

Carcassonne Spielhilfe

powered by **JAEGERS.NET**

Version 31/10/2018 10:26:00

0 Einleitung

Klaus-Jürgen Wredes Carcassonne hat 2001 nicht umsonst den Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ erhalten. Seit dem Erscheinen des Grundspiels hat sich eine sehr große Carcassonne Fangemeinde entwickelt, die durch den Hans im Glück



Verlag regelmäßig mit Erweiterungen zum Spiel beglückt werden. Die Zahl der Erweiterungen ist dabei bereits so stark angewachsen, dass die damit einhergehenden Regelerweiterungen recht unüberschaubar und vielfältig geworden sind. Spielneulinge finden damit nur schwer Zugang zu dem an und für sich recht einfachen Spiel, wenn zwei oder drei Erweiterungen gespielt werden.

Diese Spielhilfe soll hier Abhilfe schaffen, indem die Spielelemente nach dem Spielverlauf strukturiert aufgezeigt und erläutert werden. Während des Spiels kann man sich so an der Beschreibung entlang hangeln und nichts vergessen. Die Spielhilfe ersetzt dabei die offizielle Spielanleitung nicht. Bei eventuellen Unklarheiten hat die Spielanleitung Vorrang.

Da die Zahl der Erweiterungen vermutlich auch in Zukunft noch zunehmen wird, wird diese Spielhilfe entsprechend aktualisiert und kann kostenfrei im Internet unter www.Jaegers.Net bezogen werden. Die hier vorliegende Spielhilfe deckt in dieser Form die nachfolgenden Erweiterungen ab:

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Carcassonne (Grundspiel)• Große Erweiterungen:<ol style="list-style-type: none">1. 1. Erweiterung2. Händler & Baumeister3. Burgfräulein & Drache4. Der Turm5. Abtei & Bürgermeister6. Graf, König & Konsorten beinhaltet die Kleinen Erweiterungen<ul style="list-style-type: none">▪ Der Fluss II▪ Der Graf von Carcassonne▪ König und Späher▪ Die Kultstätten7. Das Katapult8. Brücken, Burgen und Basare9. Schafe & Hügel | <p>Kleine Erweiterungen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Der Fluss und der Fluss II• König und Späher• Der Graf von Carcassonne• Die Katharer• Das Fest• Das Gefolge• Halb so wild• Die Schule• Die Häuser• Die Kornkreise• Die Kultstätten• Die Windrosen• Klöster in Deutschland (in den Niederlanden und Japan)• Kathedralen in Deutschland• Burgen in Deutschland |
|--|---|

- Die Labyrinth
- Mini Erweiterungen
 1. Die Fluggeräte
 2. Die Depeschen
 3. Die Fähren
 4. Die Goldminen
 5. Magier & Hexe
 6. Die Räuber
- Die Wachtürme
- Die Obstbäume
- Die Bader

Die Spielhilfe teilt sich in drei relevante Phasen auf: die Spielvorbereitung, der Bei der Verwendung mehrerer Startmöglichkeiten bietet sich die folgende Reihenfolge an:



1. Die Stadt
2. Der, bzw. die Flüsse
3. Die Schule
4. Die Windrose

Spielzug eines jeden Spielers und die Spielende und Abschlusswertung. Die einzelnen Phasen sind so aufgebaut, dass sie Schritt für Schritt abgearbeitet werden können, wobei anhand des angegebenen Moduls entschieden werden kann, ob der Schritt für das aktuelle Spiel zutrifft (je nach genutzter Erweiterung) oder nicht.

1 Spielvorbereitung

Diese Schritte werden zu Beginn des Spiels einmal durchgeführt.

| Schritt | Modul | |
|---------|----------------------|---|
| 1 | Grundspiel | <p>Jeder Mitspieler erhält alle Spielfiguren in seiner Farbe.</p> <p>Einen kleinen Gefolgsmann stellt jeder Spieler auf das Feld 0 der Wertungstafel.</p> <p>Aus den Landschaftskarten wird die auf der Rückseite andersfarbig markierte Startkarte herausgesucht.</p> <p>Die übrigen Landschaftskarten werden verdeckt gestapelt oder – soweit vorhanden – im Sack „Le Sac“ oder Turm untergebracht.</p> |
| 2 | 1. Erweiterung | <p>Jeder Mitspieler erhält den großen Gefolgsmann in seiner Farbe. Der große Gefolgsmann hat im Spielverlauf ein Wertungsgewicht wie zwei kleine Gefolgsmänner. Unterliegt ansonsten jedoch den gleichen Regeln.</p> |
| 3 | Händler & Baumeister | <p>Jeder Mitspieler erhält den Baumeister und das Schwein in seiner Farbe.</p> <p>Die Landschaftskarten können wahlweise in den Sack untergebracht werden.</p> |

| Schritt | Modul | |
|---------|---|---|
| 4 | Burgen, Brücken und Basare | Jeder Mitspieler erhält die folgende Anzahl an Brücken und Burgen : 2-4 Spieler: 3 Brücken und 3 Burgen 5-6 Spieler: 2 Brücken und 2 Burgen  |
| 5 | Schafe und Hügel | Jeder Mitspieler erhält einen Schäfer in seiner Farbe. Die Schafs- und Wolfsplättchen gehen in den zugehörigen Stoffbeutel.  |
| 6 | Burgfräulein & Drache | Die Fee und der Drache werden zur Seite gelegt. |
| 7 | Die Fluggeräte | Der Spezialwürfel (1, 1, 2, 2, 3, 3) wird bereit gelegt. |
| 8 | Die Depeschen | Die 8 Depeschenkarten werden gemischt und verdeckt bereit gelegt. Jeder Spieler setzt zusätzlich zu seinem Gefolgsmann auch eine Gefolgsfrau auf die Null der Wertungstafel. |
| 9 | Die Fähren | Die 8 Fähren werden zur Seite gelegt. |
| 10 | Die Goldminen | Die 16 Goldstücke werden zur Seite gelegt. |
| 11 | Magier & Hexe | Der Magier und die Hexe werden zur Seite gelegt. |
| 12 | Die Räuber | Jeder Spieler erhält einen Räuber in seiner Farbe. |
| 13 | Der Turm | Jeder Spieler erhält Turmbauteile . Die Anzahl richtet sich dabei nach der Zahl der Mitspieler wie folgt: 2 Spieler: 10 Teile 3 Spieler: 9 Teile 4 Spieler: 7 Teile 5 Spieler: 6 Teile 6 Spieler: 5 Teile Die Landschaftskarten können wahlweise in den Turm untergebracht werden. |
| 14 | Abtei und Bürgermeister | Jeder Spieler erhält je eine Landschaftskarte Abtei (Karte mit orangefarbener Umrandung), einen Bürgermeister , einen Gutshof und einen Wagen . |
| 15 | Die Häuser | Die 18 Häuser werden gleichmäßig auf alle Spieler verteilt. |
| 16 | Das Katapult | Jeder Spieler erhält je eines der vier Katapult Plättchen. |
| 17 | Der Graf von Carcassonne oder Graf, König & Konsorten | Die Karten der Stadt Carcassonne werden entsprechend ihrer Nummerierung ausgelegt. Die Stadt besteht aus den Elementen Schloss, Markt, Kathedrale und Schmiede. Der Graf von Carcassonne wird auf das Schloss gesetzt. Bei Verwendung dieser Erweiterung ist die Startkarte des Grundspiels nicht erforderlich. Sie kann wie eine gewöhnliche Karte verwendet und in den Vorrat gelegt werden. |
| 18 | Halb so wild | Die dreieckigen Karten werden offen ausgelegt. Der Spieler, der als Letzter in der Spielerreihenfolge sitzt, nimmt sich gegen den |

| Schritt | Modul | |
|---------|--|---|
| | | Uhrzeigersinn eine Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Die weiteren Spieler folgen bis jeder Spieler zwei Karten ausgesucht haben. |
| 19 | Der Fluss, der Fluss II oder Graf, König & Konsorten | <p>Die Quelle, der See und die Flussgabelung (nur bei Der Fluss II) werden beiseitegelegt. Die übrigen Flusskarten werden verdeckt auf einen separaten Stapel gelegt.</p> <p>Bei Verwendung dieser Erweiterung ist die Startkarte des Grundspiels nicht erforderlich. Sie kann wie eine gewöhnliche Karte verwendet und in den Vorrat gelegt werden.</p> <p>Die Verwendung beider Fluss-Erweiterungen ist auf zweierlei Art möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die beiden Flüsse werden unabhängig voneinander nacheinander von Quelle bis See gespielt. 2. Eine Quelle und ein See werden aus dem Spiel genommen. Die übrigen Karten werden wie ein Fluss gespielt. <p>Die Quelle wird an zentral ausgelegt. Bei Verwendung der Erweiterung Der Graf von Carcassonne wird die Quelle an die Stadt Carcassonne angelegt. Der Fluss sollte dabei von der Stadt weg zeigen und regelgerecht an die Stadt angelegt werden, also an einer Wiesenkante.</p> |
| 20 | Der Fluss II oder Graf, König & Konsorten | Der jüngste Mitspieler legt die Flussgabelung an die Quelle an. |
| 21 | Die Schule | <p>Die beiden Karten der Schule (Rückseite ist mit dem Rainbow over Ghana Logo versehen) werden passend aneinander an die Startkarte oder einen Weg des Flusses gelegt (dies gilt nicht als Zug). Der Lehrer (klarer Meeple mit rotem Rand) wird auf die Schule gestellt.</p> <p>Bei Verwendung dieser Erweiterung ist die Startkarte des Grundspiels nicht erforderlich. Sie kann wie eine gewöhnliche Karte verwendet und in den Vorrat gelegt werden.</p> |
| 22 | Die Windrosen | <p>Es wird die vollständige Windrose als Startkarte verwendet. Sie legt damit die Himmelsrichtung für das Spiel fest.</p> <p>Bei Verwendung dieser Erweiterung ist die Startkarte des Grundspiels nicht erforderlich. Sie kann wie eine gewöhnliche Karte verwendet und in den Vorrat gelegt werden.</p> |
| 23 | Klöster (in D, NL und J) | Die regulären sechs Klöster aus dem Grundspiel werden gegen die neuen Klöster ausgetauscht. |
| 24 | Burgen in Deutschland | Jeder Spieler zieht oder erhält eine (oder zwei bei 2 oder 3 Spielern) Doppel-Landschaftskärtchen mit einer Burg. |
| 25 | Die Obstbäume | Die Obstchips nach Früchten sortiert stapeln, Wertseite nach unten, und bereitlegen. |
| 26 | Die Bader | Badehausplättchen verdeckt mischen und je nach Spieleranzahl (2 Spieler: 4 Plättchen, 3: 5, 4+: 6) Plättchen ziehen und zu den allgemeinen Landschaftsplättchen geben. |

Bei der Verwendung mehrerer Startmöglichkeiten bietet sich die folgende Reihenfolge an:

1. Die Stadt
2. Der, bzw. die Flüsse
3. Die Schule
4. Die Windrose

2 Spielzug

Der Zug für jeden Spieler gliedert sich in 4-6 Aktionen:

- Vorgezogene Aktionen und Wertungen (nur bei Burgfräulein & Drache, bzw. Der Turm)
- Landschaftskarte ziehen und anlegen
- Figur setzen
- Weitere Aktionen (nur bei Die Katharer)
- Wertung

2.1 Vorgezogene Aktionen und Wertungen

Diese Schritte sind nur bei den Erweiterungen Burgfräulein & Drache, bzw. der Turm erforderlich.





| Schritt | Modul | |
|---------|-----------------------|--|
| 1 | Burgfräulein & Drache | Steht die Fee neben einer Spielfigur des Spielers, erhält dieser sofort einen Punkt. |
| 2 | Der Turm | Der Spieler kann einen Gefangenen zurückkaufen , indem er 3 Punkte Lösegeld an den gegnerischen Spieler zahlt. Der so zurückgewonnene Gefolgsmann kann in diesem Zug wie gewohnt eingesetzt werden. |

2.2 Landschaftskarte ziehen und anlegen



Diese Schritte sind je nach Erweiterung immer erforderlich.

| Schritt | Modul | |
|---------|--|--|
| 1 | Der Fluss, der Fluss II oder Graf, König & Konsorten | Solange noch Flusskarten vorhanden sind, zieht der Spieler eine dieser Karten und legt diese an den Fluss an. Dabei darf der Fluss keine Kehrtwendung machen. |
| 2 | Der Fluss, der Fluss II oder Graf, König & Konsorten | Hat der vorangegangene Spieler die letzte Flusskarte gezogen und gelegt, so nimmt der Spieler den See und legt diesen an den Fluss an. Spielt der Spieler die Karte mit dem Vulkan aus, so darf er auf diese Karte keine Spielfigur setzen. Wohl jedoch darf er sofort einen weiteren Zug (Karte ziehen, anlegen, etc.) durchführen. |
| 3 | Halb so wild | Anstelle einer regulären quadratischen Landschaftskarte kann ein Spieler auch eine seiner dreieckigen Landschaftskarten auswählen und anlegen. Für das Anlegen gelten die gleichen Regeln wie für quadratische Karten hinsichtlich der passenden Seiten. Die lange Seite der dreieckigen Karte darf dabei nicht an eine quadratische Landschaftskarte angelegt werden. |



| Schritt | Modul | |
|---------|--|--|
| 4 | Burgen in Deutschland | Anstelle einer regulären Landschaftskarte kann ein Spieler auch eine seiner Doppel-Landschaftsplättchen mit einer Burg auswählen und den üblichen Regeln entsprechend anlegen. Dabei dürfen zwei Burgen nicht unmittelbar nebeneinander (seitlich oder über Eck) aneinandergrenzen. Auf die Karte kann später wie gewohnt eine Figur gestellt werden. Auf der Burg heißt diese dann Burgherr / Burgfräulein . |
| 5 | Abtei & Bürgermeister | Sofern sich bei den bereits ausgelegten Karten ein Loch, also ein freies Feld, welches seitlich von vier Landschaftskarten abgegrenzt ist, gebildet hat, so kann der Spieler seine Abtei ohne Beachtung der übrigen Legeregeln (vgl. Schritt 6) in dieses Loch positionieren. Es ist ihm dann allerdings nicht erlaubt eine Landschaftskarte vom Stapel zu ziehen. In die Abtei kann er einen Gefolgsmann als Mönch platzieren. |
| 6 | Grundspiel | Hat der Spieler noch keine Karte aus Schritt 1,2 oder 3 erhalten, bzw. eine Abtei eingefügt (Schritt 4), so zieht er verdeckt eine Landschaftskarte aus dem Vorrat. |
| 7 | Burgfräulein & Drache |  Ist der Drache noch nicht auf dem Spielfeld und trägt die gezogene Karte ein Drachensymbol , so wird diese Landschaftskarte beiseitegelegt, bis der Drache ins Spiel kommt. Der Spieler zieht nun eine neue Karte. |
| 8 | Grundspiel | Die gezogene Karte wird an die bereits ausliegende Landschaft angelegt, wobei mindestens eine Kante der neuen Karte an eine Kante einer bereits ausliegenden Karte angelegt werden muss. Alle gemeinsamen Kanten müssen in ihrer Art identisch sein und die Landschaft fortsetzen. Ein Stadtteil kann nur an einen anderen Stadtteil, ein Weg muss an einen Weg angelegt werden. Die nebenstehende Grafik zeigt eine nicht gültige Kombination.  Sollte eine Karte nicht regelgerecht angelegt werden können, so wird sie vollständig aus dem Spiel genommen. Ein Kloster darf nicht unmittelbar neben mehrere Kultstätten gelegt werden. |
| 9 | Die Kultstätten oder Graf, König & Konsorten | Wurde eine Landschaftskarte mit einer Kultstätte gelegt, so wird diese wie ein Kloster gespielt. Die Kultstätte darf nicht direkt neben mehrere Klöster gelegt werden.  |
| 10 | Burgfräulein & Drache |  Befindet sich auf der ausgelegten Karte das Symbol der Burgfräulein , so muss der Spieler aus der Stadt in der sich das Burgfräulein befindet einen beliebigen Gefolgsmann entfernen und seinem Eigentümer zurückgeben. Der Spieler selber darf dabei in den folgenden Schritten keinen Gefolgsmann setzen. |

| Schritt | Modul | |
|---------|-----------------------|--|
| 11 | Burgfräulein & Drache | Ist auf der Landschaftskarte ein Vulkan abgebildet, so wird der Drache auf diese Karte gesetzt. Der Spieler selber darf keinen Gefolgsmann auf diese Karte setzen. |
| 12 | Burgfräulein & Drache |  <p>Ist auf der angelegten Landschaftskarte ein Drachensymbol abgebildet und der Drache im Spiel, so wird das Spiel an dieser Stelle unterbrochen und der Drache zieht. Hierbei setzt jeder Spieler reihum den Drachen jeweils ein Feld weiter, bis er 6 Schritte getan hat. Der Drache darf dabei kein Feld betreten, auf dem er bereits im Laufe dieses Zuges gewesen ist und ferner ist das Feld mit der Fee, sowie jedes Feld der Stadt Carcassonne für ihn tabu.</p> <p>Spielfiguren auf Feldern, die der Drache betritt, gehen zurück an ihren Besitzer. Schafe gehen zurück in den Stoffbeutel.</p> <p>Der Zug des Drachens endet nach spätestens 6 Schritten, oder falls der Drache in eine Sackgasse geraten ist und entsprechend obiger Regel nicht zurück kann. Anschließend wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt.</p> <p>Gegebenenfalls beiseitegelegte Karten mit Drachensymbolen werden nun wieder unter die anderen Landschaftskarten im Vorrat gemischt.</p> |
| 13 | Burgfräulein & Drache |  <p>Hat der Spieler eine Karte mit einem Zaubergang angelegt, so darf er im nächsten Schritt auf diese oder eine beliebige andere Karte (außer in die Stadt Carcassonne und bereits gewertete Gebiete) einen Gefolgsmann setzen. Die Setzregeln müssen jedoch auch hierbei eingehalten werden.</p> |
| 14 | Händler & Baumeister | Hat der Spieler das Gebiet auf dem er seinen Baumeister stehen hat vergrößert, so darf er am Ende seines Zuges einen vollständigen weiteren Zug durchführen (Landschaftskarte ziehen, anlegen, Figur setzen und ggf. neuerliche Wertung). |
| 15 | Das Fest | Wurde eine Karte mit einem Festsymbol aufgedeckt und angelegt, kann der Spieler einen Gefolgsmann gemäß den üblichen Regeln auf diese Landschaftskarte setzen oder einen beliebigen Gefolgsmann von einer Landschaftskarte zurück in seinen Vorrat nehmen. Gefangene Gefoglsleute können auf diese Weise nicht befreit werden. |


| Schritt | Modul | |
|---------|--------------------------|--|
| 16 | Burgen, Brücken & Basare |  <p>Wenn eine Karte mit einem Basar aufgedeckt wird, wird diese zunächst angelegt. Danach zieht der Spieler so viele Landschaftskarten, wie Spieler vorhanden sind und legt diese offen aus.</p> <p>Versteigerungsvariante: Der nächste Spieler sucht sich nun eine dieser Karten aus und kann hierfür ein Gebot (an Punkten) abgeben. Reihum können die anderen Spieler einmal dieses Gebot überbieten oder passen. Das höchste Gebot gibt den Preis an Punkten an. Der Spieler der die Versteigerung dieser Karte begonnen hat kann diese Karte für den Preis von dem Spieler mit dem höchsten Gebot kaufen oder sie diesem verkaufen. Der Preis ist dann von den Siegpunkten des Käufers auf der Wertungsleiste abzuziehen und dem Verkäufer gutzuschreiben. Hat nur der Verkäufer ein Gebot abgegeben, zieht er nur die Punkte bei sich ab.</p> <p>Dann folgt der nächste Spieler, der noch keine Karte gekauft hat mit der nächsten Versteigerung, wobei nur die Spieler mitbieten dürfen, die noch keine Karte erworben haben. Der letzte Spieler, der noch keine Karte erworben hat, erhält die letzte verbliebene Karte geschenkt.</p> <p>In der folgenden Runde werden keine Karten gezogen, sondern die soeben ersteigerten Karten ausgelegt. Eine neuerliche Versteigerung durch eine gekaufte Karte ist nicht möglich.</p> <p>Basarvariante: Reihum wählen die Spieler je eine Karte aus der Auslage aus und legen diese sogleich aus. Es wird in dieser Runde keine Karte vom Stapel gezogen und auch kein Preis gezahlt.</p> |
| 17 | Schafe & Hügel | <p>Wurde eine Wiese mit einem eigenen Schäfer durch das Anlegen einer Landschaftskarte erweitert, hat der Spieler zwei Möglichkeiten:</p> <ol style="list-style-type: none"> Herde erweitern: Ziehen eines Plättchens aus dem Stoffbeutel. Handelt es sich dabei um einen Wolf, gehen alle Schafe auf der Wiese und der Wolf zurück in den Sack sowie alle Schäfer auf der Wiese zurück in den Vorrat. Herde in den Stall treiben: Für jedes abgebildete Schaf auf der Wiese erhält jeder Spieler, der dort einen Schäfer hat einen Punkt. Die Schafsplättchen gehen dann alle zurück in den Sack, die Schäfer zurück in den Vorrat. |
| 18 | Schafe & Hügel | <p>Zieht ein Spieler eine Karte mit einem Hügel, so wird verdeckt eine weitere Karte gezogen und unter die Karte mit dem Hügel gelegt. Hierdurch erhebt sich die Karte mit dem Hügel über die anderen ausgelegten Karten.</p>  |
| 19 | Burgen, Brücken & Basare | <p>Zusätzlich zum Ausspielen einer Landschaftskarte, kann der Spieler auch eine seiner Brücken auf die gerade gelegte Karte oder auf eine an diese angrenzende Karte bauen. Die Brücke muss dabei einen Weg fortsetzen, bzw. verbinden. Die Brückenenden müssen dabei auf Wiesen stehen.</p> |





| Schritt | Modul | |
|---------|--------------------------|---|
| 20 | Burgen, Brücken & Basare | Wenn der Spieler eine Kleinstadt (bestehend aus zwei halbrunden Stadtteilen) gebildet hat, kann er anstelle diese zu werten hieraus auch eine Burg bauen (Burgplättchen + Gefolgsmann). |
| 21 | Die Kornkreise | <p>Wurde eine Landschaftskarte mit einem Kornkreis gelegt, bestimmt der aktive Spieler, dass alle Spieler (er eingeschlossen) mit dem Spieler zu seiner linken beginnend entweder</p> <ol style="list-style-type: none"> Einen Gefolgsmann zu einem bereits auf einer Landschaftskarte befindlichen Gefolgsmann hinzustellen oder Einen Gefolgsmann vom Spielfeld in den Vorrat zurücknehmen muss. <p>Die Art des Gefolgsmanns der gespielt werden muss, gibt der Kornkreis an: Mistgabel = Bauer, Schild = Ritter und Keule = Wegelagerer.</p> |
| 22 | Das Katapult | <p>Sobald eine Karte mit einem Jahrmarkt aufgedeckt und angelegt wurde, wird das Spiel für eine Katapult Runde unterbrochen. Hierbei schleudert er mit dem Katapult eines seiner Plättchen. Die anderen Spieler folgen reihum mit dem gleichen Plättchen aus ihrem Vorrat. Die Plättchen haben dabei folgende Bedeutung:</p> <p> Tortenschlacht: Gefolgsmann eines anderen Spielers treffen. Getroffene Gefolgsleute (auch eigene oder durch getroffene angestoßene) müssen zurück in den Vorrat.</p> <p> Verführung: Der Gefolgsmann, der dem Geschöß am nächsten ist, kann durch einen Gefolgsmann des Schützen ausgetauscht werden. Dabei darf der Austausch aus dem Vorrat oder von der Spielfläche erfolgen.</p> <p> Schützenfest: Ziel ist das Erreichen der soeben gelegten Landschaftskarte mit dem Jahrmarkt. Wessen Geschöß am nächsten liegt, erhält 5 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle entsprechenden Spieler 5 Punkte.</p> <p> Fangen: Der Schleuderer legt die Messlatte zwischen sich und seinem linken Nachbarn. Dann versucht er das Plättchen mindestens bis zur Messlatte zu schleudern, der Nachbar versucht dieses im Fluge zu fangen. Wurde das Plättchen gefangen oder erreichte es nicht mindestens die Messlatte, so erhält der Nachbar 5 Punkte, andernfalls gehen die Punkte an den Schützen.</p> |
| 23 | Die Fähren | Wurde eine Straße mit einer Fähre verlängert, so kann der Spieler die nächstgelegene Fähre auf dem See umlegen. |


| Schritt | Modul | |
|---------|---------------|---|
| 24 | Die Goldminen | Wird eine Landschaftskarte mit einem Goldbarrensymbol gezogen und ausgelegt, legt der Spieler einen Goldbarren auf diese und einen weiteren auf eine beliebige direkt benachbarte (waagrecht, senkrecht oder diagonal) Karte. |
| 25 | Magier & Hexe | Wird eine Landschaftskarte mit einem Magiersymbol angelegt, bringt der Spieler den Magier oder die Hexe ins Spiel, bzw. setzt alternativ eine der beiden Figuren um. Magier und Hexe dürfen nur auf unfertige Straßen oder Stadtteile gestellt werden, jedoch beide niemals auf dem gleichen Bauwerk. Ist ein solches Regelkonformes ein- oder versetzen nicht möglich, wird eine der Figuren vom Spielfeld genommen. |
| 26 | Magier & Hexe | Wurde durch das Legen einer Landschaftskarte der Magier und die Hexe mit dem gleichen Gebäudeteil verbunden, muss der aktive Spieler eine der beiden Figuren versetzen. |
| 27 | Die Räuber | Wurde eine Landschaftskarte mit einem Räubersymbol gelegt, setzt der nächste Spieler, der seine Räuberfigur noch in seinem Vorrat hat, diese auf der Wertungstafel neben dem Zählstein eines Mitspielers. |
| 28 | Die Windrosen | Eine Windrose muss richtig ausgerichtet in das zugehörige Viertel (Nord-Ost, Nord-West, Süd-Ost und Süd-West) gelegt werden. Der Spieler erhält dann sofort 3 Punkte und kann seinen Zug wie gewohnt fortführen. |

2.3 Figur setzen

Der Spieler hat nun entsprechend der verwendeten Erweiterungen EINE der nachfolgenden Optionen:

| Option | Modul | |
|--------|------------|---|
| 1 | Grundspiel | <p>Der Spieler kann auf die von ihm in diesem Zug gelegt Landschaftskarte einen Gefolgsmann setzen, sofern das Gebiet auf dem der Gefolgsmann gesetzt werden soll nicht mit einem Gebiet verbunden ist, auf dem bereits ein eigener oder fremder Gefolgsmann platziert ist.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>Die Grafik links zeigt, dass der blaue Gefolgsmann nicht in die Stadt gesetzt werden kann, da diese bereits durch den roten Ritter gesichert wird. Die Wiese jedoch ist frei, so dass der Gefolgsmann als Bauer auf dieser Wiese gesetzt werden kann.</p> </div> </div> <p>Ein späteres „zusammenwachsen“ von Gebieten mit unterschiedlichen Besitzern ist gestattet.</p> <p>Für Klöster gibt es keine Einschränkungen durch andere Gebiete.</p> <p>Gefolgsmänner werden je nach Gebiet auf dem sie sich befinden nun wie folgt bezeichnet:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gefolgsmann auf Wiese: Bauer Gefolgsmann auf Stadtteil: Ritter Gefolgsmann auf Straße: Wegelagerer Gefolgsmann auf Kloster: Mönch |

| Option | Modul | |
|--------|----------------------|---|
| | | Bauern werden der Übersichtlichkeit wegen auf den Wiesen gelegt; die anderen Figuren werden auf ihrem Gebiet gestellt. |
| 1a | Das Gefolge | Zusätzlich oder alternativ zum bereits gesetzten Gefolgsmann kann auch noch das Phantom (transparenter Gefolgsmann) auf die aktuell angelegte Karte, jedoch in einem anderen Gebiet gesetzt werden. Das Phantom wird später wie ein regulärer Gefolgsmann gewertet. |
| 2 | Die Wachtürme | Auf den Wachturm selber darf kein Gefolgsmann platziert werden, auf die Stadt, die Straße oder Wiese der entsprechenden Karte nach den bestehenden Regeln wohl. |
| 3 | Die Fluggeräte | Wurde eine Karte mit einem Fluggerät angelegt, kann der Spieler alternativ seinen Gefolgsmann in Pfeilrichtung entsprechend der Anzahl Augen auf dem geworfenen Würfel Felder weiter auf eine Landschaftskarte setzen (so dort eine liegt. Der Gefolgsmann darf dabei nur auf unfertige Bauwerke (Straßen, Städte, Klöster, aber keine Wiesen) gesetzt werden, selbst wenn dort schon ein anderer Gefolgsmann steht. Kann der Gefolgsmann nach diesen Regeln nicht platziert werden, so bleibt er im Vorrat des Spielers und der Spieler kann in dieser Runde keinen weiteren Gefolgsmann platzieren. |
| 4 | 1. Erweiterung | Der Spieler kann entsprechend der Beschreibung von Option 1 aus seinem Vorrat auch den großen Gefolgsmann einsetzen. Der große Gefolgsmann zählt bei den Wertungen wie zwei kleine Gefolgsmänner. |
| 5 | Händler & Baumeister |  <p>Anstelle eines Gefolgsmannes kann der Spieler auch den Baumeister auf ein Stadtteil oder einen Weg auf der soeben gelegten Karte setzen, sofern dieses Stadtteil, bzw. der Weg mit einer Stadt, bzw. Weg verbunden ist, auf dem er bereits einen Gefolgsmann stehen hat, also er z.B. mit der aktuellen Karte einen bereits bestehenden, ihm gehörenden Weg verlängert.</p> <p>Der Baumeister ermöglicht dem Spieler zu einem späteren Zeitpunkt einen Doppelzug.</p> |
| 6 | Händler & Baumeister | <p>Wurde die aktuelle Karte an eine Wiese angelegt, auf der der Spieler bereits einen Bauer gelegt hat, so kann er auf dieses Wiesengebiet dieser Karte das Schwein legen.</p>  <p>Das Schwein erhöht die Punktzahl, die er durch den Bauer dieser Wiese erzielen kann.</p> |
| 7 | Der Turm |  <p>Ist auf dem Spielfeld eine Karte mit einem Turmbauplatz vorhanden, der noch nicht durch einen Gefolgsmann blockiert ist, so kann der Spieler den Turm beginnen oder mit einem Turmelement in seinem Vorrat um eine Etage erhöhen.</p> <p>Im Anschluss kann er eine gegnerische Figur, die nicht weiter in horizontaler oder vertikaler (nicht diagonal) Richtung entfernt ist, wie der Turm Elemente hat, gefangen nehmen.</p>  |

| Option | Modul | |
|--------|--|--|
| | | <p>Hat der Mitspieler, dessen Figur gefangen genommen wurde eine Figur des aktuellen Spielers in eine früheren Zug gefangen genommen, so tauschen die beiden Spieler die Figuren 1:1 aus.</p> <p>Wagen und Gutshöfe können nicht gefangen genommen werden.</p> |
| 8 | Der Turm | <p>Der Spieler kann einen seiner Gefolgsleute auf einen beliebigen, noch nicht besetzten Turm stellen. Der Turm kann dadurch nicht weiter ausgebaut werden. Der Gefolgsmann bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Turm.</p> |
| 9 | Burgfräulein & Drache |  <p>Der Spieler kann die Fee neben (auf dieselbe Landschaftskarte) einer seiner Figuren setzen. Die entsprechende Figur ist dadurch vor dem Drachen geschützt und der Spieler erhält in jeder Runde einen Punkt, sofern die Fee noch neben einer seiner Figuren steht.</p> |
| 10 | Abtei & Bürgermeister | <p>Sofern der Bürgermeister (große Figur mit bauchigen Beinen) des Spielers noch nicht auf dem Spielfeld ist, kann der Spieler diesen wie einen normalen Gefolgsmann in eine Stadt einsetzen. Der Bürgermeister zählt bei den Wertungen dann soviel, wie sich Wappen in der Stadt befinden. Damit kann er auch eine Stärke von 0 haben, bzw. seine Stärke kann durch Wachsen der Stadt zunehmen.</p> |
| 11 | Abtei & Bürgermeister | <p>Der Gutshof kann aus dem Vorrat des Spielers auf den Berührungspunkt von vier Landschaftskarten gelegt werden, wenn der Spieler in diesem Zug eine dieser Karten gelegt hat und die vier Karten im Berührungspunkt ausschließlich Wiesen zeigen.</p> <p>Es spielt dabei keine Rolle, ob sich bereits Bauern in der Wiese befinden. Wohl jedoch darf der Gutshof nicht gesetzt werden, wenn sich bereits ein anderer Gutshof in dieser Wiese befindet.</p> <p>Der Gutshof bleibt für den Rest des Spiels an dieser Stelle stehen.</p> |
| 12 | Abtei & Bürgermeister | <p>Der Wagen kann wie ein normaler Gefolgsmann aus dem Vorrat des Spielers auf eine Straße, ein Kloster oder eine Stadt gesetzt werden und zählt so viel wie ein Gefolgsmann.</p> |
| 13 | Klöster (in D, NL und J) | <p>Alternativ zu einem Mönch kann der Spieler auf ein Kloster auch einen Abt platzieren (Meeple seitlich legen). Der Abt verbleibt bis zur Schlusswertung auf dem Spielfeld.</p> |
| 14 | Kathedralen in Deutschland | <p>Alternativ zu den Wiesen und Straßen kann in die Kathedrale ein Meeple als Erzbischof platziert werden.</p> |
| 15 | Die Kultstätten oder Graf, König & Konsorten | <p>Hat der Spieler eine Kultstätte direkt neben ein Kloster mit Mönch oder ein Kloster unmittelbar neben eine Kultstätte mit Ketzer (waagrecht, senkrecht oder diagonal) gelegt und setzt hierauf einen Gefolgsmann (Ketzer, bzw. Mönch), so fordert er den anderen heraus. Bei der Herausforderung erhält nur derjenige Spieler die 9 Punkte, der sein Gebäude zuerst fertigstellt, der andere Spieler erhält nichts.</p> |
| 16 | Schafe & Hügel | <p>Der Spieler kann anstelle eines Gefolgsmannes auch seinen Schäfer auf ein soeben gelegtes Wiesenstück legen, sofern auf der Wiese noch kein anderer Schäfer ist. In dem Fall zieht er zusätzlich sofort aus dem Stoffbeutel ein Schafs- oder Wolfsplättchen.</p> |

| Option | Modul | |
|--------|-------------------------|---|
| | | <p>Handelt es sich dabei um einen Wolf gehen das Plättchen zurück in den Sack und der Schäfer zurück in den Vorrat.</p> <p>Handelt es sich um ein Schafsplättchen, so wird dieses auf neben den Schäfer auf die Wiese gelegt.</p> |
| 17 | Die Fähren | Wird ein Gefolgsmann auf eine Straße gesetzt, die von einem See mit Anlegestellen wegführt, verbindet der Spieler zwei beliebige Anlegestellen an dem See mit einer Fähre . Die Straße wird durch die Fähre verlängert. |
| 18a | Die Labyrinth (einfach) | Ein Labyrinth stellt keine Kreuzung dar, alle vier Wege sind miteinander verbunden, so dass ein Gefolgsmann nur platziert werden kann, wenn auf allen vier abgehenden Straßen noch kein Wegelagerer platziert wurde. Ein Meeple auf einem Labyrinth zählt als Wegelagerer für alle vier abgehenden Wege. |
| 18b | Die Labyrinth (Profi) | Auf das Labyrinth darf immer ein Meeple gesetzt werden, ebenso auf jede abgehende Straße, so dort nicht bereits ein Wegelagerer platziert ist. |
| 19 | Die Häuser | Kann oder will der Spieler keine Figur setzen, kann er ein Gebäude auf die soeben gelegte Karte legen. Das Gebäude gilt dann für die ganze Karte. |
| 20 | Die Obstbäume | <p>Auf ein Baumplättchen wird ein beliebiger Stapel mit Obstchips gelegt. Wurde auf ein Baumplättchen oder in einem späteren Zug auf ein an ein Baumplättchen angrenzendes (8 Nachbarfelder) Plättchen ein Meeple eingesetzt, kann eine der beiden Aktionen durchgeführt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Ernten: Den obersten Chip vom Stapel nehmen, die Punkte auf der Rückseite verbuchen und den Chip behalten b) Verkaufen: Keinen neuen Chip nehmen, jedoch eine Kombination aus 1 bis 4 unterschiedlichen Chips aus dem eigenen Vorrat abwerfen und dafür Punkte erhalten: 1 Chip = 3 Punkte, 2: 6, 3: 10, 4: 15. |

2.4 Weitere Aktionen

Und abschließend können noch die folgenden Schritte erforderlich werden.

| Schritt | Modul | |
|---------|--------------|---|
| 1 | Die Katharer | Befindet sich neben (auch diagonal) einer Belagerungskarte ein Kloster, so kann der Spieler einen eigenen Ritter aus dieser belagerten Stadt entfernen und zu seinem Vorrat nehmen. |
| 2 | Die Bader | Ein seitlich auf einem Badehaus liegender Meeple kann gegen Abzug von Punkten entsprechend des Fähnchens des Badehauses wieder in den Vorrat geholt werden. Der Meeple darf im gleichen Zug noch gesetzt werden. |

2.5 Wertung

Wurde durch das Anlegen der Landschaftskarte ein Gebiet abgeschlossen, also eine Stadt oder ein Weg vollendet oder ein Kloster abschließend vollständig umbaut, so kommt es zu einer Wertung. Es kommt ebenfalls zu einer Wertung, wenn ein Gutshof in eine Wiese mit Bauern gelegt wurde oder eine Wiese mit Gutshof mit einer anderen Wiese in der sich Bauern befinden, verbunden wurde. Es spielt im Zusammenhang mit dem Gutshof keine Rolle, ob die Wiese abgeschlossen wurde.

Bei der Wertung kommen als Gefolgsleute nur Ritter, Wegelagerer und Bauern sowie der Bürgermeister und der Wagen in Frage. Die Fee, der Drache, der Graf, Baumeister und Schweine, etc. sowie der Gutshof geben ggf. Sondereffekte, zählen jedoch nicht bei der Ermittlung von Mehrheiten. Die Gefolgsleute werden nach einer Wertung vom Spielfeld genommen und gehen zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers.

Zum Zählen der Punkte wird ein Gefolgsmann auf der Wertungstafel verwendet. Ist die Erweiterung „Die Depeschen“ im Spiel, wird zusätzlich eine Gefolgsfrau auf die Wertungstafel gesetzt. Die erzielten Punkte durch ein Objekt können dann wahlweise durch Vorrücken des Gefolgsmannes oder der Gefolgsfrau registriert werden. Ein Aufteilen der aktuell erzielten Punkte auf die beiden Figuren ist nicht zulässig.

| Schritt | Modul | |
|---------|---|--|
| 1 | Die Schule | Hat ein Spieler den Lehrer , so erhält er bei der nächsten Wertung (unabhängig vom Spieler, der die Wertung auslöst) ebenfalls die anfallenden Punkte und stellt den Lehrer anschließend wieder auf die Schule. Falls er selber die Wertung auslöst, erhält er die doppelte Punktezahl. |
| 2 | Die Wachtürme | Wurde die Straße oder Stadt an einem Wachturm abgeschlossen, wird zuerst der Wachturm gewertet. Der Wachturm gibt an, wie viele Punkte es je Objekt in den umliegenden acht und auf dem Wachturmfeld selber gibt. (1 Punkt je Plättchen mit Straße, Stadtteil, 2 Punkte je Meeple, Wappen oder 3 Punkte je Kloster.) Die Punkte erhält der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat. |
| 3 | Der Graf von Carcassonne oder Graf, König & Konsorten | Vor der Wertung kann jeder Spieler Gefolgsleute aus der Stadt Carcassonne in das zu wertende Gebiet ziehen, sofern der Graf nicht im entsprechenden Stadtviertel steht. Der erste Spieler, der setzen darf ist der Spieler links neben dem aktuellen Spieler; die weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Es darf jeweils ein Gefolgsmann gesetzt werden, wobei die Runde ggf. so lange fortgesetzt wird, bis kein Gefolgsmann mehr in der Stadt Carcassonne vorhanden ist. Für das Einsetzen gilt folgendes: Gefolgsleute aus dem Schloss gehen in eine Stadt Gefolgsleute in der Kathedrale gehen in ein Kloster Gefolgsleute auf dem Markt kommen auf eine Wiese Gefolgsleute in der Schmiede kommen auf eine Straße Die so eingesetzten Gefolgsleute gehen in die nun folgende Wertung ein. |
| 4 | Abtei & Bürgermeister | Wurde in diesem Zug ein Gutshof auf eine Wiese platziert und befinden sich in der Wiese bereits Bauern, so wird für diese Bauern eine Wertung ausgelöst. Der Spieler mit den meisten Bauern in der Stadt erhält für |

| Schritt | Modul | |
|---------|--------------------------|--|
| | | <p>jede abgeschlossene Stadt, die an die Wiese grenzt oder sich in ihr befindet, 3 Punkte.</p> <p>Sofern die Erweiterung Händler und Baumeister zusätzlich verwendet wird und der Spieler in dieser Wiese auch das Schwein hat, so erhält er einen zusätzlichen Punkt für jede abgeschlossene Stadt in oder an der Wiese.</p> <p>Nach dieser Wertung gehen alle Bauern und Schweine aus dieser Wiese zurück in den Vorrat der jeweiligen Spieler.</p> |
| 5 | Abtei & Bürgermeister | <p>Wurde in diesem Zug eine Wiese mit Bauern mit einer Wiese mit Gutshof verbunden, so erhält der Spieler mit der Bauernmehrheit nun einen (1) Punkt je abgeschlossener Stadt in oder an der neuen Wiese.</p> <p>Sofern die Erweiterung Händler und Baumeister zusätzlich verwendet wird und der Spieler in dieser Wiese auch das Schwein hat, so erhält er einen zusätzlichen Punkt für jede abgeschlossene Stadt in oder an der Wiese.</p> <p>Nach dieser Wertung gehen alle Bauern und Schweine aus dieser Wiese zurück in den Vorrat der jeweiligen Spieler.</p> |
| 6 | Burgen, Brücken & Basare | <p>Kommt es im direkten Umfeld einer besetzten Burg zu einer Wertung (Kloster, Stadt oder Straße mit Teil auf einem der umgebenden sechs Felder), so erhält der Burgherr ebenfalls die dort entstehenden Punkte. Anschließend wird der Gefolgsmann von der Burg entfernt. Der Effekt der Burg gilt nur für das erste fertiggestellte Bauwerk in der direkten Umgebung.</p> <p>Ein Kloster ist nur dann in der Umgebung, wenn es sich direkt auf einem der sechs umliegenden Karten befindet. Das fertiggestellte Bauwerk muss keinen Besitzer haben. Werden mehrere Bauwerke gleichzeitig fertiggestellt, entscheidet der Burgherr welches für seine Burg punkterelevant ist.</p> |
| 7 | Magier & Hexe | Der Magier bringt einen Extra-Punkt für jede am Bauwerk beteiligte Karte. |
| 8 | Magier & Hexe | Die Hexe halbiert die Punkte (aufgerundet) für das fertige Bauwerk. |
| 9 | Die Goldminen | Wird ein Bauwerk fertiggestellt, das auf einer Karte mit einem (oder mehreren) Goldbarren liegt, so gehen die Goldbarren an den Spieler mit der Mehrheit an dem fertiggestellten Gebäude. Sollten mehrere Spieler gleich viele Beteiligungen an dem Gebäude haben, so nimmt jeder betroffene Spieler beginnend mit dem aktiven Spieler reihum einen der Goldbarren, bis kein Goldbarren mehr verfügbar ist. |
| 10 | Die Häuser | Ein Gebäude bringt bei der Wertung einer Straße , einer Stadt , eines Klosters einen (1) zusätzlichen Punkt. |
| 10a | Grundspiel | Wurden um ein von einem Mönch besetztes Kloster herum alle 8 direkt (auch diagonal) angrenzenden Felder mit Landschaftskarten belegt, so erhält der Eigentümer des Klosters 9 Punkte gutgeschrieben und den Mönch wieder zurück in seinen Vorrat. |
| 10b | Halb so wild | Wurden um ein von einem Mönch besetztes Kloster auf einer dreieckigen Landschaftskarte alle sechs direkt (auch diagonal) |

| Schritt | Modul | |
|---------|--|---|
| | | angrenzenden Felder mit Landschaftskarten belegt, so erhält der Eigentümer des Klosters 7 Punkte gutgeschrieben und den Mönch wieder zurück in seinen Vorrat. |
| 10c | Die Kultstätten oder Graf, König & Konsorten | Der Spieler, der bei einer Herausforderung (Kultstätte mit Ketzer direkt neben Kloster mit Mönch) sein Gebäude zuerst fertiggestellt hat, erhält die volle Punktzahl, der andere Spieler erhält nichts. |
| 11 | Schafe & Hügel |  Wird ein Kloster fertiggestellt, erhält der Spieler für jeden Weinberg auf den direkt umgebenden Karten 3 Punkte zusätzlich. |
| 12 | Abtei & Bürgermeister | Wurden um eine von einem Mönch besetzte Abtei herum alle 8 direkt (auch diagonal) angrenzenden Felder mit Landschaftskarten belegt, so erhält der Eigentümer der Abtei 9 Punkte gutgeschrieben und der Mönch geht wieder zurück in den Vorrat des Spielers. |
| 13 | Burgen in Deutschland | Wurde eine von einem Burgherren besetzte Burg fertiggestellt, so erhält der Spieler 12 Punkte und der Burgherr kommt zurück in den Vorrat des Spieler. |
| 14 | 1. Erweiterung | Für jede Wertung, die auf die Anzahl von Gefolgsleuten in einem Gebiet basiert, zählt der große Gefolgsmann wie zwei kleine Gefolgsleute. |
| 15 | Abtei & Bürgermeister | Bürgermeister in der zu wertenden Stadt zählen so viel, wie Wappen in der Stadt sind. Damit kann der Bürgermeister auch eine Stärke von 0 haben. |
| 16 | Abtei & Bürgermeister | Der Wagen in einem zu wertenden Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster) hat eine Stärke von 1, also entsprechend einem normalen Gefolgsmann. |
| 17 | Schafe und Hügel | Kommt es bei der Wertung einer Straße , einer Stadt oder einer Wiese an einem Hügel zu einem Punktegleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern, erhält nur derjenige Spieler von diesen, der einen Gefolgsmann auf dem entsprechenden Kartenteil mit dem Hügel hat, die Punkte. Danach geht der Gefolgsmann auf dem Hügel wieder zurück in den Vorrat. |
| 18 | Grundspiel | Wurde eine Straße abgeschlossen, so erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern auf dieser Straße einen (1) Punkt je Karte, die die Straße bildet. Ggf. in der Straße befindliche Brücken zählen ebenfalls als ein Straßenstück. |
| 19 | Burgen in Deutschland | Für Straßen , die an einer Burg enden, werden je beteiligter Burg drei (3) Bonuspunkte vergeben. |
| 20 | Kathedralen in Deutschland | Für abgeschlossene Straßen , die von einer Kathedrale ausgehen, werden je Abschnitt zwei (2) Punkte vergeben. Jeder Straßenabschnitt auf der Kathedralenkarte zählt dabei mit. |
| 21 | Kathedralen in Deutschland | Wurden alle Straßen , die von einer Kathedrale ausgehen abgeschlossen, so gilt die Kathedrale als fertig gestellt. Für jeden Straßenabschnitt der von der Kathedrale ausgehenden Straßen erhält der Erzbischof einen (1) Punkt. Die Straßenabschnitte auf der Karte mit |

| Schritt | Modul | |
|---------|---|--|
| | | der Kathedrale zählen jeweils einzeln mit. Führt die Straße an einem Wirtshaus vorbei, gibt es je Straßenabschnitt einen (1) Bonuspunkt (also 2 Punkte für den Erzbischof). |
| 22 | Die Labyrinth (Profi) | Punkte (1 Punkt je Karte) erhält nur der Spieler, der die Mehrheit an Wegelagerern auf dem Labyrinth und den angeschlossenen Straßen hat. Zusätzlich erhält der Spieler für jeden Meeple (unabhängig von der Farbe) auf diesem Straßenverbund zwei (2) weitere Punkte. |
| 23 | König & Späher oder Graf, König & Konsorten | Hat der Spieler einen neuen längsten Weg abgeschlossen (!), so erhält er die Karte Räuber unabhängig vom Besitzer des Weges. Die Länge des Weges errechnet sich aus der Zahl der Landschaftskarten, die den Weg bilden. Punkte werden erst in der Abschlusswertung vergeben.  |
| 24 | Die Schule | Geht die abgeschlossene Straße von der Schule aus, so erhält der Spieler, der die Straße vollendet hat nach der Wertung der Straße den Lehrer. |
| 25 | 1. Erweiterung |  Liegt an einer abgeschlossenen Straße mindestens ein Wirtshaus am See , so erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern auf dieser Straße einen Zusatzpunkt je Landschaftskarte in der Straße. (regulär 2 Punkte, mit Kathedrale 3 Punkte) |
| 26 | Grundspiel | Wurde eine Stadt abgeschlossen, so erhält der Spieler mit den meisten Rittern in dieser Stadt 2 Punkte je Landschaftskarte mit einem Stadtteil in dieser Stadt. Stadtteile mit Wappen zählen sogar 4 Punkte. |
| 27 | 1. Erweiterung |  Wurde eine Stadt abgeschlossen, in der sich eine Kathedrale befindet, so ist jedes Stadtteil und Wappen 3 Punkte wert. |
| 28 | König & Späher oder Graf, König & Konsorten | Hat der Spieler eine neue größte Stadt abgeschlossen (!), so erhält er die Karte König unabhängig vom Besitzer der Stadt. Die Größe der Stadt errechnet sich aus der Zahl der Landschaftskarten, die die Stadt bilden. Punkte werden erst in der Abschlusswertung vergeben.  |
| 29 | Die Katharer | Wurde die abgeschlossene Stadt belagert , so ist jedes Stadtteil und Wappen einen (1) Punkt weniger wert.  |
| 30 | Händler & Baumeister |  Hat der Spieler eine Stadt abgeschlossen (!) in der Stadtteile mit Warensymbolen enthalten sind, erhält der Spieler je Warensymbol in der Stadt ein entsprechendes Warenplättchen. Punkte werden erst in der Abschlusswertung vergeben.   |
| 31 | Burgfräulein & Drache | Wurde ein Gebiet gewertet, in dem die Fee steht, erhält der Spieler, bei dem die Fee steht 3 Punkte. |
| 32 | Der Graf von Carcassonne oder Graf, | Wurde eine Wertung ausgelöst, bei der mindestens ein Spieler Punkte bekommen hat, der aktuelle Spieler jedoch nicht, so kann der aktuelle |

| Schritt | Modul | |
|---------|-----------------------|---|
| | König & Konsorten | <p>Spieler einen Gefolgsmann in die Stadt Carcassonne auf eines der vier Gebiete (Schloss, Markt, Kathedrale oder Schmiede) setzen.</p> <p>Ferner darf der Spieler den Grafen auf einen anderen Stadtteil von Carcassonne verschieben.</p> |
| 33 | Abtei & Bürgermeister | <p>Wurde eine Wertung für ein Gebiet ausgelöst, in dem sich ein Wagen befindet, so kann der Spieler den Wagen zurück zu seinem Vorrat nehmen, oder ihn in ein direkt angrenzendes, offenes und noch nicht besetztes Gebiet (Stadt, Straße oder Kloster) fahren.</p> <p>Waren in dem Gebiet mehrere Wagen, so führen alle Spieler reihum beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, diesen Schritt aus und versetzen ihren Wagen, bzw. nehmen ihn vom Spielfeld zurück.</p> |
| 34 | Die Depeschen | <p>Landet eine der beiden Zählfiguren (Gefolgsmann oder Gefolgsfrau) auf einem dunklen Feld der Wertungstafel (0, 5, 10, etc.), so zieht der Spieler eine Depesche und entscheidet sich dann entweder</p> <ol style="list-style-type: none"> Sofort zwei zusätzliche Punkte zu erhalten oder Die Depesche auszuwerten. <p>Die Depeschen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kleinste Straße: die kürzeste nicht abgeschlossene Straße auf der der Spieler einen Gefolgsmann stehen hat, wird analog zur Abschlusswertung gewertet. Die Punkte werden dem Spieler sofort gutgeschrieben. Kleinste Stadt: analog zur kleinsten Straße, nur für die kleinste Stadt des Spielers. Kleinstes Kloster: analog zur kleinsten Straße, nur für das kleinste Kloster Je Wappen 2 Punkte: Der Spieler erhält für alle Wappen in allen Städten, in denen er mindestens einen Gefolgsmann stehen hat, 2 Punkte. Je Ritter 2 Punkte: Der Spieler erhält für jeden Ritter 2 Punkte. Je Bauer 2 Punkte: Der Spieler erhält für jeden Bauer 2 Punkte. Noch eine Karte legen: Der Spieler zieht noch eine Landschaftskarte und darf diese sowie eine weitere Figur ausspielen. Einen Gefolgsmann werten und vom Plan nehmen: Der Spieler wählt einen seiner Gefolgsleute. Hat er in dem Gebiet, in dem der Gefolgsmann steht die Mehrheit, wird das Gebiet entsprechend der Schlusswertung gewertet. Der Spieler erhält die Punkte und der Gefolgsmann geht zurück in seinen Vorrat. <p>Die Wertungen betreffen nur den auslösenden Spieler, Mehrheiten sind – so nicht anders angegeben – nicht relevant. Der Gefolgsmann geht nach der Wertung – so nicht anders angegeben – zurück in den Vorrat.</p> |
| 35 | Die Räuber | <p>Wird ein Zählgefolgsmann bewegt, neben der sich ein Räuber befindet, so erhält der Spieler des Räubers die aufgerundete Hälfte der Punkte und die Räuberfigur geht zurück in den Vorrat. Der ausgeraubte Spieler erhält alle seine Punkte.</p> |

| Schritt | Modul | |
|---------|-----------|--|
| | | Zog der Zählgefolgsman auf Grund von Räuberpunkten weiter, zieht ein ggf. danebenstehender Räuber ohne Punkteklau mit. Stehen mehrere Räuber neben dem Zählgefolgsman, erhält jeder Räuber die Hälfte der Punkte. |
| 36 | Die Bader | Wurde eine Stadt oder Straße mit einem Badehaus abgeschlossen, erhält der Besitzer der Stadt die auf der Fahne angegebene Punktzahl aller in der Stadt befindlichen Badehäuser. |
| 37 | Die Bader | War bei der Wertung einer Stadt oder Straße nur ein Meeple beteiligt und existiert mindestens ein freies Badehaus, so wird der Meeple seitlich auf ein beliebiges, freies Badehaus gelegt. |
| 38 | Die Bader | Wurde ein Badehaus mit einem seitlich liegenden Meeple komplett umbaut, kommt der Meeple zurück in den Vorrat des Spielers. |

3 Spielende und Abschlusswertung

Das Spiel endet, wenn keine quadratische Landschaftskarte mehr gezogen werden kann. Ggf. vorhandene dreieckige Karten dürfen dann auch nicht mehr gelegt werden.

Für jeden Spieler werden nun die folgenden Wertungen durchgeführt:

| Schritt | Modul | |
|---------|---|--|
| 1 | Abtei und Bürgermeister | Vor der Wertung kann jeder Spieler noch die Abtei auf seiner Hand in ein freies, von vier Landschaftskarten umgebenes Feld (Loch) einsetzen, beginnend mit dem Spieler, der als erster keine Karte aus dem allgemeinen Vorrat mehr legen konnte. |
| 2 | Der Graf von Carcassonne oder Graf, König & Konsorten | Vor der Wertung kann jeder Spieler Gefolgsleute aus der Stadt Carcassonne in das zu wertende Gebiet ziehen, sofern der Graf nicht im entsprechenden Stadtviertel steht. Der erste Spieler, der setzen darf ist der Spieler links neben dem aktuellen Spieler; die weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Es darf jeweils ein Gefolgsman gesetzt werden, wobei die Runde ggf. so lange fortgesetzt wird, bis kein Gefolgsman mehr in der Stadt Carcassonne vorhanden ist. Für das Einsetzen gilt folgendes: Gefolgsleute aus dem Schloss gehen in eine Stadt Gefolgsleute in der Kathedrale gehen in ein Kloster Gefolgsleute auf dem Markt kommen auf eine Wiese Gefolgsleute in der Schmiede kommen auf eine Straße Die so eingesetzten Gefolgsleute gehen in die nun folgende Wertung ein. |
| 3 | Händler & Baumeister | Der Spieler mit den meisten Warenplättchen einer Sorte erhält 10 Punkte. Diese Wertung erfolgt je Warengruppe (Wein, Korn und Tuch). |
| 4 | König & Späher oder Graf, König & Konsorten | Der Spieler mit der Karte König (größte Stadt) erhält einen (1) Punkt für jede existierende, abgeschlossene Stadt auf dem Spielfeld. |

| Schritt | Modul | |
|---------|--|---|
| 5 | König & Späher oder Graf, König & Konsorten | Der Spieler mit der Karte Räuber (längste Straße) erhält einen (1) Punkt für jede existierende, fertige Straße auf dem Spielfeld. |
| 6 | Magier & Hexe | Der Magier bringt einen Extra-Punkt für jede am Bauwerk beteiligte Karte. |
| 7 | Magier & Hexe | Die Hexe halbiert die Punkte (aufgerundet) für das fertige Bauwerk. |
| 8 | Die Häuser | Ein Gebäude bringt bei der Wertung einer Straße , einer Stadt , eines Klosters oder einer Wiese einen (1) zusätzlichen Punkt. |
| 9 | Grundspiel | Für jedes direkt (auch diagonal an einer der Ecken) an ein durch einen Mönch besetztes Kloster angrenzendes Landschaftskärtchen sowie das Kloster selber, erhält der Eigentümer einen Punkt. |
| 10 | Klöster (in D, NL und J) | Ein Kloster mit einem Abt (seitlich gekippter Meeple) erhält so viele Punkte, wie Karten senkrecht und waagrecht (kreuzförmig) ununterbrochen an das Kloster angrenzen. Das Kloster selber zählt ebenfalls als ein (1) Punkt. |
| 11 | Die Kultstätten oder Graf, König & Konsorten | Eine Kultstätte mit Ketzer ergibt für jede direkt (auch diagonal) angrenzende Landschaftskarte sowie für die Kultstätte selber einen Punkt. |
| 12 | Schafe & Hügel | Weinberge neben nicht fertiggestellten Klöstern bringen <u>keine</u> Punkte. |
| 13 | Burgen in Deutschland | Die Doppel-Landschaftskarte Burg zählt zwei (2) Punkte, alle direkt umgebenden Karten bringen dem Spieler einen (1) Punkt. |
| 14 | Abtei & Bürgermeister | Für jedes direkt (auch diagonal) an eine durch einen Mönch besetzte Abtei angrenzendes Landschaftskärtchen sowie die Abtei selber, erhält der Eigentümer einen Punkt. |
| 15 | 1. Erweiterung | Für jede Wertung, die auf die Anzahl von Gefolgsleuten in einem Gebiet basiert, zählt der große Gefolgsmann wie zwei kleine Gefolgsleute. |
| 16 | Abtei & Bürgermeister | Bürgermeister in der zu wertenden Stadt zählen so viel, wie Wappen in der Stadt sind. Damit kann der Bürgermeister auch eine Stärke von 0 haben. |
| 17 | Abtei & Bürgermeister | Der Wagen in einem zu wertenden Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster) hat eine Stärke von 1, also entsprechend einem normalen Gefolgsmann. |
| 18 | Schafe & Hügel | Kommt es bei der Wertung einer Straße , einer Stadt oder einer Wiese an einem Hügel zu einem Punktegleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern, erhält nur derjenige Spieler von diesen, der einen Gefolgsmann auf dem entsprechenden Kartenteil mit dem Hügel hat, die Punkte. Danach geht der Gefolgsmann auf dem Hügel wieder zurück in den Vorrat. |
| 19 | Grundspiel | Für jede Landschaftskarte in der Straße erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern auf dieser Straße einen (1) Punkt. Ggf. in der |

| Schritt | Modul | |
|---------|----------------------------|---|
| | | Straße befindliche Brücken zählen ebenfalls als ein punkterrelevantes Straßenstück. |
| 20 | Burgen in Deutschland | Für Straßen , die an einer Burg enden, werden je beteiligter Burg drei (3) Bonuspunkte vergeben. |
| 21 | Kathedralen in Deutschland | Für jeden Straßenabschnitt der von einer Kathedrale ausgeht und dessen Straße nicht an einem Wirtshaus am See entlang führt, erhält der Erzbischof einen (1) Punkt. |
| 22 | 1. Erweiterung | Nicht abgeschlossene Straßen mit mindestens einem Wirtshaus am See ergeben <u>keine</u> Punkte. |
| 23 | Grundspiel | Für jede Landschaftskarte mit einem Stadtteil in einer Stadt erhält der Spieler mit den meisten Rittern in diesem Stadtsegment einen (1) Punkt. Für jedes Wappen in dem Stadtsegment erhält der Spieler zusätzlich einen (1) Punkt. |
| 24 | 1. Erweiterung | Nicht abgeschlossene Städte mit einer Kathedrale ergeben <u>keinen</u> Punkt in der Stadtwertung. |
| 25 | Die Katharer | Nicht abgeschlossene Städte mit Belagerung ergeben <u>keine</u> Punkte in der Stadtwertung. |
| 26 | Burgen, Brücken & Basare | Eine besetzte Burg erhält <u>keine</u> Punkte. Eine fertiggestellte Burg (also ohne Gefolgsmann) auf einer Wiese zählt in der Bauernwertung einen Punkt mehr (4 Punkte, bzw. 5 Punkte bei Schweinen). |
| 27 | Grundspiel | Für jede abgeschlossene Stadt, die in oder an einer Wiese liegt, erhält der Spieler mit den meisten Bauern in der Wiese 3 Punkte. |
| 28 | Händler & Baumeister | Hat der Spieler mit den meisten Bauern in einer Wiese zusätzlich ein Schwein in dieser Wiese, so erhält er 4 Punkte je abgeschlossener Stadt in oder an dieser Wiese. |
| 29 | Der Fluss II |  <p>Liegt in der Wiese die Schweineherde, so erhöht sich der Punktwert jeder abgeschlossenen Stadt an, bzw. in dieser Wiese um 1, also 4 Punkte beim Grundspiel, oder gar 5 in Kombination mit dem Schwein.</p> |
| 30 | Abtei & Bürgermeister | Für jede abgeschlossene Stadt in oder an einer Wiese mit Gutshof erhält der Eigentümer des Gutshofs 4 Punkte. Sollten mehrere Spieler einen Gutshof in der Wiese haben, so erhalten diese alle die 4 Punkte je abgeschlossener Stadt in, bzw. an der Wiese. |
| 31 | Burgfräulein & Drache | Wurde ein Gebiet gewertet, in dem die Fee steht, erhält der Spieler, bei dem die Fee steht 3 Punkte. |
| 32 | Die Katharer | Jede abgeschlossene, belagerte Stadt bringt dem Spieler mit den meisten Bauern in der Wiese für diese Stadt die doppelte Punktzahl, also 6 Punkte, bzw. 8 in Verbindung mit einem Schwein oder der Schweinewiese, bzw. 10 in Verbindung mit Schwein und Schweinewiese. |

| Schritt | Modul | |
|---------|---------------|---|
| 33 | Die Goldminen | Für bei den Spielern befindliche Goldbarren gibt es je Goldbarren gestaffelt wie folgt Punkte: 1-3 Goldbarren jeweils 1 Punkt 4-6 Goldbarren jeweils 2 Punkte 7-9 Goldbarren jeweils 3 Punkte und ab 10 Goldbarren jeweils 4 Punkte. |
| 34 | Die Räuber | Jeder Räuber auf der Wertungstafel bringt 3 Punkte. |
| 35 | Die Obstbäume | Jeder Obstchip , der noch nicht verkauft wurde, bringt 1 Punkt. |