Gebiet Felder enthält.
- Auf jedem Hof erhält der Spieler, der dort die **meisten Gefolgsleute** platziert hat, für jeden Markt **3 Punkte**.

Eventuell passende Mauerplättchen im Besitz des Spielers werden bei der Endwertung automatisch berücksichtigt. Der Spieler mit den **meisten Punkten** gewinnt das Spiel.



# Ergänzungen zur Spielregel

Hierunter folgen ein paar Anmerkungen zu Details der Spielregel, die dort nicht explizit beschrieben sind. Ehe die große Diskussion losbricht: Bram hat diese Auslegungen mit Reiner Knizia selber diskutiert!

- Wenn in einem Zug **gleichzeitig mehrere** Wertungen stattfinden, dann wird **erst** die Wertung des Spielers durchgeführt, der an der Reihe ist, und für ihn wird die optimale Reihenfolge durchgeführt, so dass er die **meisten Mauerplättchen** erhält. Danach wird die Wertung des anderen Spielers durchgeführt. Für ihn wird die kleinstmögliche Anzahl an Mauerplättchen ermittelt und zugewiesen.
- Du kannst **mehrere Mauerplättchen** (auch von der selben Sorte mit Ausnahme des Extrazugs) im selben Zug einsetzen. Bei 2 Plättchen "Turm zählt doppelt" erhältst du dann 6 Punkte pro Turmplättchen, bei 2 Plättchen "Haus zählt doppelt" erhältst du 3 Punkte pro Hausplättchen.  
Bei den Mauerplättchen der **Schlusswertung** "1 unfertiger Weg/Turm/Haus zählt" werden automatisch die größten unfertigen Konstrukte gewertet. Solltest du **2 identische Plättchen** haben, wird das größte Konstrukt sogar doppelt gewertet. Bei 2 Plättchen "Jeder Markt auf 1 Hof bringt dir 4 Punkte" wird für den Hof mit den meisten Märkten die Wertung auf 5 Punkte je Markt hochgesetzt.
- Wenn du ein Mauerplättchen einsetzt, das in diesem Zug nichts bringt, wird es **trotzdem** ohne Warnung und ohne Wirkung aus deinem Vorrat entfernt!
- Wenn du das Extrazug-Plättchen im selben Zug zweimal einsetzt, bekommst du trotzdem nur 1 Extrazug.
- Die erworbenen Mauerplättchen werden dir direkt unterhalb des Spielplans angezeigt, wenn du mit der Maus über den kleinen Kreis in der jeweiligen Spielerfarbe fährst.

# Strategie

Unter diesem Link Liste aller Plättchen findest du eine Übersicht über die existierenden Plättchen als PDF. Einfacher behältst du den Überblick, wenn du auf die unterstrichene Zahl rechts neben dem Text "Restplättchen" unterhalb des Spielfelds gehst: Dort siehst du die noch verbleibenden Plättchen als Popup.

Hierunter ein paar strategische Tipps, frei übersetzt aus dem niederländischen Spelmagazijn.

- Die Mauerplättchen, die im Laufe des Spiels durch das Vorrücken auf der Zählmauer erworben werden können, sind wichtig für das Gewinnen. Manchmal ist es günstiger, mit einer Wertung bewusst einen oder zwei Punkte weniger zu machen, nur damit dein Zählstein auf einem Mauerplättchen landet. Vorausdenken und etwas Mitrechnen sind hier gefragt.
- Wenn du am Anfang etwas Vorsprung vor deinem Gegner bekommst, bist du auch als erster an den Mauerplättchen dran, die du ihm dann vor der Nase wegschnappen kannst.
- Wenn du einen großen Palas bauen konntest, solltest du darauf achten, dass am Ende ein möglichst großes zusammenhängendes freies Gebiet übrig bleibt. Das gibt dir in der Schlusswertung noch einmal viele Punkte. Umgekehrt wirst du versuchen, die großen Gebiete mit Plättchen zu zerschneiden, wenn dein Gegner den größeren Palas hat.
- Gefolgsleute sind meistens knapp. Da Gefolgsleute in Höfen bis zum Ende dort liegen bleiben, solltest du zu Beginn dort keine ablegen. Gegen Ende kannst du dann vielleicht noch einmal die Mehrheit deines Gegners in einem lukrativen Hof brechen, wenn du dann noch freie Gefolgsleute ins Spiel bringen kannst.
- Wege und auch die Gebäude bringen dir nur Punkte, wenn sie am Spielende fertig gebaut sind. Deswegen versuche gegen Ende des Spiels deine Bauten nicht zu weit zu verzweigen. Natürlich gibt es auch Mauerplättchen, die dir Punkte für nicht vollendete Bauwerke bringen. Dann kannst du unbeschwert vergrößern.
- Habe auch immer einen Blick auf die Bauten deines Gegners. Durch ein paar geschickt platzierte Plättchen kannst du seine Bauten behindern, abschneiden oder am Ende gar verhindern, dass er sie fertig bekommt. Und seine Gefolgsleute auf diesen unfertigen Bauten sind gebunden, das heißt, er kann damit nirgendwo anders Punkte machen...
- Es gibt sicher noch viele taktische Anregungen! Diskutiert mal eifrig im Forum!