

DE

Carcassonne

LABYRINTH



Ravensburger

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Meeple in 4 Farben
- 4 Kronen in 4 Farben
- 4 Startplättchen (dunkle Rückseite )
- 56 Landschaftsplättchen (helle Rückseite )
- 32 Schatzplättchen, je 8 in 4 Farben
- 32 Schatzmarker
- 38 Wappenmarker
- 1 Schatz- und 1 Wappenkarte
- 12 Auftragskarten
- 1 Spielhilfe
- 1 Messlatte

SPIELAUFBAU

Hier findet ihr alles rund um das **Grundspiel**. Habt ihr bereits ein paar Partien gespielt, probiert das Profispiel auf Seite 5 aus. Die Regeln für das Solospiel stehen auf Seite 5 und 6. Das Solo-Tutorial eignet sich gut, um die Regeln zu verinnerlichen.

- 1** Legt den **Spielplan** in die Mitte.
Mischt die **56 Landschaftsplättchen** (helle Rückseite ) verdeckt.
Legt davon **16 zufällige** offen in die Lücken des Spielplans.

***Hinweis:** Legt die Plättchen mit zufälliger Orientierung in den Spielplan. Die darauf abgebildete Landschaft muss also im Labyrinth nicht aneinanderpassen.*

- 2** Nehmt von den übrigen Landschaftsplättchen (helle Rückseite ) **10 Plättchen pro Person** (siehe Tabelle). Stapelt sie als allgemeinen Vorrat verdeckt neben dem Spielplan. Das ist der **Nachziehstapel**.
Legt alle eventuell übrigen Landschaftsplättchen unbesehen zurück in die Schachtel.

Personen	Plättchen
1 	10 
2 	20 
3 	30 
4 	40 

- 3** Sucht euch jeweils eine **Farbe** aus und stellt den entsprechenden **Meeple** auf das Drachenplättchen in der **Mitte** des Spielplans.



Ihr **alle** führt nun die jeweils folgende Schritte durch:

- 4** Mische die **8 Schatzplättchen deiner Farbe** und lege sie als verdeckten Stapel vor dich. Das ist dein **Schatzplättchenstapel**.
- 5** Stelle die **Krone** deiner Farbe daneben. Sie ist dein Plättchenhalter. Ziehe das oberste Schatzplättchen von deinem Stapel. Stelle es so in deine Krone, dass nur **du** den gesuchten Schatz sehen kannst.
- 6** Nimm dir ein **Startplättchen** (dunkle Rückseite ) und lege es offen vor dich. Es bildet den Beginn deiner eigenen Landschaft.

- 7** Legt die **Wappenkarte** neben den Spielplan und alle **Wappenmarker** darauf. Legt die **Schatzkarte** daneben und alle **Schatzmarker** darauf. Sie bilden den jeweiligen **Vorrat**.
- 8** Sucht aus den **Auftragskarten** den Kronenauftrag *Meiste Wappen (1A)* heraus. Legt ihn mit der Seite für 2-4  nach oben neben die anderen Karten. Legt zum Schluss noch die **Spielhilfe** bereit.

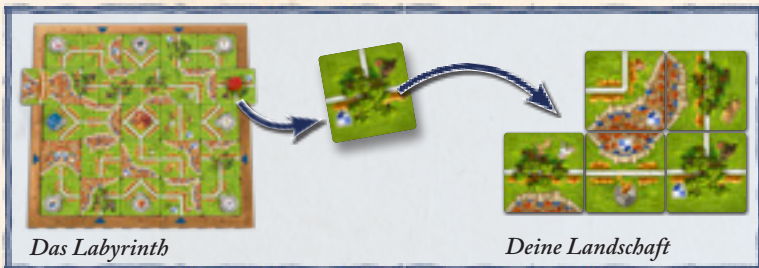


Hier findet ihr:

- Das **Erklär-Video**
- Die Regeln für eine **Carcassonne Mini-Erweiterung** mit den Plättchen aus diesem Spiel

SPIELZIEL

Durch cleveres Verschieben der Plättchen bewegst du deinen Meeple durch das Labyrinth zu den wertvollen Schätzen. Zugleich baust du deine eigene Landschaft aus: Mit den aus dem Labyrinth herausgeschobenen Plättchen und jedem erreichten Schatz baust du Städte und Straßen. Schließt du sie ab, erhältst du wertvolle Wappen. Wer am Spielende aus seinen Plättchen, Schätzen und Wappen den höchsten Turm stapelt, gewinnt!



SPIELABLAUF 2-4

Wer sich zuletzt verlaufen hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, schaust du dir zunächst an, welcher Schatz auf dem Schatzplättchen auf deiner Krone abgebildet ist. Das ist dein **gesuchter Schatz**.

Dann führst du folgende 4 Aktionen in dieser Reihenfolge aus:

1. Landschaftsplättchen einschieben (verpflichtend)
2. Laufen und Schatz finden (optional)
3. Landschaft erweitern (verpflichtend)
4. Städte und Straßen abschließen (optional)

Anschließend ist die nächste Person am Zug.

1. Landschaftsplättchen einschieben

Durch das Verschieben der Plättchen im Labyrinth versuchst du einen Weg für deinen Meeple zu schaffen, um deinen gesuchten Schatz zu erreichen.

Dazu **musst** du das oberste Plättchen  vom Nachziehstapel nehmen und es an einer **beliebigen Stelle** in das Labyrinth einschieben.

Du darfst das Plättchen vorher beliebig drehen.

Wo du es einschieben kannst, zeigen dir die Pfeile  am Rand des Spielplans.

Schiebe das Plättchen soweit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau 1 Landschaftsplättchen aus dem Labyrinth **herausgeschoben** wird.



Schiebst du dabei deinen **eigenen oder einen fremden Meeple** aus dem Labyrinth heraus, musst du diesen auf die **Straße** des neu eingeschobenen Landschaftsplättchens stellen.

Hinweis: Dieses Versetzen gilt nicht als Laufen (siehe Aktion 2).



Wichtig: Du musst in deinem Zug ein Landschaftsplättchen einschieben. Auch dann, wenn du deinen Schatz ohne Verschieben erreichen könntest.



Hinweis für Labyrinth-Profis: Du darfst das Landschaftsplättchen auch dort einschieben, wo im vorherigen Zug ein Plättchen herausgeschoben wurde.

2. Laufen und Schatz finden

Nach dem Verschieben **darfst** du mit deinem Meeple auf den Straßen des Labyrinths laufen. Du darfst auf jedes Plättchen laufen, das du über **verbundene Straßen** erreichen kannst. Du darfst auch **durch Wälder** (z.B. auf Kreuzungen) laufen. Nur durch oder auf Städte und Wiesen darfst du **nicht** laufen.



Straße mit Wald

Du darfst so weit laufen, wie du möchtest und auch an anderen Meeplen vorbeilaufen. Du darfst auf einem Plättchen deiner Wahl anhalten. Es spielt keine Rolle, ob dort bereits ein Meeple steht. Du darfst dich auch entscheiden, mit deinem Meeple nicht zu laufen.

Wichtig: Bist du einmal stehen geblieben, darfst du in diesem Zug **nicht** noch mal laufen.

Einen Schatz finden

Steht dein Meeple nach dem Laufen auf dem Plättchen, auf dem dein **gesuchter Schatz** abgebildet ist? Super, du hast ihn „gefunden“!

Wichtig: Du findest den Schatz nur, wenn du auf dem Plättchen stehen bleibst.

Zur Belohnung darfst du dieses Schatzplättchen in deine Landschaft einbauen (dazu gleich mehr unter *Landschaft erweitern*). Nimm es aus deiner Krone und lege es offen vor dich.



Stelle im Anschluss das **oberste Schatzplättchen** von deinem Schatzplättchenstapel in deine Krone. Es zeigt deinen nächsten gesuchten Schatz.



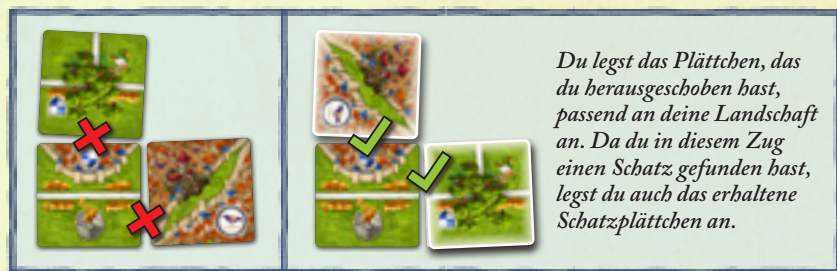
3. Landschaft erweitern

Nun **musst** du das Landschaftsplättchen, das du gerade aus dem Labyrinth **herausgeschoben** hast, an **deine Landschaft** anlegen.

Hast du zusätzlich ein **Schatzplättchen** erhalten, legst du es jetzt ebenfalls an. Die Reihenfolge, in der du die Plättchen anlegst, darfst du frei wählen.

Wichtig: Beim Anlegen musst du folgende **Regeln** beachten:

- Du darfst das Plättchen beliebig drehen.
- Du musst es **passend** an mindestens **1 ausliegendes Plättchen** in der eigenen Auslage anlegen.
- Passend heißt, dass an allen **angrenzenden Seiten** des Plättchens eine Straße von einer Straße erweitert wird, eine Wiese von einer Wiese oder eine Stadt von einer Stadt.



Sonderfall: Sollte es passieren, dass du dein Plättchen nirgendwo passend an deine Landschaft anlegen kannst, musst du das Plättchen zurück in die Schachtel legen. Du erhältst stattdessen kein anderes Plättchen.

Hinweis für Carcassonne-Profis: Fast alle Plättchen zeigen eine Straße. Bedenkt das beim Planen eurer Landschaften!

4. Städte und Straßen abschließen

Durch das Anlegen von Plättchen kannst du Städte und Straßen in deiner Landschaft abschließen.

Eine **Stadt** ist abgeschlossen, wenn sie **vollständig von Mauern** umgeben ist und kein "Loch" im Inneren hat.

Eine **Straße** ist abgeschlossen, wenn sie an **allen Enden** in eine **Stadt oder einen Wald** führt. Sie ist ebenfalls abgeschlossen, wenn sie einen in sich geschlossenen Rundweg bildet.



Wappen- und Schatzmarker

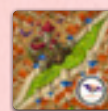
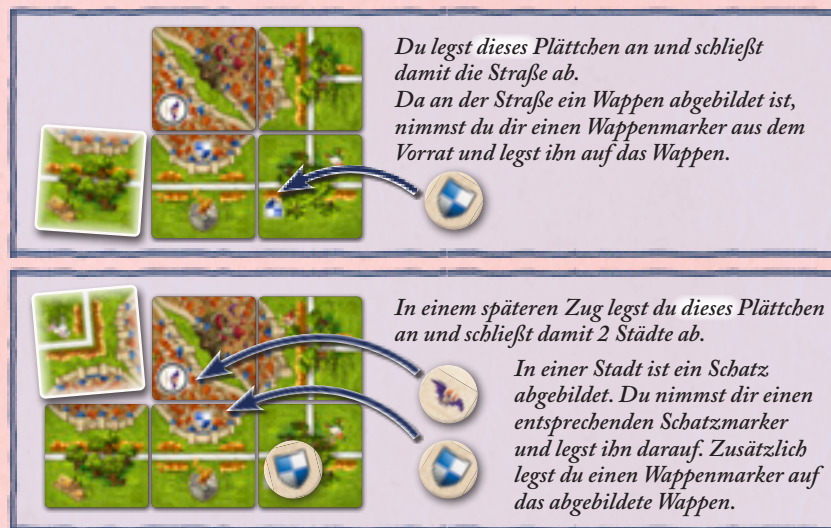


Hast du eine Stadt oder Straße **abgeschlossen**, schaust du, ob **Schätze und/oder Wappen** abgebildet sind.

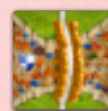
Dann legst du auf **jedes Wappen**, das in der Stadt oder neben der Straße ist, **1 Wappenmarker** aus dem Vorrat. Auf **jeden Schatz** legst du den entsprechenden **Schatzmarker**.

Du kannst in deinem Zug mehrere Städte und/oder Straßen abschließen.

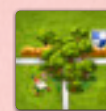
Hinweis: Auf jedem abgebildeten Wappen oder Schatz kann immer nur genau 1 entsprechender Marker liegen.



Das Plättchen zeigt 2 separate Stadtteile.



Die Straße schließt die Stadt nicht ab. Das Wappen gehört zur Stadt.



Das Wappen zählt nur zum rechten Straßenabschnitt.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem der **Nachziehstapel leer** geworden ist. Ihr wart dann alle genau 10-mal an der Reihe.

Nun ermittelt ihr, wer gewonnen hat. Führt dazu folgende Schritte aus:

1 Kronenauftrag

Zählt zuerst, wer von euch die meisten **Wappenmarker** in der eigenen Landschaft gesammelt hat. Dafür gibt es eine Belohnung. Mehr dazu gleich bei **3**.

2 Stapeln

Stapel nun jeweils **alle Plättchen und Marker** aus eurer eigenen Landschaft zu einem Turm. Beginnt mit euren Start-, Landschafts- und Schatzplättchen und stapel darauf eure gesammelten Wappen- und Schatzmarker.

Die nicht erfüllten Schatzplättchen vom Schatzplättchenstapel und in der Krone kommen zur Seite.

3 Meeple oder Krone stellen

Stellt zuletzt euren Meeple oben auf euren eigenen Stapel.

Wer die meisten Wappenmarker gesammelt hat (**1**), und damit den **Kronenauftrag** erfüllt hat, stellt statt des Meeples **die Krone** auf den eigenen Stapel. Bei einem Gleichstand machen das alle daran Beteiligten.

Vergleicht nun die **Höhe aller Stapel** samt Meeple oder Krone. **Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt das Spiel!** Bei Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten gemeinsam.



Ihr vergleicht eure Stapel. **Blau** hat den höchsten Stapel und gewinnt!



Hast du die Regeln gelesen und willst das Spiel alleine ausprobieren? Dann spiele das Solo-Tutorial.

SOLO-TUTORIAL 1

Die Regeln des Grundspiels (2-4) gelten mit den folgenden Änderungen:

Änderungen beim Spielablauf

Lege bei Punkt 8 des Spielabbaus den **Kronenauftrag Meiste Wappen (1B)** mit der Seite für 1 nach oben neben die anderen Karten.

Änderungen beim Spielende

Du darfst deine Krone auf deinen Stapel stellen, wenn du **mindestens 7 Wappenmarker** in deiner Landschaft gesammelt hast.

Lege nach dem Stapeln die **Messlatte** mit dem

-Symbol an deinen Stapel an.

Sie zeigt dir auf einer Skala, wie gut du dich geschlagen hast!



PROFISPIEL 2-4

Die Regeln des Grundspiels (2-4) bleiben mit folgenden Änderungen bestehen:

Änderungen beim Spielablauf

Im Profispiel stehen euch verschiedene Aufträge und Kronenaufträge zur Verfügung. Wählt ein Szenario aus der Tabelle und fahrt dann fort:

Szenario	Kronenauftrag	Aufträge
1. Städte und Straßen	1A: Meiste Wappen	4A + 5B
2. Mächtige Mitte	2A: Meiste Städte	4B + 6A + 7A
3. Weite Wege	3A: Meiste Straßen	7B + 8A + 9A
4. Quadratische Kreise	1A: Meiste Wappen	6B + 9B + 10A

Hinweis: Die genaue Beschreibung jeder Auftragskarte findet ihr auf Seite 6.

8 Legt den **Kronenauftrag** eures gewählten Szenarios mit der Seite für 2-4 nach oben neben die anderen Karten.

9 Legt nun je nach Szenario **2-3 Aufträge** neben die anderen Karten.

Freies Szenario

Probiert auch die übrigen Aufträge aus und stellt sie in beliebigen Kombinationen zusammen!

Nehmt dafür **1 Kronenauftrag** und **3 Aufträge eurer Wahl** oder sucht sie zufällig aus.

Verirrt euch nicht im Labyrinth!



10 Legt nun Wappenmarker vom Vorrat auf die Felder jedes Auftrags. Beachtet dabei die jeweils angegebene Anzahl Wappenmarker pro Feld.



Änderungen beim Spielablauf

Zusätzlich zu den 4 Aktionen gibt es im Profispiel noch eine weitere Aktion:

5. Aufträge erfüllen (optional)

5. Aufträge erfüllen

Prüfe, ob du in deinem Zug einen oder mehrere Aufträge erfüllt hast. Falls ja, nimm dir von **einem Feld** der erfüllten Auftragskarte **alle Wappenmarker**.

Liegen auf den Feldern der Auftragskarte unterschiedlich viele Wappenmarker, wähle das mit den **meisten**. Lege sie anschließend in deiner Landschaft auf das **Feld unterhalb der Statue**, das auf deinem **Startplättchen** abgebildet ist.



Platz für Wappenmarker

Wichtig: Liegen auf einer Auftragskarte keine Wappenmarker mehr, bekommst du für das Erfüllen **keine** Wappenmarker.



Du legst diese beiden Plättchen an. Damit schließt du eine Stadt aus 4 Plättchen und eine Straße aus 4 Plättchen ab.

Du erfüllst dadurch die Aufträge Stadt Größe 4 (4B) und Straße Länge 4 (5B). Du nimmst dir alle Wappenplättchen von jeweils einem Feld der Aufträge und legst sie auf dein Startplättchen.

Du kannst Aufträge auch **mehrfach** erfüllen. Hierzu musst du die Voraussetzungen allerdings komplett neu erfüllen. Du kannst eine Straße oder eine Stadt **nicht** mehrfach für denselben Auftrag nutzen.

Hinweis: Wenn ein Auftrag beispielsweise 5 abgeschlossene Straßen fordert, musst du insgesamt 10 Straßen abschließen, um diesen Auftrag zweimal zu erfüllen.

Für das erneute Erfüllen der Aufträge 9A, 9B und 10B (siehe S. 6) darfst du also jeweils kein Plättchen doppelt verwenden.

Im Profispiel kann es sein, dass der Wappenvorrat irgendwann leer ist. Schließt du dann eine Stadt oder Straße mit einem Wappen ab, darfst du dir den/die Wappenmarker stattdessen von einem beliebigen Feld einer Auftragskarte deiner Wahl nehmen.

Hinweis: In diesem Sonderfall nimmst du nicht den ganzen Stapel, sondern nur genau die Anzahl, die dir fürs Abschließen zustehen.

Änderungen beim Spielende

Spielt ihr mit dem Kronenauftrag **Meiste Städte (2A)** oder **Meiste Straßen (2B)**, wird die Krone für eine **andere Mehrheit** als die der Wappenmarker vergeben. Prüft **vor dem Stapeln** am Ende des Spiels, wer diese gewonnen hat. Bei Gleichstand dürfen weiterhin alle Beteiligten ihre Krone stellen.



SOLO-PROFISPIEL 1

Die Regeln des Profispiels (2-4) gelten mit folgenden Änderungen:

Änderungen beim Spiel Aufbau

Lege bei Punkt 8 des Spielbaus den **Kronenauftrag** mit der Seite für 1 nach oben neben die anderen Karten.

Änderungen beim Spielablauf

5. Aufträge erfüllen (optional)

Hast du in deinem Zug eine oder mehrere **Auftragskarten** erfüllt? Dann nimm dir von der erfüllten Auftragskarte alle **Wappenmarker** von dem Feld mit den **wenigsten** Wappenmarkern. Du musst zunächst dieses Feld wählen. Erfüllst du den Auftrag erneut, nimmst du die Wappen von dem Feld, auf dem nun die wenigsten liegen.

Hinweis: Du musst den Auftrag also erneut erfüllen, um gegebenenfalls mehr Wappenmarker zu erhalten.

Änderungen beim Spielende

Für die Wappenmehrheit (1B) gilt der Wert 12+.

Lege nach dem Stapeln die **Messlatte** mit dem -Symbol an deinen Stapel an. Sie zeigt dir, wie gut du dich geschlagen hast!

AUFTRAGSKARTEN

Kronenaufträge

Alle Kronenaufträge beziehen sich auf Dinge in deiner Landschaft. Geht es um Städte oder Straßen, müssen diese immer **abgeschlossen** sein.

Meiste Wappen (1A)

Du hast die meisten Wappenmarker.

Solo: 7+ / 12+ Wappen (1B)

Du hast mindestens 7 / 12 Wappenmarker.

Meiste Städte (2A)

Du hast die meisten Städte.

Solo: 5+ Städte (2B)

Du hast mindestens 5 Städte.

Meiste Straßen (3A)

Du hast die meisten Straßen.

Solo: 5+ Straßen (3B)

Du hast mindestens 5 Straßen.

Aufträge

Stadt Größe 3 (4A)

Schließe eine Stadt ab, die aus genau 3 Plättchen besteht.

Stadt Größe 4 (4B)

Schließe eine Stadt ab, die aus genau 4 Plättchen besteht.

Straße Länge 3 (5A)

Schließe eine Straße ab, die aus genau 3 Plättchen besteht.

Straße Länge 4 (5B)

Schließe eine Straße ab, die aus genau 4 Plättchen besteht.



Umbaue dein Startplättchen (6A)

Habe alle 8 Plätze um dein Startplättchen herum mit Plättchen belegt.



4x4 Raster (6B)

Habe ein Raster aus 4 Plättchen senkrecht und 4 Plättchen waagrecht in deiner Landschaft. Du darfst kein Loch offen lassen.



Laufe zum Drachen (7A)

Laufe mit deinem Meeple im Labyrinth von einem anderen Plättchen aus auf das Plättchen mit dem Drachen in der Mitte. Beende dort deinen Zug.



Schiebe deinen Meeple raus (7B)

Schiebe deinen eigenen Meeple aus dem Labyrinth (siehe S. 3).



Stadt ohne Schätze Größe 5+ (8A)

Schließe eine Stadt ab, die aus mindestens 5 Plättchen besteht. In der Stadt darf kein Schatz abgebildet sein.



Straße ohne Schätze Länge 5+ (8B)

Schließe eine Straße ab, die aus mindestens 5 Plättchen besteht. An der Straße darf kein Schatz abgebildet sein.



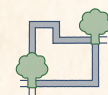
4 Plättchen mit Wappen in einer Reihe (9A)

Habe 4 Plättchen mit Wappen in einer Reihe in deiner Landschaft. Sie darf senkrecht oder waagrecht verlaufen. Es spielt keine Rolle, ob Wappenmarker darauf liegen oder nicht.



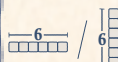
4 Plättchen mit Wappen im Quadrat (9B)

Habe 4 Plättchen mit Wappen im Quadrat in deiner Landschaft. Es spielt keine Rolle, ob Wappenmarker darauf liegen oder nicht.



Rundkurs (10A)

Baue einen Rundkurs mit Straßen. Er darf durch Wälder unterbrochen sein und aus beliebigen vielen Plättchen bestehen.



6 Plättchen in einer Reihe (10B)

Baue 6 Plättchen in einer Reihe. Sie darf senkrecht oder waagrecht verlaufen.



5 Städte (11A)

Habe 5 abgeschlossene Städte in deiner Landschaft.



3 Städte ohne Schätze (11B)

Habe 3 abgeschlossene Städte in deiner Landschaft. In diesen Städten dürfen keine Schätze abgebildet sein.



5 Straßen (12A)

Habe 5 abgeschlossene Straßen in deiner Landschaft.



3 Straßen ohne Schätze (12B)

Habe 3 abgeschlossene Straßen in deiner Landschaft. An diesen Straßen dürfen keine Schätze abgebildet sein.

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Autoren: Max J. Kobbert und Klaus-Jürgen Wrede

Illustration: Marcel Gröber

Art Direction & Grafik: Alena Rolinski und Sophie Wegwart

Redaktion: Lena Burkhardt, Willi Fabienke, Valentin Köberlein, Elmar Quiring, Alena Rolinski

Besonderer Dank an alle, die das Spiel getestet haben und die Teams von Hans im Glück und Ravensburger.

