



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Strategie-Sammlung

Eine Zusammenstellung von Klaus/Mausi

Seit Jahren werden auf verschiedenen Plattformen rege Diskussionen über die richtigen Strategien zum Spielen von Carcassonne geführt.

So manche Ansätze zur Erstellung systematischer Strategie-Leitfäden wurden gemacht aber nicht zu Ende geführt.

All dies ist hoch interessant, lesenswert und enthalten sind viele gute Ideen. Mit diesem Dokument versuche ich nun, alles „unter einen Hut“ zu bringen.

Vorbemerkungen

Der Autor hat zunächst die ihm verfügbaren Informationen (siehe Abschnitt „Quellen“) ausgewertet und ggf. ins Deutsche übersetzt. Jeder einzelne Aspekt ist mit der Kennziffer für die jeweilige Quelle gekennzeichnet und dann in dieses Dokument aufgenommen worden. Bereits vorhandene Aspekte sind **nicht** doppelt aufgenommen oder erwähnt.

Dabei wurden alle Aspekte geordnet gemäß Abschnitt Übersicht.

Allgemeine Beiträge, die keine Strategie-Aspekte enthalten, wurden nicht übernommen.

Dann folgte ein weiterer Durchgang mit teilweiser Umstrukturierung einzelner Aspekte.

Bitte beachtet:

- Dieses Dokument ist keine Sammlung von Spielregeln.
- Die ausreichende Kenntnis der Spielregeln für Grundspiel und Erweiterungen wird vorausgesetzt.
- Dieses Dokument ist noch lange nicht fertig

Regelgemäß spielen ist weder gemein noch unzulässig. Es kann aber destruktiv sein.

Beim Spielen geht es um Spaß und den sollten immer alle Spieler haben.

Übersicht

Dieses Dokument ist bis auf weiteres wie folgt gegliedert:

Grundspiel

- Städte
- Straßen
- Laufende Wertung oder Schlusswertung
- Klöster
- Wiesen

Grundsätzliche Strategien

- Gefolgsleute richtig einsetzen
- Verteidigung spielen
- Quoten spielen
- Groß oder klein bauen
- Spielende
- Gegner behindern
- Zusammenführen
- Wiesenkontrolle
- Ein gegnerisches Gebiet fertig stellen

Große Erweiterungen

- Wirtshäuser und Kathedralen
- Händler und Baumeister

Kleine Erweiterungen

- Die Depeschen

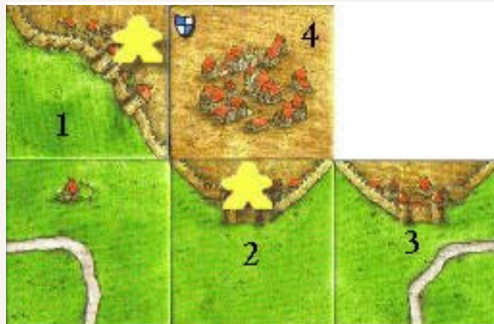
- Die Fähren
- Fan-Erweiterungen
- ???
- Sonstiges
- Intelligenz
- Üben

Grundspiel

Städte

Baue große Städte besser am Spielanfang [3]

Also beschloss ich, eine große Stadt zu bauen. Ich habe auf die harte Tour gelernt, dass der Versuch, groß zu bauen, zu einem schlechten Ergebnis führen kann. Hier ist, wovon ich spreche.



Auf dem Bild siehst Du meine Gefolgsleute, die versuchen, diese große Stadt zu kontrollieren. Die Plättchen mit den Nummern 1, 2 und 3 gehören mir und das Plättchen mit der Nummer 4 hat zuletzt mein Bruder angelegt.

Diese letzte Plättchen zwang mich, mindestens drei weitere Stadt-Plättchen hinzuzufügen (wenn ich Glück hatte), um diese Stadt fertig zu stellen. Ich glaube, es waren nur noch zehn Plättchen im Vorrat, als er diesen Zug machte.

Erster Fehler: Der Versuch, eine große Stadt zu bauen, ist kein kluger Schachzug, wenn nur noch wenige Plättchen übrig sind, insbesondere die mit Stadtdreck gefüllte Killer-Plättchen.

Zweiter Fehler: Zu viele Gefolgsleute für nichts. Mein Bruder würde nicht für diese Stadt kämpfen.

Baue Städte in der richtigen Größe [1]

Ohne Zweifel ist der Bau von Städten in der richtigen Größe und am richtigen Ort entscheidend, um das Spiel zu gewinnen. Es ist eine richtige Aussage, dass Deine Gewinnchancen schlecht sind, wenn Du während des Spiels nicht mehrere Städte baust. Darüber hinaus ist beim Spielen mit Stadtplättchen, die Waren enthalten, der erfolgreiche Abschluss von Städten sowohl für das Erzielen von „Jetzt“-Punkten als auch für das Sammeln von Punkten im Endspiel für den Sieg unerlässlich.

Wie bei allem im Spiel gibt es beim Bau einer Stadt ein paar Dinge zu beachten:

- Der Bau einer großen Stadt kann Dich behindern: Es ist wichtig zu wissen, wann der Bau einer Stadt fortgesetzt und wann sie beendet werden muss. Während es unbestreitbar ist, dass die Fertigstellung einer großen Stadt eine beträchtliche Anzahl von Punkten bringt (ich denke, eine kleine Stadt hat zwischen 2 und 6 Plättchen, eine mittlere Stadt zwischen 6 und 10 Plättchen und eine große Stadt 11 Plättchen und mehr) kann es aber viel Zeit in Anspruch nehmen und mehrere Gefolgsleute erfordern. Die Faustregel lautet, eine Stadt so schnell wie möglich und mit möglichst wenig Gefolgsleuten fertig zu stellen. Je länger es dauert, eine Stadt fertig zu stellen, und je mehr Gefolgsleute Du dort platzierst (siehe „Verteidigung spielen“ weiter unten), desto weniger Punkte-Möglichkeiten hast Du auf dem Spielplan. Sei daher nicht zu sehr versucht, riesige Städte zu bauen. Die Quintessenz ist, nicht alle Eier in einen Korb zu legen. Denke daran – in Carcassonne dreht sich alles um das Gleichgewicht und die Wahrung Deiner Chancen.

- Das Problem mit Kathedralen: In vielerlei Hinsicht hasse ich es, eine Stadt mit einer Kathedrale darin bauen zu müssen. Zugegeben, die Auszahlung kann enorm sein. Aber wenn Du mit erfahrenen Spielern spielst, werden Deine Gegner als Erstes versuchen, es sehr schwierig zu machen, die Stadt fertig zu stellen. Du wirst feststellen, dass Du, sobald Du ein Kathedralen-Plättchen in einer Deiner Städte hast, zu einem großen Ziel für alle anderen wirst (und das aus gutem Grund). Infolgedessen könntest Du am Ende eine Menge Ressourcen und Zeit damit verbringen, etwas zu bauen, das Dir keine Punkte einbringt. Normalerweise werde ich nur versuchen, eine Kathedralenstadt zu Beginn des Spiels oder etwa in der Mitte des Spiels zu bauen. Je später im Spiel, desto schwieriger wird es, die Stadt fertigzustellen, da weniger Plättchen zur Verfügung stehen.

- Tipps zum Bauen: Die wohl wichtigste Regel beim Bau einer Stadt ist, sich jederzeit alle Optionen offen zu halten und sich nicht in eine Situation zu bauen, in der nur eine begrenzte Anzahl von Plättchen verfügbar ist. Versuche dazu, in einer Richtung weg vom Großteil des Spielfeldes mit so vielen offenen Plättchen-Seiten (d. h. Seiten, die nicht an andere Plättchen angrenzen)

wie möglich zu bauen. Dies gibt dem bauenden Spieler mehr Optionen und erschwert es anderen Spielern, die Stadt zu erobern (siehe unten).

- Wo NICHT gebaut wird: Dies ist eine ziemlich einfache Faustregel – vermeide es, Städte neben Wiesen zu bauen, die von Deinen Gegnern kontrolliert werden. Dies gibt Deinem/Deinen Gegner(n) Punkte im Endspiel. Wenn Du eine Stadt neben einem ihrer Felder baust, versuche später im Spiel, die Mehrheit auf diesen Wiesen zu erlangen.

Grosse Städte machen das Spiel glücksabhängig [11]

Wenn Du Deine Städte nicht so baust, dass sie schwer zu stehlen sind (was sehr schwierig sein kann), lädt der Bau großer Städte Dein(e) Gegner oft zu einer Schlacht ein, die Du vielleicht gewinnst, vielleicht aber auch nicht. Wenn man eine solche Schlacht verliert, können der Punkteverlust und der Zeitaufwand verheerend sein. Die Fertigstellung einer großen Stadt hat außer dem Ego-Schub und der Investition in Gefolgsleute keinen großen Vorteil. Zwei 8-Punkte-Schlösser sind genauso viel wert wie ein einzelnes 16-Punkte-Schloss, kosten aber einen einzigen zusätzlichen Anhänger, sind leichter zu schließen und erfordern mehr Investitionen des Gegners, um sie zu stehlen (für einen geringeren Punkterfolg). Große Städte erfordern ohnehin oft mehrere Gefolgsleute, um sie zu sichern.

Ich versuche immer, meine Städte in einer vernünftigen Größe zu halten, und arbeite oft an zwei bis drei Städten gleichzeitig, damit ich nicht in Versuchung komme, blockierbare/klaubare Megastädte zu bauen. Tatsächlich kostet jede Karte, die Du an Deine Megastadt legst einen investierten Zug, und während Du dies tust, macht Dein Gegner (vermutlich) andere Dinge, um zu punkten. Es kann ein großer Rückschlag sein, wenn Dein Gegner einen Verfolger einsetzt, um Dir am Ende des Projekts das Punktopotenzial Deiner Stadt zu nehmen.

Oftmals ist es gar nicht so schwierig, eine große Stadt zu erobern. Manche Spieler entscheiden sich dafür, zwei Gefolgsleute in ihre großen Städte einzubauen, um die Punkte zu sichern. Das kann klug sein, wenn Du Deine Gefolgsleute gut verwaltest, ist aber immer ein Risiko, da der Gegner am Ende Karten platzieren könnte, um die Stadt uneinnehmbar zu machen, so dass Deine investierten Gefolgsleute eingesperrt werden und Du nur noch die Hälfte der Punkte bekommst.

Straßen

Vergiss die Straßen nicht [1]

Oberflächlich betrachtet scheinen Straßen in Carcassonne keine so große Rolle zu spielen. Doch der Schein kann täuschen. Straßen sind größtenteils eine sekundäre Quelle von „Jetzt“-Punkten (Städte sind primär). Straßen erfüllen zwei Funktionen im Spiel:

- a) wie ich bereits sagte, dienen sie als gute sekundäre Punktequelle
- b) sie dienen dazu, Felder zu teilen (was als Verteidigungstaktik wertvoll sein kann – siehe unten).

Du kannst Straßen auch verwenden, um die Fertigstellung der Städte Deiner Gegner zu erschweren (siehe unten).

Fazit: Straßen sollten weder ignoriert noch verschwendet werden, indem sie an Orten platziert werden, die Deine aktuelle Position nicht verbessern. Kurz gesagt – verschwende keine Straßenstücke. Achte besonders auf Straßenabschnitte, die ein „Wirtshaus am See“ haben. Diese Plättchen können bei richtiger Verwendung tatsächlich als primäre Punktequelle (zusätzlich zu Städten) verwendet werden.

Trenne gegnerische Wiesen mit Deinen Straßen [3]

Lassen Deine Gegner durch platzieren von Bauern ihre Wiesen-Pläne erkennen, so nutze Deine Straßen zum Trennen und verkleinern ihrer Wiesen.

Laufende Wertung oder Schlusswertung

Wie ich es besser mache [1]

Damit ist gemeint: Soll ich die laufende Wertung bevorzugen oder die Schlusswertung? Soll ich Wertungspunkte überwiegend sofort durch die Entwicklung von Städten, Straßen und Klöstern erzielen oder eher später am Spielende bei der Schlusswertung durch genügend Bauern auf den Wiesen.

Selten wird ein Spieler das Spiel gewinnen, der nur das eine versucht. Meine persönliche Strategie legt den Schwerpunkt darauf, zwei Drittel bis drei Viertel meiner Energie auf die laufende Wertung und den Rest auf die Schlusswertung zu konzentrieren.

Andere Spieler sagen das genaue Gegenteil. Allerdings bevorzuge ich ersteres, weil es eine größere Flexibilität der Gefolgsleute ermöglicht. Denn auf einer Wiese platzierte Bauern verbleiben dort bis zum Spielende. Der Einsatz für die laufende Wertung ist also flexibler.

Andere Spieler hatten beachtliche Erfolge mit der alternativen Strategie. Es ist wirklich nur eine Frage des Spielstils, wie Du Dich wohler fühlst und wie viel Risiko Du bereit bist, einzugehen. Am Ende des Tages ist wahrscheinlich jede Strategie gleich erfolgreich, aber jede erfordert unterschiedliche Spieltechniken. Es ist auch wichtig zu beachten, dass das Festlegen von 100 % Ihrer Ressourcen für jetzt **oder** später normalerweise zu einem Verlust führt.

Klöster

Klöster verbinden Wiesen [1]

Neben dem Sammeln von Punkten dienen Klöster eigentlich nur einem anderen Zweck, und zwar dazu, Wiesen miteinander zu verbinden. Allerdings können Klöster in der Schlusswertung sehr hilfreich sein (siehe unten). Wenn Du ein Kloster platzierst, versuchst Du in der Regel, das Plättchen in einem Bereich zu platzieren, der sowohl die Anzahl der angrenzenden Plättchen zum Zeitpunkt des Platzierens maximiert, als auch an einer Position, an der die Fertigstellung des Klosters wahrscheinlich ist. Als Tipp, oft ist der beste Ort, um ein Kloster zu errichten, neben einem anderen Ihrer eigenen Klöster.

Mega-Klosterreihe – Hohes Risiko, hohe Belohnung [11]

Hast Du schon einmal eine Reihe von Klöstern aufgebaut, Zug um Zug? Es ist sehr verlockend, diese Klöster nahe beieinander zu bauen, so dass sie alle davon profitieren, wenn Du eine Unterstützungskarte für sie spielst. Dies ist eine großartige und wirksame Taktik, um schnell viele Punkte zu erzielen, kann aber sehr riskant sein, wenn Deine Mega-Kirchenreihe in der Nähe von unvollständigen Städten liegt. Wenn Du auf diese Weise Klöster nahe beieinander baust, reicht es aus, wenn eine Burg in der Nähe nicht fertigstellbar wird, und die meisten, wenn nicht sogar alle Deine Mönche sind ausgesperrt. Das passiert mir oft, und zwar meistens dann, wenn ich früh viele Klöster ziehe, während ich mit der Flusserweiterung spiele. Wenn die Mega-Klosterreihe funktioniert, gewinne ich das Spiel in der Regel mühelos, aber wenn mein(e) Gegner mich aussperrt (besonders zu Beginn), verliere ich fast immer. Seid euch dieses Risikos bewusst, und wenn sich die Gelegenheit bietet, die Mega-Klosterreihe zu bauen, solltet ihr euch nach Möglichkeit von unvollständigen Städten fernhalten. Man kann zwar immer noch ausgesperrt werden, aber es ist viel unwahrscheinlicher, dass das passiert.

Wiesen

Bauern erfordern Aufmerksamkeit [1]

Bauern benötigen mehr als jede andere Art von Gefolgsleuten das meiste Management. Der Balanceakt hier besteht darin, „Jetzt“-Punkte zu sichern und die richtige Anzahl von Bauern auf die Wiesen zu setzen, um während der Schlusswertung siegreich zu sein. Die Anzahl der Bauern, die Du platzierst, und der Zeitpunkt ihrer Platzierung hängen von Deiner allgemeinen Spielstrategie ab (siehe „Punkte jetzt“ oder „Punkte später“). Unabhängig von Deiner Gesamtstrategie gibt es ein paar Faustregeln, die Du beim Platzieren von Bauern beachten solltest:

- **Etabliere früh Wiesen:** Es ist wichtig, frühzeitig die Mehrheit auf mindestens einer Wiese zu bekommen. Wenn dies nicht früh im Spiel geschieht, wird es im Laufe des Spiels zunehmend schwieriger.
- **Erstelle große Wiesen:** Vermeide es, Bauern in kleinen, begrenzten Gebieten zu platzieren, die von Straßen umgeben sind. Bauern sind am effektivsten, wenn sie große Wiesen besetzen, die an möglichst viele Städte angrenzen. Sei Dir bewusst, dass andere Spieler versuchen werden, Plättchen zu spielen, die sie schließlich verbinden, und daher die bestehende Mehrheit von Bauern gefährden. Versuche außerdem, Deine eigenen Wiesen mit gegnerischen Wiesen zu verbinden. Denk daran, dass Du keine Mehrheit haben musst, um in der Schlusswertung Punkte zu erzielen – Du musst nur mindestens so viele Punkte haben wie Deine Gegner.
- **Bauernhöfe mit gegnerischen Bauernhöfen verbinden:** Versuche immer, Bauern so zu platzieren, dass sie in späteren Zügen mit den Bauernhöfen eines Gegners verbunden werden können. Felder wie Klöster (insbesondere solche ohne Straßen) oder „Ellbogen“-Straßenstücke eignen sich perfekt zum Verbinden von Feldern.
- **Bauern nach Fertigstellung einer Stadt platzieren:** Denke daran, sich nach Fertigstellung einer Stadt nicht von der Aufregung des Punktesammelns mitreißen zu lassen (ich weiß, das klingt einfach, aber ich sehe, dass es die ganze Zeit passiert). Nimm Dir Zeit und prüfe, ob das Platzieren eines Bauern auf der Wiese außerhalb Deiner Stadt auf dem gerade gelegten Plättchen sinnvoll ist. Es könnte!

- Verwende den großen Gefolgsmann: In den meisten Fällen ist der große Gefolgsmann, wie ich festgestellt habe, viel effektiver, wenn er auf einer Wiese platziert wird, als wenn er in einer Stadt platziert wird (siehe „wie man eine Stadt shanghai“ weiter unten). Es ist verlockend, diese Gefolgsmann früh zu platzieren, und manchmal macht das Sinn. Wenn Du jedoch den großen Gefolgsmann in Reserve hältst, bis sich das Spiel etwas entwickelt hat, führt dies normalerweise zu einer effizienteren Nutzung der Figur – Du möchtest diese Figur nicht verschwenden, indem Du sie zu früh spielst und sie gefangen wird.

- Gefolgsleute und der Fluss: Wenn Du mit einer Fluss-Erweiterung spielst, denke daran, dass von den ursprünglichen 12 Plättchen (10 Plättchen, ein Quell-Plättchen und ein See-Plättchen) zwei der Plättchen Straßen haben, die sie vollständig halbieren, und eines von ihnen (das Kloster) hat eine Straße, die auf halbem Weg über das Feld verläuft. Vermeide es, Deine Bauern während der Flussphase direkt zwischen zwei diesen drei zu platzieren. Dies führt fast immer dazu, dass Dein Bauer von einem Deiner Gegner in die Falle gelockt wird.

- Verwende das Schwein: Achte darauf, einen Weg zu finden, das Schwein zu verwenden (Erweiterung „Händler und Baumeister“). Dies ist eine der besten Möglichkeiten, um am Ende des Spiels ein paar Extrapunkte zu sammeln. Carcassonne wird oft durch nur wenige Siegpunkte entschieden – das Schwein ist eine Möglichkeit, alle Punkte aus dem Spiel zu quetschen. Vermeide es jedoch, das Schwein frühzeitig einzusetzen, sondern warte ab, wie sich die Felder im Laufe des Spiels entwickeln. Platziere das Schwein auf der Wiese, wo Du an die meisten Städte angrenzt. Wie der große Gefolgsmann ist das Schwein keine Figur, die verschwendet werden sollte.

Setze Bauern auf wertvolle Wiesen [10]

Wenn kleinere Städte gebaut werden, ist es gut, wenn man früh Bauern einsetzt und die Farmen monopolisiert. So kann man am Ende eine Menge Punkte sammeln.

Bauernhöfe sind in vielen Spielen der größte Punktebringer.

Wiesen im frühen Spiel [11]

Im Falle von Bauern werden die Gefolgsleute in dem Moment, in dem sie ausgespielt werden, dauerhaft dieser Aufgabe zugewiesen. Daher kann es riskant sein, Bauern zu Beginn eines Spiels zu spielen, wenn das Spielbrett nicht erwarten lässt, dass die Bemühungen des Bauern am Ende Punkte bringen werden. Fortgeschrittene Spieler spielen manchmal Bauern zu Beginn einer Partie, vor allem, wenn das Gebiet, in dem sie spielen, mehrere Burgen aufweist (ob vollständig oder nicht). Das frühe Ausspielen von Bauern ist ein Glücksspiel, da es für den Gegner relativ einfach sein kann, seine Anhänger (oder sollte ich sagen Bauern) in Ihre Farmzone zu bringen, nachdem er mehrere Runden lang seine Anhänger eingesetzt hat, um durch die Fertigstellung von Straßen, Klöstern und Burgen schnelle Punkte zu erzielen. Frühes Ackern kann auch dazu führen, dass Du beim Bau großer Burgen oder langer Straßen im Nachteil bist, falls Dein Gegner versucht, diese zu blockieren oder zu stehlen. Wenn Du Deine Gefolgsleute früh in die Landwirtschaft investieren, läufst Du außerdem Gefahr, zu kurz zu kommen, falls Dein Gegner eine Deiner Burgen oder Straßen blockiert, indem er "tote Felder" schafft, die es unmöglich machen, die Gefolgsleute von diesen Projekten zurückzuholen.

Frühes Ackern ist eine Perspektive, die sich für Dich lohnen kann, aber oft auch eine Niederlage bedeutet. Ich würde dies nur dann empfehlen, wenn Du ganz sicher bist, dass sich die Investition lohnt, oder wenn Dein Gegner nicht ohne weiteres Gefolgsleute in die Zone bringen kann. Es kann sich auch lohnen, wenn die Zone, die Du bewirtschaften willst, ein großes Potenzial für Burgen aufweist, weil sie eine große Anzahl unfertiger Burgteile enthält. Ein einzelner Farmer in der Anfangsphase ist keine schlechte Investition, aber sei vorsichtig, wenn Sie in der Anfangsphase zu viel in ein Gebiet investieren. Das führt fast immer zu einer Katastrophe.

Wann ist die beste Zeit für Wiesen? [11]

Wann ist also der beste Zeitpunkt, um einen Bauern einzusetzen? Ich würde Anfängern raten, immer auf lukrative Wiesenbereiche zu achten und darauf zu achten, wann diese Bereiche für neue Bauern weniger zugänglich werden, um dort zu arbeiten. Wenn ein lukratives Gebiet durch Straßen und Burgen abgeriegelt wird, dann ist es ratsam, seinen Anspruch auf dieses Gebiet zu erheben, sobald man dazu in der Lage ist. Wenn ein Spieler mehrere Bauern in ein lukratives Gebiet investiert, wird es noch schwieriger, seine Gefolgsleute in das Gebiet zu bringen (was eine größere Investition in Gefolgsleute erfordert). Insgesamt ist es wichtig, dass Du ein Auge für den Punktwert eines beanspruchten oder umkämpften Wiesenbereichs entwickelst, um zu entscheiden, ob es sich lohnt, mehrere Bauern zu investieren. Manchmal reicht es schon aus, ein paar schnelle Straßen oder kleine Burgen zu schließen, um die Punktedifferenz auszugleichen und zu verhindern, dass man zu viel in einen schwierigen Bereich investiert.

Außerdem ist es ratsam, sich nicht auf einen Krieg um Wiesenbereiche verwickeln zu lassen, in denen man nicht leicht die Oberhand gewinnen kann, wenn man im Vergleich zu seinem Gegner zu wenige Anhänger hat. Ein guter Wiesenbereich mit 9 bis 12 Punkten, in der sich nur ein gegnerischer Gefolgsmann befindet, ist es sicherlich wert, sich mit dem Gegner zu messen.

Aber Bereiche, in die der Gegner mehrere Anhänger investiert hat, erfordern eine beträchtliche Anzahl von Anhängern, um sie auszugleichen oder zu stehlen. In Fällen, in denen sich der Gegner einen Bereich mit mehreren Anhängern gesichert hat, ist es oft besser, seine Strategie auf andere Bereiche zu verlagern, mit dem Ziel, Punkte zu erzielen, um die Punkte auszugleichen, die er durch die Kontrolle dieser Zone erhält.

Grundsätzliche Strategien

Gefolgsleute richtig einsetzen

Gefolgsleute sind das Leben [1]

Mit mehr Gefolgsleuten in Deinem Vorrat stehen Dir mehr Optionen zur Verfügung. Andererseits bedeuten weniger Gefolgsleute im Spiel weniger Chancen auf Punkte. Hast Du keine Gefolgsleute in Deinem Vorrat, kannst Du keine neuen Wertungsmöglichkeiten beginnen, bis andere abgeschlossen sind. Daher ist das richtige Einsetzen Deiner Gefolgsleute so wichtig.

Zur Mitte des Spiels versuche ich alle bis auf einen bis drei meiner Gefolgsleute einzusetzen. Zum Ende des Spiels möchte ich dann gern ein oder zwei übrig haben. Denke auf jeden Fall an ein paar Dinge, wenn Du darüber nachdenkst, ob Du einen Gefolgsmann einsetzen möchtest oder nicht:

Die Ökonomie der Kraft: Für alle Kämpfer da draußen, die Wirtschaftlichkeit der Kraft ist wichtig. Mit anderen Worten, setze an einem bestimmten Ort nur so viele Gefolgsleute ein, wie erforderlich. Überfordere Gefolgsleute niemals – sie sind eine endliche Ressource, die sorgfältig eingesetzt werden muss! Wenn Du in einem Gebiet (z.B. eine Stadt) zu viele einsetzt, verlierst Du wahrscheinlich woanders.

Behalte eine Reserve: Bevor Du einen Gefolgsmann platzierst (insbesondere auf einer Wiese), solltest Du immer ein paar Dinge beachten:

- a) Wie viele Gefolgsleute hast du noch? Spiele den letzten Gefolgsmann in Deinem Vorrat nur, wenn Du wirklich musst.
- b) Überlege, wo Deine anderen Gefolgsleute auf dem Spielfeld stehen. Wenn Du mehrere Gefolgsleute auf Wiesen oder in Klöstern oder Städten gebunden hast, die noch mehrere Runden von der Fertigstellung entfernt sind (und daher mehrere Runden, bevor sie in den Vorrat zurückkehren), solltest Du vielleicht überdenken, einen Gefolgsmann zu spielen, der entweder Deine Reserve erschöpfen oder auf nur einen reduzieren würde.

Habe stets Gefolgsleute im Vorrat [2]

Um ein neues Gebiet auf einem angelegten Plättchen zu beanspruchen, musst Du Gefolgsleute in Deinem Vorrat haben. Hast Du keine Gefolgsleute in Deinem Vorrat, musst Du warten, bis Du einen oder mehrere vom Spielfeld zurück bekommst. Es ist schon unangenehm, ein Klosterplättchen zu ziehen, und keinen Gefolgsmann als Mönch setzen zu können.

Die meisten Plättchen sind bereits früh im Spiel verfügbar. Deshalb ist das umsichtige Setzen Deiner Gefolgsleute vorteilhaft, um genau so eine Situation zu vermeiden. Dies gilt ganz besonders für die Bauernplatzierung. Denn ein Bauer kehrt möglicherweise bis zum Spielende nicht in Deinen persönlichen Vorrat zurück. Das Spielen von Bauern muss mit Fingerspitzengefühl und langfristiger Planung erfolgen, um effektiv zu sein. Der übermäßige Einsatz von Bauern zwingt Dich sonst schnell in die Rolle eines Zuschauers. Dann kannst Du nur schwergegnerten Bedrohungen entgegenzuwirken oder neue Gebiete beanspruchen. Das Behalten von Gefolgsleuten im persönlichen Vorrat hält Dir Optionen offen.

Ein weiterer Aspekt sind exzessive Fusions- und Mehrheitsversuche. Für eine Mehrheit benötigst Du mindestens zwei Gefolgsleute in einem Gebiet (manchmal mehr). Das kann riskant und zeitaufwändig werden, sich ein Gegner entscheidet, sich mit Gegenzügen zu wehren. Bleibe nicht im Kampf um solche Gebiete hängen, wenn Du woanders mit geringerem Aufwand einfacher Punkte sammeln kannst.

Isolierung [9]

Ein Carcassonne-Spieler hat 7 Gefolgsleute zu seiner Verfügung. Einmal platziert, erhält er seinen Gefolgsmann nur zurück, wenn das Gebiet oder Bauwerk fertig gestellt ist oder am Ende des Spiels. Gefolgsleute sind Deine wertvollste Ressource und die Sabotage eines gegnerischen Gebietes oder Bauwerks bedeutet mehr als nur eine Begrenzung seiner Punkte – es bindet auch seine Gefolgsleute für den Rest des Spiels.

Mit einem geschickten Spiel kannst Du die Verwaltung der gegnerischen Gefolgsleute durcheinander bringen. Einen Weg zu finden, einen gegnerischen Gefolgsmann für den Rest des Spiels zu isolieren, kann unglaublich effektiv sein, um ihm kurz- und langfristig die Chance auf Punkte zu nehmen. Im Durchschnitt bringt jeder Gefolgsmann seinem Besitzer ein Siebtel seiner Gesamtpunkte ein. Im Laufe des Spiels ist das ein Siebtel der verbleibenden Punkte, die man für sich beanspruchen kann. Je früher man also einen gegnerischen Gefolgsmann isolieren kann, desto besser.

Management [10]

Wir haben bereits gesehen, dass die Gefolgsleute deine wertvollste Ressource sind – schließlich bringen Gefolgsleute Punkte, keine Spielsteine.

Verwalte deine Gefolgsleute effektiv und ändere deinen Ansatz im Laufe des Spiels. In der Anfangsphase des Spiels hast Du viele Möglichkeiten, Punkte zu erzielen, so dass der relative Wert eines jeden Gefolgsmanns hoch ist. Gegen Ende des Spiels sinkt der Wert jedes Gefolgsmanns, da es weniger Landschaftskarten zu platzieren gibt – die Kosten für einen isolierten Gefolgsmann sinken. Am Ende des Spiels ist es oft eine gute Idee, alle seine Gefolgsleute im Spiel zu haben, um am Ende des Spiels Punkte zu sammeln.

Generell solltest du aber immer mindestens einen Gefolgsmann in Reserve behalten, wenn du eine Landschaftskarte legst und sofort eine Funktion erfüllst. Die anderen kannst du für kurz-, mittel- und langfristige Ziele einsetzen, wenn sie auftauchen. Behalte einfach die Anzahl deiner Gefolgsleute und die Phase des Spiels im Auge, um sicherzustellen, dass du keine saftigen Chancen auf Punkte verpasst.

Effizienter Einsatz von Anhängern [10]

Sie sind deine einzige erneuerbare Ressource, um Punkte zu sammeln. Eine gute Ausgangsbasis für deine 7 Gefolgsleute wäre:

- 3 für langfristige Ziele: Klöster, Bauernhöfe und große Städte
- 3 für kurzfristige Ziele: Straßen und kleine Städte
- 1 in Reserve für sofortige Punktevergabe

Achte auf Deine Aktivitäten [11]

Wenn man in Carcassonne in zu viele Burgen, Straßen und Klöster investiert, kann man sich verzetteln. Es ist nicht immer notwendig, einen Gefolgsmann auf eine neue Burgkarte zu setzen oder jede offene Straße auf dem sich entwickelnden Spielplan zu nutzen. Zu Beginn des Spiels ist es vielleicht eine gute Idee, ein paar frühe Burgen, Straßen und Klöster zu erobern, aber im weiteren Verlauf des Spiels ist es ratsam, bei den Projekten, die man in Angriff nimmt, vorsichtiger zu sein. Ich baue in der Regel nur ein paar Burgen auf einmal und reserviere andere Anhänger für schnelle, 2- oder 3-teilige, schlüsselfertige Burgen, sobald sie verfügbar sind (für ein paar schnelle Punkte, die keine Anhänger binden).

Was die Straßen betrifft, so baue ich in der Regel immer nur eine Straße (aus einem Stück) und platziere Gefolgsleute auf lukrativen Straßen, wenn sich die Gelegenheit ergibt (eine lukrative Straße ist für mich mindestens 2-3 Felder lang). Um meine Straßen zu schützen, bevorzuge ich es außerdem, sie möglichst gerade aus der Karte heraus zu bauen, um es dem Gegner besonders schwer zu machen, sie zu blockieren oder zu stehlen (da geradlinige Straßen ohne angrenzende Karten mehrere Straßenstücke erfordern, um sie zu gewinnen). Das Ausspielen von Kurvenplättchen auf Straßen macht sie angreifbar und wird meiner Meinung nach besser genutzt, um schnell lukrative Straßen zu ergattern, die kurz vor der Fertigstellung stehen, oder um Klöster zu bauen. Insgesamt versuche ich, immer ein bis zwei Gefolgsleute zur Verfügung zu haben, nur für den Fall, dass ein Klosterplättchen zur rechten Zeit auftaucht.

Apropos Klöster: Ich setze selten Anhänger auf Klöster mit weniger als 3 Karten zum Zeitpunkt der Platzierung. Einen Gefolgsmann auf ein gestrandetes Kloster zu setzen, bedeutet eine große Verpflichtung und wird diesen Gefolgsmann höchstwahrscheinlich für einen beträchtlichen Teil des Spiels aus dem Spiel nehmen (es sei denn, man hat Glück). Manchmal spielen Spieler ihre Klöster in der Nähe gegnerischer Klöster, um die Entwicklung des Gegners auszunutzen. Dies ist im Grunde genommen ein Diebstahl, da beide Spieler Punkte gewinnen, wenn sie ihre Klöster ausbauen. Wäge Deine Möglichkeiten (in Bezug auf die Punktevergabe) ab, wenn Sie dies in Erwägung ziehen.

Es ist wichtig, an so vielen verschiedenen Projekten wie möglich zu arbeiten, da man nie weiß, welche Art von Plättchen man ziehen wird. Scheue Dich nicht, ein Projekt in einem Bereich zu beginnen, in dem Sie sich noch nicht entwickelt haben, solange Du noch einige Gefolgsleute hast, wenn Du das Projekt beginnst.

Übersicht über die Landschaftskarten

Erweiterte Intelligenz [10]

Reden wir über die Landschaftskarten. In der Basisversion von Carcassonne gibt es davon 72 mit 24 verschiedenen Kombinationen von Straßen, Städten, Wiesen und Klöstern. Du kannst sie alle lernen und sie zählen, wenn sie gespielt werden. So behältst Du den Überblick darüber, welche Karten noch gespielt werden müssen, und das hilft Dir bei allen oben beschriebenen Vorgehensweisen. Wenn du zum Beispiel weißt, welche Karten noch gelegt werden müssen, kannst du mit einer einzigen Karte die gegnerische Aktion sabotieren und so dafür sorgen, dass sie nicht zu Ende gespielt werden kann.

Aber das Zählen von Karten ist schwierig und eine ziemlich extreme Herangehensweise an Carcassonne, es sei denn, Du willst in die höchsten Ränge des Spiels aufsteigen. Das Einfachste und Beste, was Du tun kannst, ist, sich diese 24 Kombinationen bewusst zu machen. Schon allein das Wissen um die vorhandenen Muster kann Dir dabei helfen, vorherzusagen, was funktionieren wird und was nicht, und Dir bei Deinen Entscheidungen helfen, wenn Du nach Punkten und Möglichkeiten suchst, Deine Gegner zu verlangsamen.

Anderes

Parasitismus [9]

Wenn Du einen Gegner nicht schlagen kannst, schließ Dich ihm an! Dein Gegner hat in mehreren Runden ein Bauwerk oder Gebiet begonnen. Warum also nicht von seiner harten Arbeit profitieren und eine Landschaftskarte so platzieren, dass Du bei Erweiterung ein Teil davon wirst und mit minimalen Aufwand Punkte erhältst.

Das Verbinden von Bauwerken und Gebieten ist keine Geheimstrategie. Dafür gibt es sogar Beispiele in den Regeln des Basisspiels. Aber Anfänger nutzen es selten so effektiv wie möglich. Zur Durchsetzung musst Du die allgemeinen Muster von Landschaftskarten kennen und dieses Wissen nutzen, um Deine Gefolgsleute optimal zu positionieren, damit sie später gute Chancen haben, mit dem Zielgebiet oder dem Zielbauwerk verbunden zu werden.

Städte sind zum Beispiel ein effektives Mittel, um Gefolgsleute auf Wiesen zu bringen: Beginne eine Stadt mit zwei Wiesen am Rand einer gegnerischen Wiese, vervollständige sie, während Du auf der anderen Seite einen Bauern platzierst (der aus der gegnerischen Wiese herausragt, so dass die Wiesen nicht miteinander verbunden sind), und platziere dann eine passende Landschaftskarte, um Deinen Bauern mit der Hauptwiese zu verbinden.

Dein Gegner wird Dir entweder einige Punkte schenken, wenn die Wiesen verbunden werden, oder er wird wertvolle Züge damit verbringen, die Wiese zurückzugewinnen oder zu schützen – also Züge, die er nicht damit verbringen kann, neue Punkte zu bekommen.

Freeloading [9]

Ähnlich wie beim Parasitismus lässt das Freeloading Ihre Gegner die harte Arbeit für Dich erledigen. Jeder will seine Gebiete und Bauwerke fertig stellen. Aber manchmal wird die Aktion des einen dem anderen helfen.

Klöster sind die bevorzugte Waffe des Trittbrettfahrers (obwohl es nicht unmöglich ist, Straßen oder Städte zu benutzen). Platziere ein Kloster neben einer gegnerischen Stadt und Dein Gegner hilft Dir bei der Fertigstellung Deines Klosters, während Du die Fertigstellung seiner Stadt unterstützt. Lege eine Straße neben ein gegnerisches Kloster, und der Gegner muss sie ausbauen, wenn er die begehrten Priesterpunkte haben will. Platziere ein Kloster neben einem gegnerischen Kloster und Dein Gegner wird die Hälfte der Arbeit für dich erledigen.

Da jede Landschaftskarte nützlich ist, ist jeder Zug eine Chance.

Freeloading verringert den relativen Wert der gegnerischen Züge, während Du Deine eigenen maximieren kannst.

Verstehe Deine Investitionen [11]

Es wäre vielleicht einfacher gewesen, die ganze Diskussion über die Platzierung von Gefolgsleuten zusammenzufassen, indem ich sage, dass der Schlüssel zur Verwaltung Deiner Gefolgsleute darin liegt, Deine Investitionen zu verstehen. Wenn dir die Gefolgsleute ausgehen und du eine schöne, glänzende neue Kloster- oder Burkarte ziehst, für die Du nicht wirklich einen guten Platz hast, kannst du Dir bewusst sein, dass ein neues Projekt wie dieses eine langfristige Investition für deinen kostbaren verbleibenden Gefolgsmann sein kann. Es ist in Ordnung, eine Karte „wegzuwerfen“, das Deinen Zwecken nicht dienlich ist. Besser ist es, zu versuchen, die Karte zu verwenden, um die Projekte deines Gegners zu stören. Carcassonne ist ein Spiel, das sich auf ROI (Return on Investment) konzentriert.

Ein letzter Hinweis: Du solltest auch darauf achten, dass Du Deinen Vorrat an Gefolgsleuten bis zum Ende des Spiels aufbrauchst, damit Du Deine Punktzahl maximieren kannst. Achte also auf die Anzahl der verbleibenden Karten und suche nach den größten Gewinnchancen (was oft bedeutet, dass Du Bauern in der Nähe von Ansammlungen von unbesetzten Burgen platzierst). Viele Spiele, die ich gespielt habe, haben sich auf die letzte Platzierung von Gefolgsleuten am Ende des Spiels konzentriert.

Spiele das Spiel, das Dir die Landschaftskarten vorgeben [11]

Das erscheint vielleicht nicht weltbewegend, aber es ist wichtig, dass Du beim Spielen von Carcassonne den Karten folgst. Wenn Du viele Straßenkarten erhältst, solltest Du vielleicht mehr Deiner Gefolgsleute in Straßen investieren. Wenn Du einige gute Burgkarten erhältst, setzt Du Deine Gefolgsleute auf sie. Lass Dir sich niemals gute Spielzüge entgehen, nur weil Sie früher im Spiel zu bestimmten Arten von Karten beigetragen haben. Es geht nur darum, was Dir am Ende die meisten Punkte bringt. Investiere klug, aber scheue Dich nicht, zu investieren, wenn die Karten einen bestimmten Weg vorgeben.

Verteidigung spielen

Balance ist der Schlüssel [1]

In diesem Fall kann eine rein offensive Strategie, die ausschließlich darauf basiert, so viele Punkte wie möglich zu erzielen, während die Aktionen der anderen Gegner ignoriert werden, gegen unerfahrene Spieler funktionieren, wird aber gegen erfahrenere Spieler sicherlich nach hinten losgehen. Auf der anderen Seite wird es auch nicht funktionieren, nur Verteidigung zu spielen. Um zu gewinnen, müssen die Spieler aggressiv nach Chancen suchen und Situationen schaffen und entwickeln, die Ihre Gegner daran hindern, dasselbe zu tun. Im Folgenden findest Du einige Techniken, um genau das zu tun:

- Städte nicht fertigstellbar machen / Baumeister in die Falle locken: Verwende wann immer möglich Plättchen, um es einem Gegner zu erschweren, eine Stadt fertigzustellen. Dies kann durch das Platzieren von Plättchen erreicht werden, die Deinen Gegner zwingen, andere Plättchen einer bestimmten Konfiguration zu ziehen, um den Bau der Stadt fortzusetzen. Achte besonders auf Städte, in denen Dein Gegner seinen Baumeister platziert hat. Je länger es dauert, bis Dein Gegner eine Stadt mit einem Baumeister fertiggestellt hat, desto weniger kann Dein Gegner seinen Baumeister einsetzen, um andere Chancen auf ganzer Linie zu entwickeln.
- Bauer in die Falle locken: Verwende Straßen oder Städte, um Barrieren um die Wiesen Deiner Gegner zu errichten. Dadurch wird verhindert, dass die Wiesen Deiner Gegner an mehrere Städte angrenzen. Wenn es richtig (und schnell) gemacht wird, kann eine Wiese vollständig umzingelt werden, ohne dass sie an Städte angrenzt, wodurch ihr die Möglichkeit genommen wird, Punkte zu erzielen.
- Wie man eine Stadt shanghai: Dies ist eine wesentliche Taktik gegen einen Gegner, der eine Stadt mit einer Kathedrale baut. Lege ein Stadtplättchen in die Nähe der Stadt, die dein Gegner baut, so dass es aber nicht damit verbunden ist. Setze einen Deiner Gefolgsleute auf Stadtsegment dieses Plättchens – am besten den großen Gefolgsmann, falls vorhanden. Das Plättchen sollte so platziert werden, dass das nächste Stadtplättchen, das Sie ziehen (in der entsprechenden Konfiguration), dieses Stück mit der Stadt verbindet und Ihnen daher entweder die Kontrolle über die Stadt oder einen gleichen Anteil an der Stadt gibt.
- Das Bauen von Straßen und Klöstern erschweren: Ähnlich wie das Erschweren des Baus von Städten versuche, Plättchen zu platzieren, bei denen Deine Gegner ein Plättchen mit einer bestimmten Konfiguration spielen müssen, um das Kloster oder die Straße zu ergänzen oder zu vervollständigen. Je mehr Du die Optionen Deiner Gegner einschränkst, desto schwieriger wird es für Dich, zu punkten.
- „Vorschläge“ machen: Die Spielregeln sehen eindeutig vor, dass Spieler ihren Gegnern „Vorschläge“ machen können, wo sie ihre Plättchen am besten legen. Scheue keine Mühe, um Deine Gegner so viel anzulügen, wie Du möchtest, wenn es darum geht. Aber achte darauf, dass Du es zumindest mit einem Funken Glaubwürdigkeit tust – sonst hört Dir niemand zu!

Zusammenarbeit: Es ist nicht ausgeschlossen, dass zwei oder mehr Spieler gegen einen oder mehrere andere Spieler zusammenarbeiten. Obwohl ich diese Taktik nicht wirklich empfehle, da sie dem Spiel etwas den Spaß nimmt, zögere nicht, alle Defensivbewegungen gegen einen gemeinsamen Gegner zu verdoppeln. Dies kann ein Muss sein, wenn einer Deiner Gegner versucht, eine Stadt mit einer Kathedrale zu bauen.

Konflikte zu Ihrem Vorteil nutzen: In vielen Fällen verbringen zwei oder mehr Spieler viel Zeit und Ressourcen damit, sich gegenseitig zu übertrumpfen. Im Allgemeinen geschieht dies, wenn zwei oder mehr Spieler um die Kontrolle über eine große Stadt kämpfen. Während diese anderen Spieler damit beschäftigt sind, werden sie höchstwahrscheinlich auf nichts anderes achten. Nutze diese Zeit, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen, ohne sich Gedanken über Abwehrmanöver gegen Sie machen zu müssen.

Quoten spielen

Behalte die Übersicht über die Plättchen [1]

In vielen Situationen müssen die Spieler versuchen herauszufinden, ob ein bestimmtes Plättchen im Vorrat ist, um eine Stadt oder eine Straße oder ein Kloster zu vervollständigen. Das Wissen darüber, welche Plättchen in welcher Menge vorhanden sind, hilft Dir festzustellen, ob ein Plättchen noch vorhanden ist oder nicht. Dies hilft Dir nicht nur bei der Planung zukünftiger Züge, sondern verbessert auch Deine Fähigkeit, Verteidigung zu spielen. Als einfaches Beispiel gibt es zwei Kathedralen-Plättchen. Sobald also die zweite Kathedrale gespielt ist, sind keine weiteren verfügbar. Versuche Dir wie beim Kartenzählen zu merken, wie viele von jeder Art von Plättchen sich im Vorrat befinden, und mach Dir dann eine mentale Notiz, wenn sie gespielt werden. Behalte während des Spiels eine fortlaufende Tabelle im Kopf. Dies ist eine entmutigende Aufgabe, da es weit über 100 Plättchen im Spiel gibt.

In den Download-Bereichen der einschlägigen Foren gibt es großartige Referenzen, die jeden Plättchen-Typ und seine Menge beschreiben. Im Folgenden sind nur einige allgemeine Informationen aufgeführt, die Du im Auge behalten solltest:

Es gibt 130 Plättchen (nach meiner Zählung) im Grundspiel und den Erweiterungen, die in diesem Handbuch berücksichtigt werden, von denen 12 „Fluss“-Plättchen sind, die zu Beginn des Spiels gespielt werden.

Von den 12 Flussplättchen gibt es 2 mit Straßen, die das Plättchen komplett halbieren, ein Klosterplättchen mit einer Straße, die das Plättchen halb halbiert, sieben Flussplättchen (teilweise mit Stadtteilen), ein Quell-Plättchen und ein Seeplättchen.

Von den 118 verbleibenden Plättchen:

- 41 haben sowohl einen Stadtabschnitt als auch einen Straßenabschnitt • 35 haben nur Stadtsegmente
- 27 haben nur Straßensegmente
- 4 haben Klöster mit Straßen
- 4 haben Klöster ohne Straßen • 2 haben Kathedralen

Daher ist es wahrscheinlicher, dass Du zu Beginn des Spiels ein Plättchen mit einem Stadtteil mit oder ohne Straße ziehst, als ein Plättchen mit nur einer Straße. Denke also an den zeitigen Einsatz Deines Baumeister. Wenn Du früh viele Plättchen mit Straßen ziehst, sei zuversichtlich – Du wirst höchstwahrscheinlich schnell Stadtplättchen aufzudecken. Also sei nicht beunruhigt, wenn alle anderen wie verrückt Städte bauen. Notiere im Laufe des Spiels mental, welche Plättchen gezogen wurden und welche noch im Vorrat sind. Die Anwendung dieser Taktik hilft Dir bei der Entscheidung, welche Verteidigung am effektivsten sind und wie viel Risiko Du beim Bau Deiner Städte eingehen kannst.

Groß oder klein bauen

Gibt es nicht schon so einen Aspekt? [2]

Im Allgemeinen ist es eine solide Strategie, große Gebiete zu bauen und fertigzustellen. Der effektive Aufbau Ihrer Gebiete bringt Ihnen viele Punkte und Ihre Gefolgsleute schnell zurück. Zu viel des Guten kann auch nachteilig sein. Achte darauf, nicht zu große Konstruktionen anzulegen, da Du sie schließlich fertigstellen musst, um viele Punkte zu erhalten. Wenn ein anderer Spieler ein Plättchen spielt, das die Fertigstellung Ihres Gebietes verhindert, oder wenn Ihnen einfach die Zeit oder die Plättchen ausgehen, erhältst Du am Spielende weniger Punkte. Und Ihre Gefolgsleute bleiben in dem Gebiet gebunden. Vernünftig zu sein und zu wissen, wann es an der Zeit ist, das Gebiet fertig zu stellen, wird Ihnen helfen, die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Große Städte bauen sich leichter wenn Killer-Plättchen bereits angelegt sind [3]

Killer-Plättchen für Städte hier sind Stadt-Plättchen mit vier Stadt-Seiten. Diese gibt es einmal im Grundspiel und einmal in der Erweiterung „Wirtshäuser und Kathedralen“.

Nach Anlegen solcher Plättchen sind für das fertig stellen der Stadt mindestens drei weitere Plättchen erforderlich. Das kann besonders zum Spielende hinderlich sein.

Spielende

Abgerechnet wird zum Schluss [1]

Das Spielende kann die wichtigste Phase des Spiels sein. Wenn sich der Vorrat leert, solltest Du die folgenden Schritte ausführen, um sicherzustellen, so viele Punkte wie möglich erzielen – und denke daran, dass jeder Punkt zählt!

- **Spiele Dein Schwein:** Wenn Dein Schwein nicht im Spiel ist, bringe es ins Spiel. So einfach ist das. Finde einen Weg, es zu spielen, und zwar schnell. Platziere dein Schwein auf einem Feld, das an so viele Städte wie möglich angrenzt.
- **Platziere verfügbare Gefolgsleute auf nicht fertig gestellte Straßen und Städte:** Wenn du Gefolgsleute im Vorrat hast, spiele sie auf nicht fertig gestellte Städte und Straßen aus, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen.
- **Last-Minute-Bauern platzieren:** Wenn Du die Möglichkeit haben, Last-Minute-Bauern zu platzieren, tu dies. Denke daran, dass jede Wiese, die Du kontrollierst, Dir vier Punkte für jede benachbarte Stadt bringt.
- **Füge Deinen Klöstern hinzu:** Oft ziehst Du zum Ende des Spiels Plättchen, die nicht viel Wert zu sein scheinen. Im Gegenteil, diese Stücke können oft kreativ verwendet werden, um Klöster zu ergänzen. Auch wenn das Stück es fast unmöglich machen wird, das Kloster zu vervollständigen, spiele es trotzdem, wenn es gegen Ende des Spiels geht.
- **Bist du schon ein Meister?** Kaum. Das Schöne an Carcassonne ist, dass es einfach zu lernen, aber fast unmöglich zu meistern ist. Diese wenigen Tipps werden jedoch höchstwahrscheinlich Deine Punktzahl erhöhen und Deine Chance auf den Sieg verbessern. Viel Glück und hab Spaß.

Gegner behindern

Ein wenig gemein sein [2]

Du ziehst ein Plättchen, das zwar perfekt an zahlreichen Stellen des Spielfelds angelegt werden kann, aber auch als Gebiets-Killer für ein gegnerisches Gebiet verheerend effektiv wäre. Ein gängiges Beispiel ist, ein Plättchen mit einem Straßenabschnitt so auf dem Spielfeld zu platzieren, dass das Ende der Straße in ein offenes Quadrat führt, das Ihr Gegner füllen muss, wenn er seine Stadt fertigstellen will. Da es nur eine begrenzte Anzahl von Plättchen mit Stadt- **und** Straßenabschnitten gibt, kann dies die Fertigstellung der Stadt verhindern.

Die Fertigstellung behindern [8]

Behindere das Fertigstellen von Gebieten Deiner Gegner und erziele gleichzeitig selbst so viele Punkte wie möglich. Lege an ihre Gebiete solche Plättchen an, die ihnen das Fertigstellen ihrer Gebiete erschweren (verzögern) oder gänzlich verhindern.

Sabotage [9]

Du gewinnst Carcassonne, wenn du mehr Punkte hast als Deine Gegner. Während Du damit beschäftigt bist, Punkte zu sammeln, tun das Deine Gegner auch. Es sei denn, Du hältst sie auf.

Nimm Städte als Beispiel. Wenn ein Gegner den Bau einer Stadt abschließt, erhält er eine ordentliche Punktespritze. Schafft er es aber nicht, die Stadt bis zum Ende des Spiels fertigzustellen, erhält er nur die Hälfte der Punkte. Vielleicht kannst Du ihnen dabei helfen, zu scheitern?

Die großzügigste Art und Weise, dies zu tun, wäre, ihre Stadt zu erweitern, was ihre Grenzen vergrößert und es schwieriger macht, sie fertigzustellen. Es gibt ein Plättchen, das nur aus Stadt besteht, und mehrere Plättchen mit drei Stadtteilen. Wenn ein Gegner nur noch ein Plättchen von der Fertigstellung seiner Stadt entfernt ist, würde eines dieser Plättchen es ihm sehr viel schwerer machen, die Stadt fertigzustellen. Je nachdem, wie viel Spielzeit noch übrig ist, kann das "Geschenk" eines einzelnen Stadtplättchens durch die geringere Punktzahl, die der Gegner am Ende des Spiels erhält, deutlich aufgewogen werden.

Noch raffinierter ist es, Plättchen zu platzieren, die es dem Gegner erschweren, seine Stadt fertigzustellen. Da Du weißt, wo er sein nächstes Stadtplättchen platzieren will, würde eine Straße, die in dieses Feld führt, die Wahrscheinlichkeit verringern, dass er ein Plättchen mit der richtigen Stadt- und Straßenausrichtung nimmt, das in das Feld passt und die Stadt fertigstellt.

Diese Praktiken lassen sich auf jedes Feature anwenden. Wenn Du also keine Möglichkeit hast, in Ihrem Zug zu punkten, dann suchen nach Möglichkeiten, wie Du Deine Gegner daran hindern kannst, zu punkten. Mit genügend Übung wirst Du bald Wege finden, Deine Gegner in jedem Zug zu vereiteln.

Zusammenführen

Herrsche oder teile [2]

Das Zusammenführen von verschiedenen besetzten Teilgebieten ist die Möglichkeit, ein Gebiet mit einem Gegner zu teilen. Der Nachteil dieses Manövers darin besteht, dass Du keine exklusiven Punkte erzielst, sondern sie nach erfolgter Verbindung zu gleichen Teilen mit Deinem Gegner teilst.

Ein Szenario, in dem das Zusammenführen ein guter Zug sein kann:

Du kämpfst gegen einen Gegner um die Führung und kannst eine Fusion mit einem anderen Gegner erzwingen, der in Punkten hinter Euch beiden liegt. Auch wenn Ihr beide die gleiche Anzahl von Punkten für das verbundene Gebiet erzielt gewinnst Du gegenüber Deinem Hauptgegner wichtige Punkte.

Eigene Wiesen [3]

Das Zusammenführen von Wiesen ist bei wenig Spielern leichter als bei vielen Spielern.

Bei zwei Spielern ändert sich das Spielfeld von Zug zu Zug nur um ein Plättchen. Bei fünf Spielern ändert es sich dagegen gleich um vier Plättchen. Das erschwert Dir die Kontrolle.

Wiesenkontrolle

Doppelte Störung [9]

Am Ende des Spiels wird jede Wiese nach der Anzahl der darauf befindlichen Städte gewertet. Einige Städte liegen natürlich auf zwei Wiesen und werden daher doppelt gewertet. Wenn Du auf beiden Wiesen die Mehrheit hast - prima! Wenn Dein Gegner beide Wiesen besitzt - nicht gut!

Versuchen also herauszufinden, wo es zu einer doppelten Punktevergabe kommen kann, und bewirtschaften diese Felder. Wenn Du siehst, dass ein Gegner von der doppelten Punktzahl profitiert, versuche, sich ihm anzuschließen. Wenn Du das nicht kannst, überlege, wie Du die beiden Felder des Gegners zusammenlegen und verhindern kannst, dass er die doppelte Punktzahl aus diesen Städten erhält.

Ländereien sind wertvoll [2]

Die effektive Platzierung von Bauern ist eine entscheidende Komponente für Deinen Erfolg, zumal sie nach Platzierung an die Wiese gebunden sind. Die Wiesenkontrolle ist bei der Schlusswertung von großer Bedeutung. Sobald Du einen Bauern platziert hast, wirst Du sicherlich versuchen, Deine Wiese weiter zu entwickeln, indem Du mehr fertiggestellte Städte anhäufst. Eine sehr wirkungsvolle Möglichkeit, dies zu tun, besteht darin, viele Städte mit zwei Plättchen auf Deinen beanspruchten Wiesen zu bauen.

Dabei ist klar, dass Du zwar nicht viele Punkte direkt mit jeweils +2 Punkten in der laufenden Wertung erzielst, aber später in der Schlusswertung zusätzlich jeweils +3 Punkte je fertig gestellter Stadt.

Während Du damit beschäftigt bist, Deine Wiese um Deine platzierten Bauern herum auszubauen, werden Deine Gegner nach Möglichkeiten suchen, Deinen Wiesen mit Dir zu teilen und auch eine Mehrheit darauf zu erhalten. Es ist absolut notwendig, dies ständig im Auge zu behalten.

Erstens musst Du jedes Mal, wenn ein Gegner einen Bauern platziert, das Spielfeld scannen.

Es ist zu prüfen, ob der Gegner seinen Bauern dort platzieren darf. Der gegnerische Bauer darf nur auf eine Wiese ohne einen anderen Bauer gesetzt werden. Beabsichtigt oder nicht ist dies ein oft gemachter Fehler.

Dann solltest Du nach Spielern Ausschau halten, die Bauern legal in Wiesenabschnitte in der Nähe zu Ihren eigenen Wiesen platzieren. Oft wird hier die Zusammenlegung von einer oder auch mehrerer Wiesen versucht. Die Übernahme fremder Wiesen kann eine höchst gewinnbringende Technik sein. Für Dich als Besitzer einer Zielwiese kann es ratsam sein, eine separate, kleinere eigene Wiese zu erstellen und dann mit Deiner ersten Wiese zusammenzuführen. Dies gibt Dir einen gewissen Vorteil gegenüber Deinem Gegner: Der muss jetzt mindestens zwei seiner Gefolgsleute, um an den Punkten teilzuhaben, und satte drei, wenn er die Mehrheit übernehmen will. Für die hoffnungsvolle Fusion ist es eine gute Idee, Deine Chancen auf eine Mehrheit zu kalkulieren, bevor Du Dich auf eine Fusionsexpedition begibst. Du musst aufpassen, keine kostbare Zeit und Gefolgsleute zu verschwenden, wenn Deine Strategie irgendwie nicht funktioniert.

Ein gegnerisches Gebiet fertig stellen

Den Gegner fördern oder ärgern [2]

Ein gern übersehener Spielzug ist das fertig stellen einer gegnerischen Straße oder Stadt als Verteidigungsmaßnahme. Warum sollte jemand überhaupt daran denken, seinem Gegner auf diese Weise zu helfen? In manchen Fällen kann Dir das im weiteren Verlauf des Spiels Punkte sparen.

Später in einem Spiel, wenn die Anzahl der verfügbaren Plättchen schrumpft, könnten die Spieler feststellen, dass sie Plättchen ziehen, mit denen Sie ihre Gebiete nicht weiter entwickeln können. Mit dem Anlegen eines solchen Plättchens verhinderst Du den Ausbau gegnerischer Gebiete.

Große Erweiterungen

Wirtshäuser und Kathedralen

Dein großer Gefolgsmann ist wichtig [1]

Sei sehr vorsichtig mit dem großen Gefolgsmann. Er ist äußerst wertvoll ist. Wenn er für längere Zeit gebunden ist weil er auf eine Wiese gelegt oder gefangen wird (siehe unten), hast Du ein Problem. Aus diesem Grund spiele ich diesen Gefolgsmann selten früh im Spiel.

Den Gegner ärgern [1]

Es ist wichtig, daran zu denken, dass unvollendete Städte mit einer Kathedrale und Straßen mit einem Wirtshaus am Ende des Spiels nicht gewertet werden. Verwende diese Plättchen gegen Ende des Spiels (falls verfügbar) auf bestehenden Städten oder Straßen Deiner Gegner, wenn Du glaubst, dass sie sie bis zum Ende des Spiels nicht fertig stellen können.

Kathedralen punkten selten [3]

Kein Spieler hat mit Kathedralen groß gepunktet. Tatsächlich habe ich niemanden gesehen, der eine Stadt mit einer Kathedrale fertiggestellt hat. Aber es ist erwähnenswert, dass sie eine großartige Waffe waren, um die anderen Spieler zu behindern. Im Mehrspieler-Spiel war die Anzahl der offenen Städte hoch, so dass dieses Plättchen beim Ziehen fast immer gegen jemanden und nicht zu seinem eigenen Vorteil verwendet wurde. Es gibt zwei davon im Vorrat, also musst du dich an ihre Existenz erinnern!

Händler und Baumeister

Rohstoffe [1]

Rohstoffe verändern das Gesicht des Spiels vollständig. Hier sind ein paar Tipps, wie Du Rohstoffe nutzen kannst:

- Versuche, eher Stoff und Weizen als Fässer zu erwerben: Es gibt weniger Stoff- und Weizenmarker als Fass-Marker. Infolgedessen dauert es weniger Zeit, den Markt für diese Waren (insbesondere Stoff, von dem es nur 5 Marker gibt) zu gewinnen als für Fässer.
- Profitiere von der „Schließen“-Regel: Denke daran, dass derjenige, der eine Stadt mit Waren fertig stellt, die Waren bekommt – auch wenn der schließende Spieler sie nicht besitzt! Es kann Fälle geben, in denen ein Gegner nur ein Plättchen benötigt, um eine Stadt zu schließen; im Grunde ist es nur eine Frage der Zeit. In diesen Fällen ist es eine gute Strategie, die Stadt für sie zu schließen. Obwohl der Gegner die Punkte bekommt, entziehst du ihm die Ware. Diese Strategie ist ziemlich aggressiv, aber sie funktioniert. Achte auf der anderen Seite darauf, dass sie nicht aus genau diesem Grund eine Deiner Städte fertig stellen.
- Wenn es eine Auswahl gibt, füge Abschnitte mit Waren zu Städten hinzu: In vielen Fällen enthält ein einzelnes Plättchen mehrere Stadtabschnitte. Einige werden Waren haben, andere nicht. Wenn Du die Wahl hast (und das Schließen der Stadt in Zukunft nicht erschwert wird), füge Deiner Stadt die Seite des Plättchens hinzu, die einen Stadtabschnitt mit einer Ware enthält.

Baumeister [1]

Der Baumeister ist möglicherweise die nützlichste Figur im Spiel. Es ist der einzige Mechanismus im Spiel, der es einem Spieler erlaubt, ein zweites Plättchen auszuwählen. Dies stellt einen unglaublichen Vorteil dar, wenn es richtig gespielt wird. Zu den Strategien, die beim Spielen des Baumeisters verwendet werden können, gehören:

- Allgemeine Verwendung: Wenn Du eine Stadt kontrollierst, indem Du einen Gefolgsmann darauf platzierst, sollte auf das nächste Plättchen, das zur Erweiterung der Stadt gespielt wird, der Baumeister platziert werden. Städte mit Kathedralen sollten Vorrang haben. Der Versuch, eine Stadt mit einer Kathedrale ohne die Hilfe des Erbauers fertigzustellen, ist viel schwieriger.
- Städte und Straßen: Da Städte der wichtigste Mechanismus für „Jetzt“-Punkte sind und weil sie im Allgemeinen schwieriger zu vervollständigen sind als Straßen, sollte der Baumeister eher für Städte als für Straßen verwendet werden. Das soll jedoch nicht heißen, dass es niemals für Straßen verwendet werden sollte – tatsächlich vergessen viele oft ganz, dass der Builder für den Einsatz auf beiden erhältlich ist.

Kleine Erweiterungen

Die Depeschen

Rechne genau [4]

Wenn man mit den Depeschen spielt, ist es manchmal sogar günstiger, auf die zwei Karten-Punkte zu verzichten und nur den einen zu nehmen, wenn man dadurch auf ein dunkles Zahlenfeld punktet.

Dadurch wird ja eine neue Depesche ausgelöst.

D.h. vor dem Anlegen zählen, was bei den beiden Zählfiguren günstig ist, um auf ein dunkles Zahlenfeld zu kommen. Aus diesem Grunde die beiden Zählfiguren nie (wenn möglich) in gleichen Abstand von einem dunklen Zahlenfeld stellen. (Mein Maximum war 4 Depeschen, eine davon "neue Karte", und über den Baumeister reichte es nochmal zu einer Depesche)

Die Fähren

Besetze alle Straßen [4]

Fähren sind beim Bau von Straßen hilfreich, jedoch sollte man alle Straßen besetzen, da der Gegner sonst einen Strich durch die Rechnung machen kann und die Fähre einfach verlegt

Fan-Erweiterungen

???

???

???

Sonstiges

Intelligenz [9]

Bisher haben wir gelernt, dass Sabotage, Isolation, Schmarotzertum, Trittbrettfahren und Störung für dich von Vorteil sind und deine Gegner ganz schön durcheinander bringen können. Jetzt ist es an der Zeit, die zweite goldene Regel von Carcassonne zu diskutieren:

Ihre Gegner sind sich dieser Tricks genauso bewusst wie Du selbst.

Du wirst einen Großteil des Spiels damit verbringen, ihre Punkte zu minimieren und Deine eigenen zu maximieren. Du wirst so viel wie möglich sabotieren, isolieren, parasitieren, stören und schmarotzen. Das Wichtigste an der zweiten goldenen Regel ist, dass Du versuchen kannst, ihre Bemühungen zu begrenzen.

Nimm Städte als Beispiel. Sicher, eine große Stadt bringt Ihnen viele Punkte, aber je größer eine Stadt ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass Deine Gegner sie sabotieren oder parasitieren. Da Städte nicht exponentiell Punkte bringen, macht

es keinen Unterschied, ob Du eine große Stadt oder viele kleine Städte hast. Wenn Du die Wiesenmehrheit hast, sind viele kleine Städte sogar sicherer und profitabler. In Carcassonne ist groß nicht immer schön.

Achte darauf, wie ein Gegner versuchen könnte, in Ihre Features einzudringen, und überlege dann, wie Du ihn daran hindern kannst, seine Features zu beenden. Manchmal ist es profitabler, ein Feature nicht fertigzustellen, als einen anderen Spieler dazukommen zu lassen. Und wenn Du den Zusammenschluss wirklich nicht verhindern kannst, dann lasse Deinen Gegner eine Runde damit verbringen, während Du nach besseren Möglichkeiten an anderer Stelle suchst.

Üben [10]

Willst du besser in Carcassonne werden? Übe! Die besten Spieler der Welt haben Zehntausende von Carcassonne-Partien gespielt, deshalb sind sie so gut geworden. Mit viel Übung wirst Du bald in jeder Runde Möglichkeiten für Punkte und aggressive Spielzüge sehen.

Du kannst Carcassonne zwar auch im wirklichen Leben spielen, aber wenn Du einfach nur schnell besser werden wollen, solltest Du das Spiel digital spielen. Carcassonne hat eine lange Geschichte von digitalen Adaptionen, die bis ins Jahr 2002 zurückreicht. Heute gibt es viele Möglichkeiten, Carcassonne digital zu spielen, darunter Apps (siehe unsere Rezension der Android-App), Steam, die Nintendo Switch und BoardGameArena.

Gute Fragen [10]

Wie viele Punkte wirst Du mit Deinem Zug voraussichtlich erzielen?

Wie viel davon wird sein, weil Deine Gegner mitgeholfen haben?

Wie viele Züge sind noch im Spiel?

Wie schwierig ist es, etwas fertig zu stellen?

Gute Fragen [10]

Verbessere Deine Chancen.

Man braucht Glück, um immer gute Landschaftskarten zu ziehen, aber man kann seine Chancen trotzdem verbessern:

Arbeite an mehreren Projekten gleichzeitig, die unterschiedliche Plättchen erfordern (Stadt, Straße, Kloster ..). Kenne die Landschaftskarten, die es nicht gibt oder die nicht mehr verfügbar sind. Expandiere nach außen, denn es ist einfacher, Landschaftskarten zu platzieren, wenn sie andere Landschaftskarten nicht berühren.

Anders spielen [10]

Wenn die anderen Spieler in Wiesenkriege verwickelt sind konzentriere Dich auf Städte.

Keiner nimmt Farmen in Beschlag? Baue ein paar Farmen.

Tu das, was die anderen nicht tun, und versuchen auf diese Weise, der Meute voraus zu sein.

Beginne keine Carcassonne-Fehde – Bewahre Ruhe [11]

Carcassonne kann ein therapeutisches Spielerlebnis sein. Der Bau von Städten und Straßen in kreativen Formen und die perfekte Platzierung sind allesamt lustige und lohnende Übungen für Ihren Geist. Aber Carcassonne kann auch ein ziemlich brutales Spiel sein, denn dein Gegner sucht oft nach Wegen, deine Straßen zu blockieren oder zu stehlen, oder er platziert die Landschaftskarten so, dass du deine schönen Städte nicht fertigstellen kannst.

Besonders schmerzhaft ist der alte "Nimm die Stadt"-Trick, bei dem du eine große Stadt aufbaust, nur damit dein Gegner sie am Ende blockiert oder, noch schlimmer, sie für sich beansprucht. In einem Spiel, in dem man so viel in seine Projekte investiert, die von Runde zu Runde immer größer werden, kann es einem das Herz brechen, wenn das passiert. Wenn du keinen kühlen Kopf bewahrst, kann das dazu führen, dass du auf Rache sinnst, was bedeuten kann, dass du schlecht spielst. Man versucht vielleicht, die Burg des Gegners zu blockieren oder ihm im Gegenzug die Straßen zu stehlen und ignoriert dabei viel vorteilhaftere Spielzüge, die es gibt.

Bei Carcassonne ist es am besten, seine Verluste zu begrenzen, wenn der Gegner Dich in einem Gebietskrieg besiegt. Behalte immer im Auge, was Dir die meisten Punkte für die Investition bringt. Die schlimmste Art der Rache ist schließlich der Spielsieg.

Sei ein herzloser Drecksack (Wenn Du es sein kannst) [11]

Wenn man Carcassonne spielt, kann es leicht passieren, dass man sich in seinen eigenen Projekten verliert und ignoriert, was der Gegner baut und tut. Besser Carcassonne zu spielen bedeutet, darauf zu achten, was die anderen tun, und dies zu Deinem Vorteil zu beeinflussen. Spiele niemals ein Plättchen aus, ohne vorher zu sehen, ob die Platzierung so vorteilhaft ist, wie sie wäre, wenn Du die Projekte des Gegners verlangsamen oder aussperren würdest. Schließe auch niemals ein gegnerisches Projekt aus, wenn du stattdessen ein Projekt beenden oder zu einem Projekt beitragen könntest, das für dich viel wertvoller ist (es sei denn, dein Gegner hat nur noch sehr wenige Gefolgsleute). Es ist ein heikles Gleichgewicht, zu spielen, um zu punkten, oder zu spielen, um zu verhindern, dass der Gegner punkten kann. Nur die Erfahrung kann Dir helfen, das richtige Gespür dafür zu entwickeln.

Bescheidene Karten verwenden wie herzloser Drecksack [11]

Manchmal wirst Du Karten ziehen, die Deine Projekte einfach nicht voranbringen. Es könnte sein, dass Du in viele Projekte investiert hast, denen die Karte nicht zugute kommt, und die Du angesichts Deiner begrenzten Anzahl von Gefolgsleuten kein weiteres Projekt starten willst.

Unerwünschte Carcassonne-Karten mit einem Daumen nach unten. Es kommt immer wieder vor, dass Du das gefürchtete Neben- oder Mittelstück einer Stadt ziehst, das nur selten gut für Dich ist. Es ist oft eine schlechte Idee, eine solche Karte an eine anständig große Stadt anzulegen, die man gerade schließen will, denn dadurch entstehen mehr offene Seiten, in die der Gegner eindringen kann, und Dein Stadtprojekt verlängert sich.

Man kann solche unerwünschten Steine "abwerfen", indem man sie aus dem Weg legt, und manchmal ist das die einzige gute Möglichkeit. Aber wenn Du Karten ziehst, die nicht so nützlich sind, solltest du dir immer die Frage stellen: "Gibt es eine Möglichkeit, wie ich meinen Gegner damit überlisten kann?". Bevor Du die Karte zur Seite legst, überlege, ob sie nicht besser dazu genutzt werden kann, die Entwicklung einer gegnerischen Straße oder Stadt zu verlangsamen. In manchen Fällen, wenn der Gegner im Begriff ist, eine anständig große Stadt zu schließen, ist das Ausspielen einer Stadtkarte, die dazu führt, dass die Burg weitere Karten benötigt, eine großartige Möglichkeit, den Gegner aufzuhalten. Im späten Spiel kann das Anlegen einer einzelnen Stadtkarte auf eine gegnerische Stadt, die kurz vor der Schließung steht, dem Gegner einen einzigen zusätzlichen Punkt einbringen, ihn aber um die Hälfte der Gesamtpunktzahl der Stadt bringen. Natürlich kann das auch nach hinten losgehen, wenn sie die Burg auf eine viel größere Weise abschließen. In Carcassonne besteht immer die Möglichkeit, dass die Dinge nach hinten losgehen. Man muss einfach lernen, wie weit man an seine Grenzen gehen kann, und sich damit abfinden, dass einem das Glück manchmal nicht hold sein kann.

Du solltest Dir auch bewusst sein, dass es bei emotional instabilen Gegnern zu Wutausbrüchen führen kann, wenn Du Dich wie ein Drecksack aufführst (blockieren, stehlen und den Gegner mit Karten aufhalten) und eine Fehde auslösen. Siehe dazu den obigen Abschnitt. Aber denke daran: Wenn Du in den Kopf des Gegners eindringen kannst, wird er Fehler machen. Diese Art von Sieg-um-jeden-Preis-Mentalität kann dazu führen, dass man Gegner (und Freunde) verliert, aber Carcassonne ist kein Spiel für Schwache, sondern für diejenigen, die bereit sind, "wieder aufzustehen". Ich weiß, dass dies wie ein Cobra Kai-Ansatz für Carcassonne aussieht, aber ich bin hier, um sicherzustellen, dass Du der Beste bist, der Du sein kannst. Härtet euer Herz und spielt die Karten wie ein Wilder, wenn es sein muss.

Online spielen! [11]

Es gibt noch eine letzte Sache, die Du tun musst, um Dich zu verbessern, und das ist vielleicht der wichtigste Tipp. Wenn Du eine Spielkonsole oder einen PC hast, kaufe Dir Carcassonne und spiele es online gegen zufällige Gegner. Bei Toy and Tee dreht sich alles um das Brett und die Karte, und das ist wirklich ein Vorschlag, der Deine Fähigkeiten verbessern wird. Zum einen sind die meisten Menschen, die heutzutage noch Carcassonne online spielen, wahrscheinlich erstaunlich gut in diesem Spiel. Du wirst auf ein paar Anfänger treffen, aber das ist im Großen und Ganzen der Fall. Höchstwahrscheinlich wirst Du auch immer wieder vernichtet, aber das ist in Ordnung. Auf diese Weise lernst du und wirst besser. Wenn du auf härtere Gegner triffst, beobachte, wie sie spielen. Beobachte, was sie tun. Lerne von ihnen. Am Ende des Tages ist das der Weg, wie man sich wirklich verbessert: durch Spielen.

Quellen

- 1) Titel THE CARCASSONNE STRATEGY GUIDE

- von David G. Peterson
auf CarcassonneCentral (Downloads)
- 2) Titel Carcassonne Strategy
von unbekannt
auf <http://www.chessandpoker.com/carcassonne-rules-and-strategy-guide.html>
- 3) Titel 3 Artikel
von unbekannt
auf <http://game-board.blogspot.com/2008/06/carcassonne-strategy.html>
<http://game-board.blogspot.com/2008/06/carcassonne-more-strategy.html>
<http://game-board.blogspot.com/2008/06/carcassonne-strategy-summary.html>
- 4) Titel strategy guide - Strategie Tipps
von verschiedene
auf Carcassonne-Forum.de
- 5) Titel Die Kunst Carcassonne zu spielen
von Oliver Scott
Buch Inhalte wurden wegen Copyright **nicht** berücksichtigt
- 6) Titel The Book of Carcassonne: Strategy, Tips and Tactics
von Steve Dee und Dan Chard
Buch Inhalte wurden wegen Copyright **nicht** berücksichtigt
- 7) Titel HOW TO PLAY CARCASSONNE: Guide On How To Play Carcassonne, The Tips, Gameplay, Winnings
von Trask Gareth
Buch Inhalte wurden wegen Copyright **nicht** berücksichtigt
- 8) Titel Destruktives Spielen - Wie seht Ihr das?
von verschiedene
Buch <https://www.carcassonne-forum.de/viewtopic.php?t=2866>
- 9) Titel Carcassonne Strategy: The Basics (Hints and Tips)
von Luke
auf <https://startyourmeeples.com/2018/03/06/carcassonne-strategy-the-basics-hints-and-tips>
- 10) Titel Tips to win Carcassonne
von
auf <https://www.ultraboardgames.com/carcassonne/tips.php>
- 11) Titel WIN MORE AT CARCASSONNE
von
auf <https://toyandtee.com/blogs/toy-and-tee-blog/how-to-win-more-at-carcassonne-the-perfect-strategy-guide>

Versionen

- 0.1 erster Dokumententwurf (**KlausiMausi**)
- 0.2 zweiter Dokumententwurf (**KlausiMausi**)
- 0.3 dritter Dokumententwurf (**KlausiMausi**)
- 0.4 vierter Dokumententwurf (**KlausiMausi**)
- 0.5 fünfter Dokumententwurf (**KlausiMausi**)
- 0.6 sechster Dokumententwurf (**KlausiMausi**)
- 0.7 siebter Dokumententwurf (**KlausiMausi**)

Danksagung

KlausiMausi dankt folgenden Personen:

- **Charlie-66** für die Mitarbeit an diesem Dokument
- **maik63de** (Maik) für die Carcassonne-Forum-Webseite, auf welcher sich vorrangig die deutschsprachige Carcassonne-Community trifft und diese Erweiterung downloadbar ist.
- **kettlefish** (Marion) in Verbindung mit HiG für die Klärung aller beim Grundspiel und bei den vom Verlag veröffentlichten Erweiterungen aufkommenden Regelfragen.
- **PresetM** (Hans-Dietrich) für die Erarbeitung dieser Regelvorlage des Carcassonne-Forums.
- **kettlefish** (Marion), **Fritz_Spinne**, **Zotto**, **KlausiMausi**, **Ratz65** und **maik63de** (Maik) für ihre Anregungen bei der Entwicklung der Regelvorlage sowie Goliath für das Logo des Carcassonne-Forums.
- **Scott** (Scott) für die Idee und **Joff** (Jonathan Warren) für die Realisierung der CarcC-Regelvorlage, die für die Regelvorlagen des Carcassonne-Forums als Vorbild und Anregung diente.

Rechtliches

Dieses Dokument wurde mit Genehmigung der Hans im Glück Verlags-GmbH online gestellt und darf nicht für kommerzielle Zwecke Verwendung finden.

Carcassonne, ein Legespiel von K.-J. Wrede
© Hans im Glück Verlags-GmbH, 2001-2023
Graphische Gestaltung: Doris Matthäus

