

Punkteübersicht bei den Wertungen

Fertige Bauten WÄHREND des Spiels		Unfertige Bauten am ENDE des Spiels	
Straße Straße mit Wirtshaus	1 Punkt pro Karte 2 Punkt pro Karte	Straße Straße mit Wirtshaus	1 Punkt pro Karte 0 Punkt pro Karte
Stadt Stadt mit Kathedrale Stadt mit Katharer Stadt mit Kathedrale & Katharer	2 Punkte pro Karte + 2 Punkte pro Wappen 3 Punkte pro Karte + 3 Punkte pro Wappen 1 Punkte pro Karte + 1 Punkte pro Wappen 2 Punkte pro Karte + 2 Punkte pro Wappen	Stadt Stadt mit Kathedrale Stadt mit Katharer Stadt mit Kathedrale & Katharer	1 Punkt pro Karte + 1 Punkte pro Wappen 0 Punkte pro Karte + 0 Punkte pro Wappen 0 Punkte pro Karte + 0 Punkte pro Wappen 0 Punkte pro Karte + 0 Punkte pro Wappen
Kloster	9 Punkte	Kloster	1 Punkt für jede Karte (Klosterkarte und jede angrenzende Karte)

Wertungen am ENDE des Spiels	
Bauer	3 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend
Bauer mit Schwein	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend
Bauer mit Schwein & Schweineherde	5 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend
Bauer mit Schweineherde	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend
Bauer & Katharer	6 Punkte für eine abgeschlossene Stadt mit dem Katharer In der Wiese oder an die Wiese angrenzend
Bauer, Schwein & Katharer	8 Punkte für eine fertige Stadt mit dem Katharer und einem Schwein in der Wiese oder an die Wiese angrenzend
Gutshof	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend
Warenplättchen	Wer die meisten Warenplättchen (einer Sorte) besitzt bekommt 10 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten 10 Punkte.
Der König	Der Besitzer des Königs bekommt für jede fertige Stadt im Spiel 1 Punkt.
Der Raubritter	Der Besitzer des Raubritters bekommt für jede fertige Straße im Spiel 1 Punkt.

Regelerläuterungen:

1. Erweiterung „Die Erweiterung“

Großer Gefolgsmann: Dieser wird wie 2 kleine Gefolgsmänner gewertet.

2. Erweiterung „Händler & Baumeister“

Der Baumeister: Wird dieser auf eine Straße oder Stadt gesetzt erlaubt dieser dem Spieler Doppelzuege, sobald die Straße oder Stadt weitergeführt oder Abgeschlossen wird. (Es gibt keine Kettenreaktion)
Der Baumeister kann nur auf eine Straße/Stadt gesetzt werden auf der schon eine Spielfigur des jeweiligen Spielers steht.

Das Schwein: Das Schwein kann nur auf eine Wiese gesetzt werden auf der schon ein eigener Bauer steht.

Die Warenplättchen: Der Spieler der eine Stadt mit Warenplättchen fertig gestellt hat, erhält die Warenplättchen. Es spielt dabei keine Rolle ob er selbst Ritter in der Stadt hatte, oder ob sich überhaupt Ritter in der Stadt befanden.

3. Erweiterung „Burgfräulein & Drache“

Der Drache: Sobald eine Karte mit dem Drachen aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie gewohnt an und darf einen Gefolgsmann darauf setzten.
Dann wird der Drache gezogen.
Der Drache muss reihum genau 6 Felder (senkrecht und waagrecht) gezogen werden, er darf keine Karte zweimal betreten und die Karte mit der Fee ist auch tabu. Sobald der Drache eine Karte mit einer Figur betritt kommt diese direkt zum Vorrat des Spielers zurück.

Die Fee: Sobald ein Spieler keinen Gefolgsmann setzt kann er die Fee auf eine Karte mit einem eigenen Gefolgsmann setzten.
Die Fee hat folgende 3 Eigenschaften:
-Der Drache darf diese Karte nicht betreten.
-Steht zu Beginn des Zuges eines Spielers ein Gefolgsmann dieses Spielers zusammen mit der Fee auf einer Karte, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt.
-Bei einer Wertung wenn die Fee in diesem Gebiet steht bekommt der Spieler zusätzlich 3 Punkte zur Wertung hinzu. Die Fee bleibt anschließend stehen.

Der Vulkan: Der Drache wird von seinem Standort direkt auf diese Karte gesetzt, der Spieler darf keine seiner Figuren auf diese Karte setzten.

Der Zaubergang: Diese Karte wird normal angelegt, der Spieler darf nun seinen Gefolgsmann auf diese oder jede beliebige andere Karte setzten (aber nach den Regeln)

Das Burgfräulein: Wenn diese Karte an eine Stadt mit schon einem Ritter angelegt wird, kann dieser entfernt werden, er selbst darf dann aber keinen Gefolgsmann mehr setzten. Wenn er dies nicht tut, kann er ganz normal einen Gefolgsmann setzten.

4. Erweiterung „Der Turm“

Der Turm: Ein Turmteil kann anstelle eines Spielfigur gesetzt werden
Eine Spielfigur kann auch auf einen Turm gesetzt werden anstatt auf die gerade ausgelegte Landschaftsfläche. (Die Figur ist verloren)
Türme geben keine Punkte am ENDE des Spiels.
Pro Turmteil kann man im Umkreis von einer Karte Gefangene nehmen.
Gefangene werden sofort getauscht (2 Spieler haben eine Figur des Anderen)

5. Erweiterung „Abtei und Bürgermeister“

Abtei: Anstelle einer Landschaftskarte kann ein Spieler seine Abtei spielen.
Die Abtei kann nur in ein „Loch“ gelegt werden.
Der Spieler darf einen Gefolgsmann als Mönch auf die Abtei stellen.
Alle angrenzenden 4 Landschaftskarten werden abgeschlossen.

Bürgermeister: Der Bürgermeister wird anstatt eines Gefolgsmann, in eine Stadt gesetzt.
Er darf nur in eine Stadt gesetzt werden wo noch keiner steht.
Die Stärke des Bürgermeisters entspricht der Anzahl der Wappen.
Nach der Wertung bekommt man seinen Bürgermeister wieder zurück.

Gutshof: Der Gutshof wird anstatt eines Gefolgsmann, auf eine Wiesenecke gesetzt.
Er darf nur auf einer Ecke gesetzt werden an denen sich 4 Wiesen berühren.
Befinden sich beim Einsetzen auf der Wiese dort Bauern, werden diese sofort gewertet wie am Spielende.
Danach nehmen die Spieler die gewerteten Bauern in ihren Vorrat zurück.
Falls Wiesen verbunden werden und eine Bauer liegt auf der Wiese so löst dies auch eine Wertung aus, allerdings nur mit 1 Punkt pro Stadt.

Wagen: Der Wagen wird anstatt eines Gefolgsmann eingesetzt.
Der Wagen darf auf Straßen, Städte oder ein Kloster gesetzt werden.
Wird ein Gebiet gewertet so zählt der Wagen wie 1 Gefolgsmann.
Nach der Wertung darf der Spieler den Wagen zurück zum Vorrat nehmen oder ihn in ein direkt angrenzendes offenes und noch unbesetztes Gebiet (Stadt, Straße, Kloster) versetzen.

Giveaway: „König & Späher“

Der König: Sobald ein Spieler eine Stadt fertig stellt bekommt dieser den König.
Stellt im weiteren Verlauf ein Spieler eine größere Stadt fertig so bekommt dieser Spieler die Karte.

Der Raubritter: Sobald ein Spieler eine Straße fertig stellt bekommt dieser den Raubritter.
Stellt im weiteren Verlauf ein Spieler eine längere Straße fertig so bekommt dieser Spieler die Karte.

Giveaway: „Die Katharer“

Der Katharer: Befindet sich direkt angrenzend (auch diagonal) an eine belagerte Stadt ein Kloster, so kann ein Spieler am Ende seines Zuges einen seiner Ritter aus dieser belagerten Stadt zurück in seinen Vorrat nehmen.

Giveaway: „Der Fluss II“

Der Fluss wird zuerst ausgelegt. Die Quelle, die Gabelung und der See mit dem Vulkan kommen zur Seite, die übrigen Karten werden verdeckt gemischt.

Die Quelle wird in die Tischmitte gelegt.

Der jüngste Spieler legt die Gabelung an.

Dann ziehen die Spieler reihum eine Flusskarte und legen sie an einen Flussarm an. Zuletzt wird der Vulkan angelegt.

2 Ausnahmen beim anlegen gibt es:

-Keine Kehrtwendung

-Flussarme dürfen nicht verbunden werden

Jeder Spieler darf wie im normalen Spiel eine Figur setzen, wenn er will.

Auf den Fluss selbst darf keine Figur gesetzt werden.

Der Spieler der den Vulkan legt darf auf dieser Karte keine Figur einsetzen

Und führt dafür sofort einen weiteren Zug aus.

Giveaway: „Der Graf von Carcassonne“

Die 12 Stadtkarten werden vor Beginn des Spiels in der Tischmitte passen aneinander gelegt.

Die Holzfigur, der Graf von Carcassonne, wird auf das Schloss in der Stadt gestellt. Das Spiel beginnt wie üblich.

Jedes mal wenn ein Spieler eine Wertung auslöst, bei der mindestens 1 Mitspieler Punkte erhält, er selbst jedoch keine, darf dieser Spieler am Zugende einen Gefolgsmann aus seinem Vorrat auf ein Stadtviertel seiner Wahl stellen.

Wird im folgenden Spielverlauf ein Gebiet fertiggestellt, so dürfen alle Spieler noch vor der Bestimmung der Mehrheiten ihre Gefolgsleute (0 bis alle) entsprechenden Stadtviertel in das zu wertende Gebiet einsetzen.

Ausnahme: Der Graf befindet sich im entsprechenden Stadtviertel.

Vom Schloss	In	Eine Stadt
Von der Schmiede	Auf	Eine Straße
Von der Kathedrale	In	Ein Kloster
Vom Markt	Auf	Eine Wiese

Der Graf: Immer wenn ein Spieler einen Gefolgsmann in die Stadt stellt, darf er auch den Grafen in ein beliebiges Stadtviertel stellen. Aus dem Viertel in dem der Graf steht dürfen keine Gefolgsleute abgezogen werden.