



Gesamtregelwerk

Inhaltsverzeichnis:

| | | |
|--|-------|---------------|
| Vorwort | | Seite 2 |
| 1. Spielmaterial | | Seite 2 – 3 |
| 2. Spielziel | | Seite 3 |
| 3. Spielvorbereitung | | Seite 3 – 4 |
| 3.1. Die Startkarten | | |
| 3.2. Die Landschaftskarten | | |
| 3.3. Erfolgsleute, Sonderfiguren, Plättchen und Holzteile | | |
| 4. Spielablauf | | Seite 4 – 14 |
| 4.1. Allgemein | | |
| 4.2. Landschaftskarte ziehen/legen | | |
| 4.3. Brücken setzen | | |
| 4.4. Figur setzen | | |
| 4.5. Tunnel-Plättchen legen | | |
| 4.6. Fertige Straßen, Städte, Klöster und Kultstätten werden gewertet und Burgen werden gebaut | | |
| 5. Spielende | | Seite 14 |
| 6. Schlusswertung | | Seite 15 |
| 6.1. Wertung für unfertige Straßen, Städte, Klöster und Kultstätten | | |
| 6.2. Bauern- und Gutshofwertung | | |
| 6.3. Die Warenplättchen | | |
| 6.4. Der König | | |
| 6.5. Der Raubritter | | |
| 7. Regelerklärung | | Seite 15 – 18 |
| 7.1. Zugabfolge | | |
| 7.2. Spielfiguren | | |
| 7.3. Wertungsübersicht | | |
| 7.4. Besonderheiten zu Landschaftskarten | | |
| 8. Copyright © und Credits | | Seite 18 |
| 8.1. Symbole, Bilder und Bezeichnungen | | |
| 8.2. Gesamtregeln allgemein | | |





Vorwort

Das Carcassonne-Gesamtregelwerk wurde 2009 von mir ins Leben gerufen, da ich erkannt habe wie komplex die Spielregeln mit jeder Erweiterung werden und ich eine Übersicht über die Zugmöglichkeiten haben wollte. Bei Regelfragen wandte ich mich dank der Kommentarfunktion an viele andere begeisterte Fans, welche auch prompt ihren Standpunkt vertraten und Antwort kundtaten. Nach ein paar Tagen stieg das Interesse an den Gesamtregeln und mittlerweile beziehen fast 100 Fans das Gesamtregelwerk. Viele dieser Fans motivierten mich und gaben mir die Kraft auch so manche Kritik einstecken zu können. Viele Fans unterstützen mich mit Vorschlägen, Änderungsideen und die Möglichkeit, auch an Landesfremde Erweiterungen zu kommen. Viele Fans haben mittlerweile eigene Webseiten oder Dokumente mit FAQ's und Regelunklarheiten erstellt. Diese sehe ich nicht als Konkurrenz, sondern als positive Zusammenarbeit und Alternative. Ich hoffe, dass Carcassonne noch viele weitere Jahre bestehen wird.

1. Spielmaterial

1.1. 1. Grundspiel

- 72 Landschaftskarten (darunter 1 Startkarte mit dunkler Rückseite)
- 40 Gefolgsleute in 5 Farben (rot, blau, gelb, grün und schwarz)
- 1 Wertungstafel

1.2. Mini-Erweiterung – Der Fluss

- 12 Fluss-Landschaftskarten

1.3. 1. Erweiterung – Wirtshäuser & Kathedralen

- 8 Gefolgsleute (für den 6. Spieler in der Farbe grau)
- 18 Landschaftskarten
- 6 große Gefolgsleute (je 1 pro Farbe)



1.4. 2. Erweiterung – Händler & Baumeister

- 24 Landschaftskarten
- 20 Warenplättchen (9x Wein, 6x Korn, 5x Tuch)
- 6 Baumeister (je 1 pro Farbe)
- 6 Schweine (je 1 pro Farbe)



1.5. 2. Mini-Erweiterung – König & Späher

- 5 Landschaftskarten
- 1 Karten König
- 1 Karten Raubritter

1.6. 3. Mini-Erweiterung – Die Katharer

- 4 Landschaftskarten



1.7. 4. Mini-Erweiterung – Der Graf von Carcassonne

- 12 Landschaftskarten
- 1 Holzfigur Graf

1.8. 3. Erweiterung – Burgfräulein & Drache

- 30 Landschaftskarten
- 1 Holzfigur Drache
- 1 Holzfigur Fee



1.9. 5. Mini-Erweiterung – Der Fluss II

- 12 Fluss-Landschaftskarten

1.10. 4. Erweiterung – Der Turm

- 18 Landschaftskarten mit jeweils einem Turmplatz
- 30 Turmteile aus Holz in einer Farbe
- 1 Turm als Kartensponder



1.11. 6. Mini-Erweiterung (Beilage in Games Quarterly)

- 10 Landschaftskarten
- 2 Fluss-Landschaftskarten

1.12. 5. Erweiterung – Abtei & Bürgermeister

- 12 Landschaftskarten
- 6 Holzfiguren Gutshof (je 1 pro Farbe)
- 6 Landschaftskarten Abtei
- 6 Holzfiguren Wagen (je 1 pro Farbe)
- 6 Holzfiguren Bürgermeister (je 1 pro Farbe)



1.13. 6. Erweiterung – Graf, König & Konsorten

- 36 Landschaftskarten
- 1 Holzfigur Graf



1.14. 7. Mini-Erweiterung – Die Kultstätten

- 5 Landschaftskarten



1.15. 8. Mini-Erweiterung – Cult, Siege & Creativity (von Rio Grande Games)

- 10 Landschaftskarten
- 2 Blanko-Karten

In den Gesamtregeln: Cult = Kultstätten und Siege = Katharer

1.16. 7. Erweiterung – Das Katapult

- 12 Landschaftskarten mit Jahrmarkt
- 1 Katapult aus Holz
- 24 Katapult-Plättchen (4 verschiedene Motive)
- 1 Messlatte



1.17. 2. Grundspiel – Das Schicksalsrad

- 72 Landschaftskarten
- 40 Gefolgsleute in 5 Farben (rot, blau, gelb, grün und schwarz)
- 1 Schwein aus Holz
- 1 Schicksalsradtafel
- 1 Wertungstafel



1.18. 9. Mini-Erweiterung – Der Tunnel

- 4 Landschaftskarten
- 12 Plättchen (6 verschiedene Farben)



1.19. 8. Erweiterung – Burgen, Brücken und Basare

- 12 Landschaftskarten
- 12 Brücken aus Holz
- 12 Stanzteile „Burg“



1.20. 10. Mini-Erweiterung – Die Kornkreise

- 6 Landschaftskarten



1.21. 11. Mini-Erweiterung – Die Pest

- 6 Landschaftskarten
- 6 quadratische Plättchen (Pestherde)
- 18 runde Plättchen (Floh-Chips)



1.22. 12. Mini-Erweiterung – Das Gefolge

- 8 Phantomen (je 1 pro Farbe)

1.23. 9. Erweiterung – Das Fest

- 10 Landschaftskarten





1.24. 13. Mini-Erweiterung – Die Schule

- 2 Landschaftskarten
- 1 Lehrer-Figur

1.25. 14. Mini-Erweiterung – Carcassonne-Minis

Mini 1 – Die Fluggeräte

- 8 Landschaftskarten
- 1 Spezialwürfel

Mini 2 – Die Depeschen

- 8 Depeschenkarten
- 6 Holzfiguren Gefolgsfrauen (je 1 pro Farbe)

Mini 3 – Die Fähren

- 8 Landschaftskarten
- 8 Fähren aus Holz

Mini 4 – Die Goldminen

- 8 Landschaftskarten
- 16 Goldstücke aus Holz



Mini 5 – Die Magier & Hexe

- 8 Landschaftskarten
- 1 Holzfigur Magier
- 1 Holzfigur Hexe

Mini 6 – Die Räuber

- 8 Landschaftskarten
- 6 Holzfiguren Räuber (je 1 pro Farbe)

Mini 7 – Die Kornkreise

- 6 Landschaftskarten
- (es gelten dieselben Regeln wie für die 10. Mini Erweiterung – Die Kornkreise)



2. Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Straßen, Städte, Klöster, Kultstätten und Wiesen, auf welche die Spieler ihre Gefolgsleute und Sonderfiguren setzen können, um Punkte zu ergattern. Da man sowohl während des Spiels als auch am Ende Punkte erhalten kann, steht der Sieger erst nach der Schlusswertung fest.

3. Spielvorbereitung

3.1. Die Startkarten

Die Startkarte, Carcassonne, der Fluss, der Fluss II, die Schicksalsradtafel und/oder die Schule werden offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die Wertungstafel sollte möglichst an den Rand des Tisches platziert werden.

3.1.1. Der Fluss I

Der Fluss wird zu Beginn der Partie ausgelegt. Der See kommt zur Seite, die übrigen Flusskarten werden verdeckt gemischt. Die Quelle wird in die Tischmitte oder passend an Carcassonne gelegt. Wird mit Carcassonne gespielt wird der Fluss von der Stadt weg gebaut. Der jüngste Spieler beginnt. Dann ziehen die Spieler reihum eine Flusskarte und legen den Flussarm. Zuletzt wird der See angelegt. Die Flusskärtchen dürfen, abgesehen von 1 Ausnahme, beliebig angelegt werden. (Keine Kehrtwendung) Jeder kann wie im normalen Spiel eine Figur setzen, wenn er will. Auf den Fluss selbst darf keine Figur gesetzt werden. Nachdem der See gelegt wurde beginnt das normale Spiel.



Spieler

3.1.2. Graf, König & Konsorten

3.1.2.1. Der Graf von Carcassonne

Die 12 Stadtkarten werden vor Beginn des Spiels, statt oder mit der Startkarte, der Fluss, der Fluss II, die Schicksalsradtafel und/oder die Schule in der Tischmitte passend aneinander gelegt. Die dabei entstandene Stadt – es handelt sich um Carcassonne selbst – dient als Anfangspunkt für dieses Spiel.

Die Stadtviertel

In der Stadt gibt es vier Viertel: 1. Das Schloss, 2. Der Markt, 3. Die Schmiede 4. Die Kathedrale
Die Holzfigur, der Graf von Carcassonne, wird auf das Schloss in der Stadt gestellt.



3.1.2.2. Der Fluss II

Der Fluss wird zu Beginn der Partie ausgelegt. Die Quelle, die Gabelung und der See mit dem Vulkan kommen zur Seite, die übrigen Flusskarten werden verdeckt gemischt. Die Quelle wird in die Tischmitte oder passend an Carcassonne gelegt. Wird mit Carcassonne gespielt wird der Fluss von der Stadt weg gebaut. Der jüngste Spieler legt die Gabelung an. Dann ziehen die Spieler reihum eine Flusskarte und legen sie links oder rechts an einen der beiden Flussarme. Zuletzt wird der Vulkan angelegt. Die Flusskärtchen dürfen, abgesehen von 2 Ausnahmen, beliebig angelegt werden. (Keine Kehrtwendung, Flussarme nicht verbinden.) Jeder Spieler kann 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 diesem Kärtchen keine Figur einsetzen da der Drache auf den Vulkan gesetzt wird und führt dafür sofort einen weiteren Zug aus, das heißt er beginnt mit dem normalen Spiel. Wird mit der Fluss I und II gespielt ist es ratsam in 2 verschiedene Richtungen von Carcassonne weg zu setzen, so dass sich die Flüsse nicht kreuzen können.



Fluss mit Schweineherde

Die Schweineherde bringt dem Bauern, dem die Wiese gehört, zusätzlich 1 Punkt pro Stadt. Dieser Bonus gilt zusätzlich zum regulären Schwein (Händler & Baumeister) und den Katharern (Mini-Erweiterung).





Fluss mit Wirtshaus am See

Für das Wirtshaus (siehe Punkt 4.6.1.1)



Fluss mit Vulkan

Der Spieler, der dieses Kärtchen anlegt, darf sofort einen weiteren Zug ausführen und beginnt daher mit dem normalen Spiel. Der Drache wird auf diese Landschaftskarte gesetzt. Für nähere Erklärungen zum Vulkan (siehe Punkt 4.2.4.1)



3.1.3. Das Schicksalsrad

Die Schicksalsradtafel wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Das Schwein wird auf das Feld „FORTUNA“ gestellt, die Schnauze nach rechts zeigend. Diese Tafel dient gleichzeitig als Startkarte, an die anfangs (und auch später) Landschaftskarten angelegt werden. Alle Landschaftsteile auf dieser Tafel zählen bei der Wertung normal mit.



3.1.4. Die Pest

Die Landschaftskärtchen des Basisspiels inkl. der gewünschten Erweiterungen mischen, 17 abzählen und beiseite legen. Diese werden zuerst gezogen. Die 6 neuen Pest-Kärtchen in den Rest einmischen. Die quadratischen und runden Plättchen werden neben dem Spielfeld bereit gelegt.



3.1.5. Die Schule

Die Spieler legen die beiden neuen Karten links oder rechts an die Startkarten, so dass die Schule zusammen passt. Der Lehrer wird auf das Schulgebäude gestellt.



3.2. Die Landschaftskarten

Die restlichen Landschaftskarten werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt (Ausnahme wenn mit Punkt 3.1.4 Die Pest gespielt wird), dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann.

3.3. Gefolgsleute, Sonderfiguren, Plättchen und Holzteile

Jeder Spieler erhält die 8 Gefolgsleute und alle anderen Figuren einer Farbe seiner Wahl und stellt einen Gefolgsmann als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die übrigen Gefolgsleute und Figuren bleiben zunächst bei jedem Spieler als Vorrat. Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt. Wird mit einer oder mehreren Erweiterungen gespielt, kommen noch folgende Vorbereitungen hinzu.

3.3.1. Der Turm

Jeder Spieler bekommt je nach Spielerzahl unterschiedlich viele Turmteile:

- 2 Spieler: 10 Teile
- 3 Spieler: 9 Teile
- 4 Spieler: 7 Teile
- 5 Spieler: 6 Teile
- 6 Spieler: 5 Teile



3.3.2. Abtei & Bürgermeister

Jeder Spieler erhält zu Beginn je 1 Landschaftskarte Abtei und in seiner Farbe 1 Bürgermeister, 1 Gutshof und 1 Wagen, die er zu seinen Gefolgsleuten stellt.



3.3.2.1. Das Katapult

Das Katapult wird zur Seite gestellt, die Messlatte daneben gelegt. Jeder Spieler erhält je 1 Katapult-Plättchen jeder Sorte, also insgesamt 4.



3.3.3. Der Tunnel

Jeder Spieler erhält je 2 Tunnel-Plättchen seiner Farbe. Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler seine Farbe und zusätzlich 2 weitere Farben, bei 3 Spielern erhält jeder Spieler seine Farbe und zusätzlich 1 weitere Farbe.



3.3.4. Burgen, Brücken und Basare

Jeder Spieler bekommt je nach Spielerzahl unterschiedlich viele Brücken und Burgen:
2 bis 4 Spieler: 3 Brücken und 3 Burgen
5 und 6 Spieler: 2 Brücken und 2 Burgen



3.3.5. Das Gefolge

Jeder Spieler bekommt das Phantom in seiner Farbe. Der graue Spieler erhält das violette Phantom.



3.3.6. Carcassonne-Minis

3.3.6.1. Mini 2 – Die Depeschen

Ein Spieler mischt die Depeschenkarten und legt sie mit der Rückseite nach oben (als verdeckten Stapel) neben die Wertungstafel. Jeder Spieler stellt die Gefolgsfrau in seiner Farbe neben seinen Gefolgsmann auf das Feld 0 der Wertungstafel. Es stehen nun für jeden Spieler zwei Zählfiguren auf der Wertungstafel.



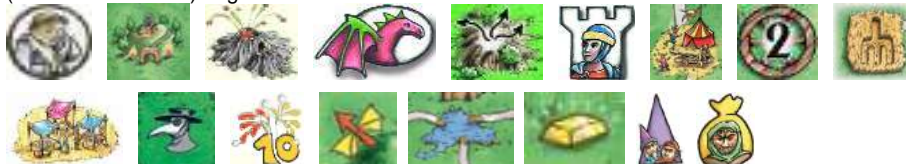


4. Spielablauf

4.1. Allgemein:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Der Spieler muss 1 neue Landschaftskarte ziehen und anlegen (siehe Punkt 4.2)
ODER die Abtei setzen (siehe Punkt 4.2.1 **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**)
- 1.1. Wurde eine Landschaftskarte mit einem der folgenden Symbole gezogen, wird die entsprechende Aktion (siehe ab Punkt 4.2) abgewickelt.



2. Eine Brücke auf die soeben gelegte Landschaftskarte oder eine Landschaftskarte die an ihr anschließt setzen (siehe Punkt 4.3)
3. Der Spieler kann 1 eigene Figur aus seinem Vorrat auf die soeben gelegte Landschaftskarte setzen
ODER ein Turmteil setzen (siehe Punkt 4.4.6)
ODER einen Turm abschließen (siehe Punkt 4.4.6.2)
ODER auf das Schicksalsrad setzen (siehe Punkt 4.2.6)
ODER die Fee bewegen (siehe Punkt 4.4.5)
- 3.1. Der Spieler kann zu jedem Zeitpunkt in seinem Zug, mit einem seiner Gefolgsmänner vor der Pest fliehen (siehe Punkt 4.2.9.3)
- 3.2. Der Spieler kann zusätzlich zu seinen gesetzten Figuren das Phantom setzen. (siehe Punkt 4.4.11)
4. Ein Tunnel-Plättchen auf einen unbesetzten Tunnel setzen. (siehe Punkt 4.5.1)
5. Sind durch das Anlegen der Landschaftskarte fertige Straßen, Städte, Klöster oder Kultstätten entstanden, müssen sie jetzt gewertet werden. (siehe Punkt 4.6)
6. Wird durch den Baumeister ein Doppelzug ermöglicht wird dieser jetzt ausgeführt. (siehe Punkt 4.4.3.1)
7. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

4.2. Landschaftskarte ziehen/legen oder Abtei setzen

Als erste Aktion muss der Spieler 1 Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel oder einem Kartenspender nehmen. Er zeigt sie zunächst allen Mitspielern (damit sie ihn beim Anlegen auch gut „beraten“ können) und legt sie dann an. Dabei muss er folgendes beachten:

- Die neue Karte muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Straßenabschnitte, Stadtteile und Wiesenstücke müssen fortgesetzt werden.
Ausnahme: wenn eine Brücke platziert wird (siehe Punkt 4.3).
- Wurde eine Schicksalsradkarte (siehe Punkt 4.2.6) oder eine Karte mit Pestherd (siehe Punkt 4.2.9) gezogen, wird die entsprechende Aktion abgewickelt
- Falls der seltene Fall eintritt, dass eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie ganz aus dem Spiel genommen, und der Spieler zieht eine neue.
- Oder der Spieler setzt seine Abtei (siehe Punkt 4.2.1)

4.2.1. Abtei



Wer seine Abtei einsetzen möchte, zieht zu Beginn des Zuges keine Landschaftskarte. Stattdessen legt er seine Abtei. Die Abtei kann überall dort eingesetzt werden, wo noch genau eine Landschaftskarte hineinpasst. Sie kann also nur in ein »Loch« gelegt werden, an das von allen 4 Seiten bereits Landschaftskarten, dazu zählen auch die Startkarten, angrenzen. Ist kein solches »Loch« vorhanden, darf die Abtei nicht gelegt werden. Der Spieler darf einen Gefolgsmann als Mönch auf die Abtei setzen. Hat ein Spieler seine Abtei (und eventuell einen Gefolgsmann) eingesetzt, werden alle 4 daran angrenzenden Seiten abgeschlossen. Danach werden die durch die Abtei abgeschlossenen Straßen, Städte, Klöster und Kultstätten wie üblich gewertet. Sollte man selbst dabei keine Punkte erhalten, darf man für eine ausgelöste Wertung, einen Gefolgsmann nach Carcassonne setzen. Dies ist nur einmal pro Zug möglich! Steht ein Mönch in der Abtei, wird sie in gleicher Weise gewertet wie ein Kloster. Auch eine Herausforderung mit einer Kultstätte ist möglich. Haben ein oder mehrere Spieler ihre Abtei noch nicht eingesetzt, wenn die letzte verdeckte Landschaftskarte angelegt wurde, dürfen sie dies reihum noch tun, falls regelgerecht möglich. Dann ist das Spiel zu Ende.

4.2.2. Die Katharer



Wer ein Kärtchen mit dem Symbol der Katharer zieht, kann damit den Wert einer Stadt vermindern (Belagerung), für Bauern erhöhen (Versorgung) oder einem Ritter aus der Stadt verhelfen (Flucht). Die Stadt an der eines dieser Kärtchen anliegt, ist nun 1 Punkt weniger wert. Statt 2 Punkte pro Stadtteil und Wappen erhält der Spieler nur mehr einen Punkt. Mit der Kathedrale erhält der Spieler pro Stadtteil und Wappen 2 Punkte. Am Spielende ist die unfertige Stadt 0 Punkte wert. Für Bauern steigt der Wert erheblich! Am Spielende, ist die fertige Stadt nun doppelt so viel wert! Befindet sich neben der Karte mit den Katharern ein Kloster (auch diagonal) kann der Spieler am Ende seines Zuges, einen Gefolgsmann aus der Stadt an dem er das Kärtchen angelegt hat, in seinen Vorrat zurück holen. Kultstätten verhelfen dem Gefolgsmann nicht zur Flucht. Eine Burg zählt nicht mehr als Stadt, somit haben die Katharer keinen Einfluss mehr auf diese.
nicht eingesetzt, wenn die letzte verdeckte Landschaftskarte angelegt wurde, dürfen sie dies reihum noch tun, falls regelgerecht möglich. Dann ist das Spiel zu Ende.

4.2.3. Kultstätte



Eine Kultstätte darf nicht direkt benachbart zu mehreren Klöstern angelegt werden. Ein Kloster darf nicht direkt benachbart zu mehreren Kultstätten angelegt werden. Legt ein Spieler eine Kultstätte direkt (waagrecht, senkrecht oder diagonal) neben ein Kloster eines Mitspielers und legt einen Ketzer darauf, so fordert der Ketzer den Mönch heraus. Das gleiche gilt, wenn ein Mönch direkt neben eine Kultstätte eines Mitspielers gesetzt wird. Es ist auch erlaubt einen eigenen Mönch bzw. Ketzer herauszufordern.





4.2.3.1. Die Herausforderung

Bei einer Herausforderung geht es darum, wer sein Gebäude zuerst fertig stellt. Der Spieler, dessen Gebäude zuerst fertig gestellt ist, erhält 9 Punkte, der andere Spieler erhält nichts. Beide Gefolgsleute kommen zu ihren Besitzern zurück. Wird eine Herausforderung bis zum Spielende nicht gelöst, so erhalten beide Spieler die üblichen Punkte wie beim Kloster. Wer eine Karte mit einer Kultstätte anlegt, darf wie üblich einen Gefolgsmann anstatt auf die Kultstätte auch auf die Wiese, Straße oder in die Stadt setzen. Werden beide zur gleichen Zeit fertig gestellt, so erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

4.2.4. Burgfräulein und Drache

4.2.4.1. Der Vulkan



Ein Spieler der eine Vulkankarte angelegt hat setzt sofort den Drachen von seinem momentanen Standort direkt auf diese Karte. Er darf keinen Gefolgsmann auf die Karte setzen, kann jedoch entweder Baumeister, Schwein oder Fee nach den jeweiligen Regeln ein- bzw. versetzen oder einen Gefolgsmann auf ein Kronenfeld setzten. Gefolgsmänner dürfen zu keinem Zeitpunkt gemeinsam mit dem Drachen auf einer Karte stehen.

4.2.4.2. Der Drache



Ein Spieler der eine Drachenkarte angelegt hat darf wie gewohnt einen Gefolgsmann darauf setzen oder die Fee ein bzw. versetzen. Dann wird das Spiel kurz unterbrochen - der Drache zieht! Beginnend beim Spieler, der am Zug ist, muss reihum jeder Mitspieler den Drachen genau um eine Karte waagerecht oder senkrecht bewegen. Der Drache zieht immer 6 Karten weit, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler (Ausnahme: Sackgasse). Er darf keine Karte zweimal betreten.

Außerdem sind die Karte mit der Fee, Carcassonne, das Schicksalsrad und die Schule tabu. Immer wenn der Drache eine Karte betritt, auf der Spielerfiguren (Gefolgsleute, Baumeister, Schweine, Wagen und Bürgermeister) stehen, kommen alle dort stehenden Spielerfiguren direkt zum jeweiligen Spieler zurück, dies gilt auch für Spielfiguren auf dem Turm und Brücken. Wird der letzte Wegelagerer, Ritter oder Bauer von der Straße bzw. Stadt mit dem Baumeister oder von der Wiese mit dem Schwein entfernt, so kommt auch der Baumeister bzw. das Schwein zum Spieler zurück. Nachdem der Drache gezogen wurde, geht das Spiel normal weiter. Sackgasse: Zieht der Drache auf eine Karte, von der er nicht mehr regelgerecht weiterziehen kann, so ist seine Bewegung vorzeitig beendet. Achtung: Solange noch keine Vulkankarte aufgedeckt wurde, und der Drache sich noch außerhalb des Spielfelds befindet, wird er nicht gezogen. Eine Drachenkarte wird offen zur Seite gelegt, und dafür eine neue Karte gezogen. Sobald der Drache im Spiel ist, werden alle zur Seite gelegten Drachenkarten eingemischt und das Spiel geht normal weiter.

4.2.4.3. Der Zaubergang



Wenn ein Spieler eine Zaubergangkarte angelegt hat darf einen Gefolgsmann in diesem Zug auf diese oder eine beliebige bereits ausliegende Karte setzen. Dabei muss er die üblichen Setzregeln einhalten. Er darf also einen Gefolgsmann weder in bereits besetzte oder abgeschlossene Gebiete noch auf Startkarten (siehe Punkt 3.1), nach Carcassonne, auf ein Kronenfeld der Schicksalsradtafel oder zur Schule setzen. Wird mit Das Gefolge (siehe Punkt 4.4.11) gespielt, kann die erste Spielfigur auch normal gesetzt werden und erst das Phantom kann den Zaubergang benutzen.

4.2.4.4. Das Burgfräulein



Deckt ein Spieler eine Karte mit einem Burgfräulein auf, so legt er diese Karte nach den bekannten Regeln an. Legt er die Karte an eine Stadt an, in der bereits ein oder mehrere Gefolgsmänner stehen, so hat er die Wahl, einen der dort stehenden Gefolgsmänner aus der Stadt zu nehmen und seinem Besitzer zurückzugeben oder seinen Zug ganz normal weiterzuführen.

- Befinden sich in der Stadt Gefolgsmänner mehrerer Spieler, so hat er die freie Wahl wessen Gefolgsmann er aus der Stadt nimmt.
- Entfernt der Spieler den letzten Gefolgsmann eines Spielers aus der Stadt mit dessen Baumeister, so kommt sofort auch der Baumeister sofort zum Spieler zurück.
- Entfernt der Spieler einen Gefolgsmann aus der Stadt, so darf er keine Figur (Gefolgsmann, Sonderfigur oder Fee) einsetzen. Dies gilt auch für das Setzen auf Kronenfelder der Schicksalsradtafel. Er kann jedoch als 2. Gefolgsmann das Phantom (siehe Punkt 4.4.11) setzen.

4.2.5. Das Katapult



Sobald eine Landschaftskarte mit Jahrmarkt aufgedeckt wird, legt der Spieler sie an und führt seinen kompletten Zug durch. Danach wird das Spiel unterbrochen für eine Katapult-Runde. Der Spieler, der gerade seinen Zug durchgeführt hat, wählt eines seiner Katapult-Plättchen aus. Mit dem Katapult schleudert er das Plättchen. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Jeder muss das gleiche Plättchen aus seinem Vorrat nehmen und schleudern wie der Spieler, der gerade am Zug war. Jeder Spieler hat nur einen Versuch.

Die Auswirkungen der einzelnen Katapult-Plättchen werden im Folgenden beschrieben. Nach der Katapult-Runde kommen die Katapult-Plättchen wieder zu den Spielern zurück, und das Spiel geht beim nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

4.2.5.1. Tortenschlacht – Gefolgsleute treffen

Ziel ist es, möglichst Gefolgsleute anderer Spieler auf der Spielfläche zu treffen. Wird ein Gefolgsmann von diesem Plättchen getroffen (er muss dabei nicht umfallen!), so muss der Besitzer des Gefolgsmannes diesen sofort zurücknehmen. Die gilt auch für Gefolgsmänner auf Türmen! Sollten mehrere Gefolgsleute getroffen werden, kehren diese alle zu ihren Besitzern zurück. Sollten Gefolgsleute des Spielers getroffen werden, der das Plättchen geschleudert hat, müssen auch diese zurückgenommen werden. Wird durch den Aufprall des Plättchens ein Gefolgsmann verschoben und dadurch ein anderer Gefolgsmann berührt, muss auch dieser zurückgenommen werden. Kettenreaktionen sind also möglich. Wird durch das Plättchen ein Turm umgeworfen so ist dieser entweder wieder aufzubauen oder ganz aus dem Spiel zu entfernen (die Turmteile kehren nicht zu den Spielern zurück).



4.2.5.2. Verführung – Gefolgsleute austauschen

Dieses Plättchen kommt nur zur Wirkung, wenn die Spielfläche getroffen wurde. Das Plättchen muss mindestens eine Landschaftskarte berühren. Sollte das nicht der Fall sein, so kommt das Plättchen sofort zum Spieler zurück. Ist das Plättchen wie oben beschrieben gelandet, so wird ermittelt, welcher Gefolgsmann diesem Plättchen am nächsten liegt. Im Zweifelsfall kann mit der Messlatte nachgemessen werden. Diesen Gefolgsmann darf der Spieler, der das Plättchen geschleudert hat, durch einen eigenen ersetzen. Er darf dabei entweder einen Gefolgsmann aus seinem Vorrat nehmen oder einen, der sich bereits auf der Spielfläche befindet. Der andere Gefolgsmann kommt zu seinem Besitzer zurück.





4.2.5.3. Schützenfest – Jahrmarktskarte treffen

Bei diesem Plättchen versuchen alle die Landschaftskarte mit dem Jahrmarkt zu treffen, welche vor dieser Katapult-Runde angelegt wurde. Wer der Karte am nächsten kommt, gewinnt das Zielschießen und erhält sofort 5 Punkte. Im Zweifelsfall kann mit der Messlatte nachgemessen werden. Bei gleicher Entfernung erhalten alle Spieler, deren Plättchen am nächsten zur Karte liegen, die 5 Punkte.



4.2.5.4. Fangen – Einer schleudert, der nächste fängt.

Der Schleuderer legt die Messlatte in die Mitte zwischen sich und seinen linken Nachbarn. Dann versucht er, das Plättchen mindestens bis zur Messlatte zu schleudern, und der Nachbar versucht es zu fangen.

Folgendes kann passieren:

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------|
| • Gefangen | 5 Punkte für den Fänger |
| • Nicht gefangen – nicht weit genug | 5 Punkte für den Fänger |
| • Nicht gefangen – weit genug | 5 Punkte für den Schleuderer |
| • Berührt, aber nicht gefangen | 5 Punkte für den Schleuderer |



Dann wird der linke Nachbar zum neuen Schleuderer und sein linker Nachbar wird zum Fänger.

4.2.6. Das Schicksalsrad



Wenn ein Spieler eine Landschaftskarte mit einem farbigen Schicksalsrad-Symbol zieht legt er diese Karte zunächst vor sich aus.

Dann wird in folgender Reihenfolge gespielt:

- Das Schwein um die angegebene Zahl auf dem Rad weiterziehen
- Die Aktion des Schicksalsrades ausführen
- Die Gefolgsleute auf den Kronenfeldern werten und zurücknehmen
- Landschaftskarte anlegen und Gefolgsmann auf Karte oder Schicksalsrad einsetzen (= den normalen Zug ausführen).

4.2.6.1. Schwein weiterziehen

Der Spieler zieht das Schwein so viele Segmente auf dem Schicksalsrad weiter, wie die Zahl auf der gezogenen Landschaftskarte angibt. Das Schwein läuft immer im Uhrzeigersinn.



4.2.6.2. Aktion des Schicksalsrades ausführen

Das Schicksalsrad hat 6 Segmente. Jedes davon steht für eine unterschiedliche Aktion. Nur das Segment, auf dem das Schwein landet, wird aktiviert. Die Aktion „FORTUNA“ betrifft nur den Spieler, der am Zug ist, alle anderen Aktionen betreffen alle Spieler. Die Aktionen im Einzelnen sind:



- FORTUNA: Der Spieler, der am Zug ist bekommt sofort 3 Punkte.
- STEuern: Jeder Spieler bekommt für jeden seiner Ritter Punkte: für jeden Ritter bekommt man so viele Punkte, wie Wappen in dieser Stadt sind plus die Anzahl der eigene Ritter in dieser Stadt.
- HUNGERsNOT: Jeder Spieler bekommt für jeden seiner Bauern 1 Punkt pro fertige Stadt, die an dessen Wiese grenzt bzw. in dessen Wiese liegt. (siehe Bauernwertung Punkt 6.2) – Zusätze wie z.B. das Schwein zählen für jeden Bauern einzeln. Der Gutshof wird nicht gewertet.
- UNWETTER: Jeder Spieler bekommt 1 Punkt pro Figur, die als Gefolgsmann zählt, der sich gerade in seinem Vorrat befindet.
- INQUISITION: Jeder Spieler bekommt 2 Punkte für jeden Mönch, nicht jedoch für Ketzer.
- PEST: Jeder Spieler muss 1 Gefolgsmann aus der Landschaft zurück in seinen Vorrat nehmen. Er darf keinen Gefolgsmann von einem Kronenfeld nehmen. Der Spieler, der am Zug ist, nimmt als erster einen Gefolgsmann zurück, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

4.2.6.3. Gefolgsleute auf den Kronenfeldern werten



Nun werden die Kronenfelder im aktiven Segment gewertet. Gefolgsleute auf Kronenfeldern, an denen das Schwein nur vorbeigezogen ist, werden nicht gewertet und bleiben dort stehen.

- Steht ein Gefolgsmann alleine in einem Segment mit einem Kronenfeld bekommt er 3 Punkte.
- Steht ein Gefolgsmann alleine in einem Segment mit zwei Kronenfeldern bekommt er 6 Punkte.
- Stehen zwei Gefolgsleute in einem Segment mit zwei Kronenfeldern bekommt jeder Gefolgsmann 3 Punkte (auch wenn beide Gefolgsleute dem gleichen Spieler gehören).

Nachdem die Punkte vergeben wurden, bekommen allen Spieler ihre Gefolgsleute zurück.

4.2.6.4. Den normalen Zug ausführen

Nun legt der Spieler, der am Zug ist, die gezogene Landschaftskarte an und setzt einen Gefolgsmann ein, wenn er will. Er kann den Gefolgsmann auch (wieder) auf ein Kronenfeld auf dem Schicksalsrad setzen.

4.2.7. Burgen, Brücken und Basare

4.2.7.1. Der Basar



Wenn eine Landschaftskarte mit einem Basar aufgedeckt wird, legt der Spieler sie zunächst wie gewohnt an. Dann findet der Basar statt, bei dem Landschaftskarten versteigert werden. Der aktive Spieler deckt so viele Landschaftskarten auf, wie Spieler mitspielen. Nun sucht sich der nachfolgende Spieler eine der Landschaftskarten aus und sagt, wie viele Punkte er bietet, um sie zu bekommen (er kann auch 0 Punkte bieten). Reihum sind nun die anderen Spieler einmal an der Reihe. Entweder erhöhen sie das bestehende Gebot oder sie passen.

Haben alle Spieler geboten oder gepasst, muss sich der Spieler, der die Landschaftskarte ausgesucht hat entscheiden: Kauft er die Landschaftskarte vom Höchstbietenden und gibt ihm dafür die gebotenen Punkte.

ODER

Verkauft er die Landschaftskarten an den Höchstbietenden und erhält von ihm die gebotenen Punkte.





Dazu werden die Punkte auf der Wertungsleiste bei dem einen abgezogen und bei dem anderen hinzugezählt. Falls der aussuchende Spieler als Einziger auf die Landschaftskarte geboten hat, zieht er die Punkte bei sich ab, ohne dass ein anderer diese Punkte bekommt.

Nun ist der Nächste an der Reihe, der während dieses Basars noch keine Landschaftskarte bekommen hat. Er sucht sich wieder eine Landschaftskarte aus und bietet darauf. Wer schon eine Landschaftskarte bekommen hat, darf nicht mehr mitbieten. Die letzte Landschaftskarte nimmt sich derjenige, der bisher noch keine Landschaftskarte bekommen hat, umsonst. Gerade am Anfang des Spiels ist es möglich, dass die Spieler durch den Basar weniger als 0 Punkte haben. Nachdem alle Landschaftskarten vergeben wurden, führen alle Spieler einen normalen Zug, mit ihren ersteigerten Landschaftskarten aus. Sie ziehen in dieser Runde keine neue Landschaftskarte. Es beginnt der Spieler nach dem Aktiven.

4.2.7.2. Keine Kettenreaktion

Für eine Basarkarte, die durch eine andere Basarkarte ausgelegt wurde, werden keine weiteren Landschaftskarten ausgelegt. Erst wenn alle ausgelegten Landschaftskarten vergeben und angelegt wurden, kann wieder ein neuer Basar stattfinden.

4.2.7.3. Basarvariante

Es werden so viele Landschaftskarten, wie Spieler mitspielen, offen ausgelegt. Beginnend mit dem nächsten Spieler sucht sich jeder reihum eine Landschaftskarte aus und legt sie wie in einem normalen Zug an. Das geht so lange, bis alle offenen Landschaftskarten vergeben wurden, dann wird normal weitergespielt.

4.2.8. Die Kornkreise



Der Spieler, der eine Landschaftskarte „Kornkreis“ zieht, legt die Karte nach den üblichen Regeln an und macht einen normalen Zug. Anschließend bestimmt er, dass alle Spieler, beginnen mit dem Spieler links von ihm, entweder...

A) Einen Gefolgsmann aus ihrem Vorrat zu einem eigenen, bereits auf eine Landschaftskarte oder Brücke gesetzten Gefolgsmann dazu setzen dürfen.

ODER

B) Einen eigenen Gefolgsmann auf einer Landschaftskarte oder Brücke entfernen und ihn in ihren Vorrat legen müssen.

Dabei ist zu beachten:

- Der Aktive Spieler muss A oder B wählen.
- Welche Art von Gefolgsleuten betroffen ist, bestimmt die gezogene Landschaftskarte.



Kornkreis „Mistgabel“

Hier sind die Bauern (auf einer Wiese) betroffen.



Kornkreis „Keule“

Hier sind die Wegelagerer (auf einer Straße) betroffen.



Kornkreis „Schild“

Hier sind die Ritter (in einer Stadt) betroffen.

- Führt ein Spieler A aus, muss er den Gefolgsmann auf dasselbe Gebiet setzen, auf dem sich bereits ein eigener Gefolgsmann dieser Art befindet (Bauer zu Bauer, Wegelagerer zu Wegelagerer, Ritter zu Ritter).
- Kann ein Spieler die Anweisung nicht ausführen, da er keinen Gefolgsmann der bestimmten Art hat, so wird er übersprungen und der Spieler links von ihm spielt weiter.
- Der aktive Spieler macht diese Aktion als letzter, dann ist der nächste mit einem normalen Zug an der Reihe.

4.2.9. Die Pest

4.2.9.1. Der erste Pestherd entsteht



Sobald ein Spieler das erste Pest-Kärtchen gezogen und nach den üblichen Regeln angelegt hat, erzeugt er ein aktives Pestgebiet, von dem aus sich die Pest verbreiten wird. Auf das Pestsymbol des Kärtchens legt er den Pestherd Nr.1 mit der Vorderseite nach oben. Wer einen Pestherd auslegt, darf keinen Gefolgsmann einsetzen aber Sonderfiguren, die Fee und Turmteile setzen.

4.2.9.2. Pest verbreiten

Ab dem Auftauchen des ersten Pestherdes breitet sich die Pest in jedem folgenden Zug weiter aus. Beginnend mit dem linken Nachbarn des Spielers, der das erste Pest-Kärtchen angelegt hat, nimmt der jeweils aktive Spieler einen Floh-Chip aus dem Vorrat und legt ihn mit der aktiven (roten) Seite nach oben auf ein seitlich (nicht diagonal) an den Pestherd angrenzendes Landschaftskärtchen, auf dem noch keinen Floh liegt. Im weiteren Verlauf legt man alternativ auch angrenzend an ein Landschaftskärtchen, auf dem ein Floh mit der aktiven Seite liegt.



Wird ein Floh-Chip auf ein Kärtchen mit einem oder mehreren Gefolgsleuten gelegt, gehen diese an die betreffenden Spieler zurück, ohne dass eine Wertung erfolgt. Auch Gefolgsmänner auf Türmen oder Brücken gehen zum betreffenden Spieler zurück. Der Gutshof oder Gefolgsmänner in der Burg können nicht von der Pest entfernt werden.

Auf Landschaftskärtchen mit dem Drachen oder der Fee darf man keinen Floh-Chip setzen, ebenso wird ein Floh-Chip entfernt sobald der Drache darauf zieht.

Wird mit dem Fluss I und/oder Fluss II gespielt, reicht ein Floh-Chip um beide Seiten des Flusses (des jeweiligen Landschaftskärtchens) zu verpesten. Die Stadt Carcassonne kann nicht von der Pest heimgesucht werden.

Der aktive Spieler bestimmt, zu welchem Zeitpunkt in seinem Zug er die Pest verbreitet.





4.2.9.3. Flucht

Nachdem die Pest erstmalig ausgebrochen ist, darf jeder Spieler im eigenen Zug (zu einem Zeitpunkt seiner Wahl) zusätzlich mit einem seiner Gefolgsleute fliehen, indem er ihn auf derselben Straße, Stadt bzw. Wiese beliebig weit weiterzieht und ihn dann auf einem anderen Kärtchen abstellt.

Flieht ein Wegelagerer, darf er Kreuzungen und Abzweigungen nicht überqueren. Flieht ein Bauer, gelangt er unter einer Brücke hindurch, darf jedoch keine Straßen überqueren und natürlich seine Wiese nicht verlassen. Mönche im Kloster oder Ketzer in einer Kultstätte können nicht fliehen.

Er darf nicht auf oder über Kärtchen fliehen, auf denen ein Floh-Chip (aktiv oder inaktiv) liegt oder ein aktiver Pestherd (Zahl mit Ratte). Man darf auf ein Kärtchen ziehen, auf dem sich bereits ein Gefolgsmann befindet. Man darf natürlich keine Stellen überqueren, an denen noch keine Kärtchen liegen.

4.2.9.4. Pest bricht erneut aus

Wenn man ein weiteres Pest-Kärtchen zieht und anlegt, legt man den Pestherd mit der nächsthöheren verfügbaren Zahl darauf. Nun verbreitet sich die Pest auch von hier aus. Der Spieler, der ein Pest-Kärtchen angelegt hat, setzt in diesem Zug nicht auch noch einen Floh-Chip. Ab dann hat der jeweils aktive Spieler die Wahl, welches der aktiven Pestgebiete er vergrößert. Auf einen Pestherd wird niemals ein Floh-Chip gelegt.



4.2.9.5. Pestherd auslöschen

Sobald zu Beginn eines Zuges kein Floh-Chip mehr im Vorrat ist, wird der Pestherd mit der niedrigsten sichtbaren Nummer gelöscht, indem man ihn auf die Wiesen-Seite dreht. (Ausnahme: Da es ab dem Auftauchen des ersten Pest-Kärtchens immer mindestens 1 aktives Gebiet geben muss, bleibt ein einziger aktiver Pestherd weiterhin aktiv.) Das betreffende Gebiet ist ab jetzt ein „inaktives“ Pestgebiet. Alle daran angrenzenden Floh-Chips werden auf die latente Seite (rosa) gewendet. Ab jetzt nimmt man statt aus dem Vorrat einen beliebigen Floh aus einem inaktiven Pestgebiet.

4.2.9.6. weitere Pestherde auslöschen

Im weiteren Verlauf wird erst dann wieder ein Pestherd gelöscht (und zwar der mit der aktuell niedrigsten sichtbaren Zahl), wenn es (zu Beginn des Zuges) keine inaktiven Floh-Chips gibt, die man versetzen könnte. Man darf auch einen Floh-Chip wählen, durch dessen Wegnahme der Floh-Verbund geteilt wird. Sobald ein aktiver Floh-Chip keine Verbindung mehr zu einem aktiven Pestherd hat, wird er auf seine latente Seite (rosa) gewendet, sodass Floh-Chips, die keine Verbindung zu einem aktiven Pestherd haben, immer inaktiv sind.

4.2.9.7. zusammengewachsene Pestgebiete

Es ist sehr gut möglich, dass mehrere Pestgebiete zusammenwachsen. Wenn mehrere aktive Pestherde zum selben Gebiet gehören, werden alle bis auf den mit der höchsten Nummer umgedreht. Sollten inaktive Floh-Chips wieder an ein Gebiet mit aktivem Pestherd anschließen, werden sie wieder auf die aktive Seite (rot) gewendet. Floh-Chips, die inaktiv geworden sind, können also durch Zusammenwachsen wieder aktiv werden. Durch Abtrennen können auch inaktive Teilgebiete entstehen, so dass die Flöhe auf die latente Seite (rosa) gedreht werden müssen. Ausgelöschte Pestherde werden nie mehr aktiv. Kärtchen mit Pestherden auf den Wiesen-Seiten bleiben bis zum Spielende von der Pest verschont. Auf Pestherde wird niemals ein Floh-Chip gelegt. Daher ist man, wenn dort die Pest gebannt ist, vor der Seuche dauerhaft geschützt.

4.2.9.8. Sonderfall

Falls alle 18 Floh-Chips Bestandteil desselben Pestgebietes sind, nimmt man einen von diesen und legt ihn auf ein anderes Kärtchen, das ans aktive Pestgebiet angrenzen muss. Auch hier besteht Zugzwang und man muss einen Chip auf ein anderes Kärtchen legen. Wenn später ein neuer Pestherd an einer unverbundenen Stelle auftaucht, wird das alte Pestgebiet inaktiv. Der Pestherd wird auf seine Wiesen-seite gewendet, und alle aktiven 18 Floh-Chips des bisherigen Pestgebietes werden auf die latente (rosa) Seite gedreht.

4.2.9.9. Wertung

Wertungen werden nicht dadurch behindert, dass Teile des Gebildes verseucht sind, solange die Gefolgsleute nicht betroffen sind.

4.2.10. Das Fest



Wenn ein Spieler eine Landschaftskarte mit dem Festsymbol aufdeckt, legt er sie zunächst wie gewohnt an. Nun muss er sich entscheiden, entweder...

- A) Er stellt 1 eigene Figur nach den üblichen Regeln auf diese Landschaftskarte
- ODER
- B) Er nimmt 1 eigene Figur von der gesamten Auslage in seinen Vorrat

Der Spieler kann auch auf beide Möglichkeiten verzichten.

Gefangene Gefolgsleute (siehe Punkt 4.4.6.3), darf der Spieler auf diese Weise nicht zurück in seinen Vorrat nehmen.

4.2.11. Carcassonne-Minis

4.2.11.1. Mini 1 – Die Fluggeräte



Wenn ein Spieler eine Karte mit Fluggerät aufdeckt, legt er sie zunächst wie gewohnt an.

Nun muss er sich entscheiden, entweder:

- A) Er stellt 1 eigene Figur nach den üblichen Regeln auf diese Landschaftskarte
- ODER
- B) Er stellt einen Gefolgsmann auf das Fluggerät und versucht ihn damit ins Spiel zu bringen.

Das Fluggerät zeigt nach dem Anlegen eine bestimmte Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal), in welche der Gefolgsmann fliegt. Nun würfelt der Spieler mit dem Spezialwürfel. Das Würfelergebnis gibt die Flugweite des Gefolgsmannes an (1 bis 3 Karten weiter in gerader Linie der abgebildeten Richtung) Der Gefolgsmann muss, wenn möglich, auf die ausgewürfelte Karte gestellt werden. Dabei kann der aktive Spieler wählen, auf welches Bauwerk er ihn stellt. Dabei ist folgendes zu beachten.

Ein Gefolgsmann darf:

- Nur auf ein unfertiges Bauwerk (Straße, Stadt, Kloster oder Kultstätte) gestellt werden
- Auch dann eingesetzt werden, wenn das Bauwerk schon von einem oder mehrerer Gefolgsleuten (eigene wie gegnerische) besetzt ist. So können z.B. auch zwei Gefolgsleute auf einem Kloster oder auf derselben Stadtkarte stehen.
- Nicht auf eine Wiese gelegt werden, auch wenn auf dieser Wiese bisher noch kein Bauer liegt.
- Nicht auf ein Feld gestellt werden, auf dem keine Karte liegt.





Wenn ein Gefolgsmann nicht eingesetzt werden kann (weil dort nur fertige Bauwerke und Wiesen vorhanden sind oder keine Karte auf dem Platz liegt) wird er vom Spieler wieder in seinen Vorrat zurückgenommen. Der Spieler kann in diesem Zug keinen Gefolgsmann mehr ins Spiel bringen außer wenn mit „Das Gefolge“, ein Phantom als 2. Gefolgsmann gespielt wird. (Siehe Punkt 4.4.114.4.6.3)

4.2.11.2. Mini 3 – Die Fähren



Wenn ein Spieler eine Karte mit See aufdeckt, legt er sie zunächst wie gewohnt an. Dann darf er einen Gefolgsmann einsetzen. Falls er dafür die Straße wählt, muss er den Gefolgsmann auf eines der drei oder vier Straßenenden stellen. Danach muss der aktive Spieler eine Fähre aus dem Vorrat nehmen und zwei der Straßenenden miteinander verbinden. Die Fähre verbindet die Straßenenden zu einer durchgehenden Straße. Ein Straßenende ohne Fähre an einem See schließt eine Straße ab. Werden mit der Seekarte nach dem Legen der Fähre Straßen oder andere Bauwerke abgeschlossen, werden diese normal gewertet.

Straße mit Fähren verlängern und Fahrrouten ändern:

Legt ein Spieler seine Landschaftskarte an eine Straße an, die eine Fähre als Teil hat, darf er diese Fähre nun umlegen. Er darf diese Fähre beliebig umlegen, muss dies jedoch nicht. Es müssen dabei immer zwei Straßenenden dieser Karte verbunden werden. Er darf die Fähre auch so umlegen, dass sie keine Verbindung mehr zur verlängerten Straße hat. Ausgehend von der gelegten Karte darf nur jeweils die erste Fähre im Straßenverlauf verändert werden.



Sonderfall: Falls Straßen von der gelegten Landschaftskarte in mehreren Richtungen weiterführen, darf die erste Fähre in jeder dieser Richtungen umgelegt werden.

Weitere Regeln:

Eine Fähre darf nur einmal pro Zug umgelegt werden. Legt man eine Seekarte an eine Straße mit Fähre an, bringt man zuerst eine neue Fähre ins Spiel und darf anschließend auch eine (oder ev. mehrere) Fähre umlegen.

Die Reihenfolge der Aktionen im Zusammenhang mit einer Seekarte:

1. (See-)Karte anlegen
2. Gefolgsmann setzen
3. Fähre auslegen (bei Seekarte)
4. Fähre umlegen (falls an Straße mit Fähre angelegt wurde)
5. Werten (falls nötig)

4.2.11.3. Mini 4 – Die Goldminen



Wenn ein Spieler eine Karte mit Goldsymbol aufdeckt, legt er sie zunächst wie gewohnt an. Dann muss er auf die gelegte Karte und auf eine benachbarte Karte (auch diagonal) jeweils ein Goldstück legen. Er legt also immer 2 Goldstücke pro angelegte Goldkarte aus. Es ist erlaubt, ein Goldstück auf eine Landschaftskarte zu legen, auf der aus einem vorigen Zug schon ein oder mehrere Goldstücke liegen. Dabei wird ein Goldstück nie einem bestimmten Bauwerk zugeordnet, sondern gilt immer für alle Bauwerke auf einer Karte. Danach darf der Spieler nach den normalen Regeln noch einen Gefolgsmann einsetzen. Wird ein Bauwerk fertig gestellt, auf dessen Karten ein oder mehrere Goldstücke liegen, werden diese Goldstücke vergeben. Der Spieler mit der Mehrheit in dem fertig gestellten Gebäude nimmt sich alle Goldstücke auf den zugehörigen Karten. Bei einer Straße und einer Stadt gehören alle Karten auf denen sich Straßen- bzw. Stadtteile befinden dazu. Bei einem Kloster gehören das Klosterplättchen selbst und alle 8 benachbarten Karten dazu.

Beim Auslegen der Karte und Verteilen des Goldes wird in folgender Reihenfolge vorgegangen:

1. (Gold-)Karte anlegen
2. Goldstücke auslegen
3. Gefolgsmann setzen
4. Werten
5. Goldstücke vergeben



Haben mehrere Spieler die Mehrheit in einem fertig gestellten Gebäude mit Gold oder werden mehrere Bauwerke mit Gold gleichzeitig fertig gestellt, läuft die Verteilung wie folgt: Ausgehend vom aktiven Spieler nehmen sich alle beteiligten Spieler in Spielerreihenfolge je ein Goldstück, auf das sie Anrecht haben. Das geht so lange, bis alle betroffenen Goldstücke genommen wurden.

Die Goldstücke legt jeder Spieler offen vor sich. Bei Spielende werden alle Goldstücke, die noch auf Landschaftskarten liegen, aus dem Spiel genommen. Bauern bekommen keine Goldstücke. Nach der Schlusswertung werden die Goldstücke gewertet. Je mehr Goldstücke ein Spieler gesammelt hat, desto mehr ist jedes einzelne Goldstück wert.



| | | |
|------------------|-----|-----------------------|
| 1 – 3 Goldstücke | ... | 1 Punkt pro Goldstück |
| 4 – 6 Goldstücke | ... | 2 Punkt pro Goldstück |
| 7 – 9 Goldstücke | ... | 3 Punkt pro Goldstück |
| 10+ Goldstücke | ... | 4 Punkt pro Goldstück |

4.2.11.4. Mini 5 – Magier & Hexe



Wenn ein Spieler eine Karte mit Magiersymbol aufdeckt, legt er sie zunächst wie gewohnt an. Bevor er einen Gefolgsmann setzt, muss er die Magier- oder die Hexenfigur ins Spiel bringen bzw. versetzen. Er setzt eine der Figuren auf einen beliebigen Straßenabschnitt einer unfertigen Straße oder auf ein beliebiges Stadtteil einer unfertigen Stadt. Dabei dürfen Hexe und Magier nicht auf derselben Straße oder in dieselbe Stadt gestellt werden. Stehen Hexe oder Magier bereits auf einer Karte, nimmt man sie von dort weg und setzt sie um. Danach kann der Spieler am Zug noch einen Gefolgsmann setzen. Durch die Karte muss eine der magischen Figuren eingesetzt oder umgesetzt werden. Ist es nicht möglich einzusetzen (weil weder eine Stadt, noch eine Straße besetzt werden kann), muss der Spieler eine Figur von der Auslage entfernen und wieder daneben stellen.



Sonderfall: Werden Hexe und Magier auf dem Plan durch das Legen einer Karte auf einer Straße oder in einer Stadt vereint, muss der Spieler am Zug eine der beiden Figuren versetzen. Falls dort durch diese Karte eine Wertung ausgelöst wird, versetzt er die Figur vor der Wertung.





Wird eine Straße oder eine Stadt mit einer magischen Figur fertig gestellt, beeinflussen sie die Wertung wie folgt:

- Der Magier bringt einen Extra-Punkt für jede am Bauwerk beteiligte Karte.
- Die Hexe halbiert die Punkte (aufgerundet) für das fertige Bauwerk.

War eine magische Figur an der Wertung beteiligt, wird sie wieder neben die Auslage gestellt und kann durch eine Karte mit magischem Symbol wieder ins Spiel gebracht werden. Bei der Schlusswertung beeinflussen Magier und Hexe die Wertung von Straßen und Städten genauso wie im Spiel.

4.2.11.5. Mini 6 – Die Räuber



Wenn ein Spieler eine Karte mit einem Räubersymbol aufdeckt, legt er sie zunächst wie gewohnt an. Nun darf er seinen Räuber auf die Wertungstafel stellen. Der Räuber wird auf ein Feld der Wertungstafel gestellt, auf dem mindestens ein Zählgefolgsmann eines anderen Spielers steht. Der nächste Spieler in Spielerreihenfolge, der seinen Räuber noch vor sich stehen hat, darf nun ebenfalls seinen Räuber einsetzen. Falls der aktive Spieler seinen Räuber schon eingesetzt hat, darf er ihn versetzen.

Punkte räubern:

Wenn ein Zählgefolgsmann eines anderen Spielers vom Feld, auf dem der Räuber steht, vorwärts gezogen wird, bekommt der Besitzer des Räubers die Hälfte der Punkte (aufgerundet). Der andere Spieler bekommt alle seine Punkte. Die geräuberten Punkte zieht der Besitzer des Räubers mit seinem Zählgefolgsmann auf der Wertungstafel nach vorne. Der Räuber wird wieder in den Vorrat des Spielers zurück genommen.

Weitere Regeln:

- Steht ein Räuber neben einem Gefolgsmann, der durch Räuberpunkte vorwärts gezogen wird, bekommt er nicht dessen halbe Räuberpunkte. Stattdessen zieht der Räuber mit dem fremden Gefolgsmann auf dem Plan nach vorne, damit er ihn später berauben kann. (Räuber bestehlen keine anderen Räuber.)
- Ein Räuber muss (abgesehen von Räuberpunkten) immer die Punkte nehmen, die als nächstes vergeben werden. Er darf nicht warten, um bei einer späteren Wertung ev. mehr Punkte zu bekommen.
- Stehen mehrere Gefoglsleute auf einem Feld bei einem Räuber und bekommen in einem Zug mehrere dieser Gefoglsleute Punkte, kann der Räuber sich aussuchen, von welchen er die Hälfte bekommt.
- Stehen mehrere Räuber auf einem Feld, wenn ein Gefoglsmann Gewertet wird, bekommen alle Räuber die Hälfte der Punkte.
- Ein eigener Gefoglsmann darf nicht beraubt werden.

4.3. Brücken setzen

In seinem Zug kann ein Spieler zusätzlich zum Legen einer Landschaftskarte und zum Setzen eines Gefoglsmannes 1 Brücke bauen. Die Brücke setzt eine Straße fort, d.h. sie führt sie über die Landschaftskarte hinweg und zählt genauso wie ein Straßenstück auf einer Landschaftskarte.



4.3.1. Der Brückenbau

Zum Brückenbau müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Die Brücke kann auf die gerade gelegte Landschaftskarte gebaut werden oder auf eine Landschaftskarte die mit einer Seite an die gerade gelegte Landschaftskarte angrenzt.
- Die beiden Brückenenden müssen auf einer Wiese stehen (nicht auf Städten, Straßen, Flüssen, etc.)

Ein Spieler kann die Landschaftskarte auch so legen, dass eine Straße an einer Wiese endet. Wenn er diese Straße dann mit einer Brücke weiterführt. Auf die Landschaftskarte kann ein Gefoglsmann eingesetzt werden. Steht die Brücke auf der gerade gelegten Landschaftskarte, darf der Gefoglsmann auch auf die Brücke gesetzt werden. Wiesen oder Städte unter einer Brücke sind nicht geteilt. Es können auch mehrere Brücken nebeneinander gebaut werden.

4.4. Figur setzen

Hat der Spieler die Landschaftskarte gelegt, kann er eine Figur auf das Spielfeld oder ein Kronenfeld setzen. Dabei muss er Folgendes beachten:

- Er darf immer nur 1 Figur pro Zug setzen.
Ausnahme: wenn mit Das Gefolge (siehe Punkt 4.4.11) gespielt wird, darf man das Phantom als 2. Gefoglsmann setzten
- Er muss Sie aus seinem Vorrat nehmen.
- Er darf Sie nur auf die soeben gelegte Landschaftskarte setzen. (Die einzige Ausnahme ist der Zaubergang oder das Schicksalsrad)
- Er muss sich entscheiden, auf welchen Teil der Landschaftskarte er die Figur setzt.
- In dem Bereich in den man den die Figur setzen will, darf keine andere Figur, auch keine eigene, stehen.
Ausnahme: Bei Baumeister und Schwein muss ein eigener Gefoglsmann vorhanden sein!
- Wurde ein Pestherd vom aktiven Spieler aufgedeckt und gelegt, darf kein Gefoglsmann gesetzt werden.
- Gehen einem Spieler im Verlauf des Spiels die Gefoglsleute aus, kann er nur Landschaftskarten anlegen, die Fee, Turmteile, Tunnelplättchen und/oder Brücken setzen.

4.4.1. Der kleine Gefoglsmann

Dieser gilt als 1 Gefoglsmann und wird nach den üblichen Regeln eingesetzt. Nach einer Wertung kommt er wie jeder andere Gefoglsmann zum Spieler zurück und kann ab dem nächsten Zug wieder neu eingesetzt werden.

Er kann folgendermaßen eingesetzt werden:

- Als Ritter in eine Stadt
- Als Wegelagerer auf eine Straße
- Als Mönch auf ein Kloster
- Als Ketzer auf eine Kultstätte
- Als Bauer auf eine Wiese





4.4.2. Der große Gefolgsmann

Dieser gilt als 1 Gefolgsmann und wird nach den üblichen Regeln eingesetzt. Bei einer Wertung zählt er jedoch so, als ob der Spieler 2 normale Gefolgsmänner in dem entsprechenden Gebiet (Straße, Stadt, Wiese) stehen hat. Nach einer Wertung kommt er wie jeder andere Gefolgsmann zum Spieler zurück und kann ab dem nächsten Zug wieder neu eingesetzt werden. Setzt man den großen Gefolgsmann als Bauer, so bleibt er wie die anderen Bauern auch bis zum Spielende auf der Karte außer, der Drache, ein Turm oder ein Gutshof bringt ihn in seinen Vorrat zurück.



4.4.3. Der Baumeister

Einsetzen: Der Baumeister kann nur auf die soeben gelegte Karte und nur auf eine Strasse oder eine Stadt gesetzt werden, auf der sich bereits mindestens ein eigener Gefolgsmann befindet. Der Spieler muss also zuerst regulär einen Gefolgsmann auf eine Stadt oder Strasse einsetzen, in einem seiner folgenden Züge diese Straße oder Stadt vergrößern und kann dann seinen Baumeister dort einsetzen.



- Auf der Straße bzw. Stadt dürfen bereits Wegelagerer, Ritter oder Baumeister anderer Spieler stehen.
- Zwischen dem Wegelagerer und dem Baumeister können beliebig viele Straßenabschnitte liegen.
- Ein Baumeister kann einmal auf eine Straße, ein anderes Mal in eine Stadt gesetzt werden.
- Ein Baumeister kann nie auf eine Wiese gesetzt werden.
- Eine Abtei (siehe Punkt **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**) löst keinen Doppelzug aus, da sie das Gebiet abschließt

4.4.3.1. Auswirkung:

Jedes Mal, wenn der Spieler eine Landschaftskarte an die Straße bzw. Stadt mit seinem Baumeister anlegt, darf er einen Doppelzug ausführen. Das bedeutet, er zieht nach den üblichen folgenden Schritten (Gefolgsmann setzen und Werten) noch eine weitere Landschaftskarte, legt diese passend an, kann einen weiteren Gefolgsmann einsetzen und führt gegebenenfalls eine Wertung durch. Danach ist sein Zug beendet.

- Es gibt keine Kettenreaktion. Legt der Spieler die 2. Karte wieder an die Straße mit seinem Baumeister, darf er keine 3. Karte ziehen.
- Bleibt die Straße im Verlauf des Doppelzuges offen, bleibt der Baumeister dort. Solange die Straße offen ist, kann der Spieler auf die geschilderte Weise Doppelzüge machen. Wird sie abgeschlossen, kommen nach der Wertung Wegelagerer und Baumeister zum Spieler zurück.
- Der Spieler kann sowohl auf die 1. als auch auf die 2. Karte einen Gefolgsmann setzen. Wird die Straße nach der 1. Karte abgeschlossen, kann er z. B. den gerade zurück bekommenen Baumeister auf die 2. Karte setzen.
- Der Baumeister zählt bei der Bestimmung der Mehrheiten nicht mit.

4.4.4. Das Schwein

Einsetzen: Das Schwein kann nur auf die soeben gelegte Karte und nur auf Wiesen gesetzt werden, auf denen sich bereits mindestens ein eigener Bauer befindet.



- Auf der Wiese dürfen bereits Bauern oder Schweine anderer Spieler stehen. Auswirkung: Das Schwein erhöht den Wert der Städte für die Bauern.
- Wird der letzte Bauer von der Wiese mit dem Schwein entfernt, so kommt auch das Schwein zum Spieler zurück. Ansonsten bleibt das Schwein bis Spielende auf dieser Wiese.
- Bei der Schlusswertung bekommt der Spieler für jede gewertete Stadt dieser Wiese 4 anstatt 3 Punkte. Dies gilt aber nur, wenn er die Wiese besitzt. Für den Besitz einer Wiese zählen nach wie vor nur die Bauern.
- Das Schwein zählt bei der Bestimmung der Mehrheiten nicht mit.

4.4.5. Die Fee

Die Fee steht zu Beginn neben der Spielfläche.

Stand die Fee zuvor schon bei einem Gefolgsmann, kann sie von dort zu einem anderen Gefolgsmann versetzt werden. Die Fee darf nicht nach Carcassonne, auf ein Kronenfeld der Schicksalsradtafel oder auf eine Burg gesetzt werden.



4.4.5.1. Die Fee hat 3 Eigenschaften:

- Der Drache darf nicht auf die Landschaftskarte ziehen, auf der die Fee steht. Der Gefolgsmann auf dieser Landschaftskarte ist somit vor dem Drachen geschützt.
- Steht zu Beginn eines Spielers ein Gefolgsmann dieses Spielers zusammen mit der Fee auf einer Landschaftskarte, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt. (Führt ein Spieler mit dem Baumeister einen Doppelzug aus, so erhält er diesen Punkt nur einmal.)
- Bei einer Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster, Kultstätte oder Wiese), in dem die Fee steht, passiert Folgendes: Der Spieler, dessen Gefolgsmann bei der Fee steht, erhält 3 Punkte, unabhängig davon, ob und wie viele Punkte er sonst noch bei dieser Wertung erhält. Der Gefolgsmann kommt zum Spieler zurück, die Fee bleibt stehen. Es können auch bei der Schlusswertung Punkte dank der Fee erhalten werden, sofern diese bei einem Gefolgsmann steht.

4.4.6. Der Turm

Anstatt einen Gefolgsmann, Baumeister, Schwein oder Fee zu setzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, eines seiner Turmteile auf eine beliebige ausliegende Landschaftskarte mit einem Turmplatz oder auf einen schon bestehenden Turm zu setzen, oder einen bestehenden Turm mit einem eigenen Gefolgsmann abzuschließen.



4.4.6.1. Ein Turmteil setzen und einen Gefangenen machen

Immer dann, wenn ein Spieler ein Turmteil setzt, darf der Spieler sofort einen kleinen oder großen Gefolgsmann, den Bürgermeister oder den Wagen gefangen nehmen. Baumeister und Schwein können nicht gefangen genommen werden. Welchen Gefolgsmann er gefangen nehmen kann, richtet sich danach, in welcher Höhe er das Turmteil auf den Turm setzt. Wird das Turmteil in der 1. Ebene gebaut, so hat der Spieler 5 Landschaftskarten zur Auswahl, von denen er einen Gefolgsmann gefangen nehmen darf: Die Karte, auf der der Turm steht sowie jede Karte, die waagrecht oder senkrecht an die Karte mit dem Turm grenzt. Wird das Turmteil in der 2. Ebene gebaut, so hat der Spieler schon 9 Möglichkeiten, einen Gefangenen zu machen. Mit jedem weiteren Stockwerk vergrößert sich die Reichweite um 4 Möglichkeiten. Diese Gefangennahme ist auch über „Löcher in der Auslage“ oder andere Türme jeglicher Höhe hinweg möglich. Der Gefolgsmann wird vor der Wertung gefangen genommen. Ein Turm darf beliebig hoch gebaut werden. Nimmt er einen Gefolgsmann eines Mitspielers, so legt er ihn als Gefangenen vor sich ab. Nimmt er einen eigenen Gefolgsmann gefangen, so legt er ihn zu seinem Vorrat. Wird der letzte Wegelagerer, Ritter oder Bauer von der Straße bzw. Stadt mit dem Baumeister oder von der Wiese mit dem Schwein entfernt, so kommt auch der Baumeister bzw. das Schwein zum Spieler zurück.





4.4.6.2. Einen Gefolgsmann auf einen Turm setzen

Wenn ein Spieler einen seiner Gefolgsleute auf einen bestehenden Turm setzt, ist dieser Turm damit beendet und darf nicht weiter erhöht werden. Der Gefolgsmann bleibt, falls er nicht durch den Drachen (siehe Punkt 4.2.4.2), einem anderen Turm, die Tortenschlacht (siehe Punkt 4.2.5.1) vom Katapult oder die Pest vom Schicksalsrad (siehe Punkt 4.2.6.2) entfernt wird, bis zum Ende des Spiels auf dem Turm stehen und kommt nicht mehr zum Besitzer zurück. Diese Aktion ist dann sinnvoll, wenn man dadurch einen eigenen wertvollen Gefolgsmann schützen kann.

4.4.6.3. Die Gefangenen

Immer dann, wenn 2 Spieler voneinander jeweils einen Gefolgsmann gefangen genommen haben, werden diese sofort ausgetauscht und kommen zu ihrem jeweiligen Besitzer zurück. Sollte einer der beiden Spieler mehrere Gefangene des anderen Spielers haben, so darf sich der Besitzer aussuchen, welchen der Gefangenen er zurück haben möchte. Außerdem darf ein Spieler, wenn er am Zug ist, einen kleinen oder großen gefangenen Gefolgsmann von einem Mitspieler zurückkaufen. Dafür muss er auf der Wertungsleiste 3 Felder zurückgehen, und der Mitspieler darf seinen Zählstein auf der Wertungsleiste um 3 Felder nach vorne ziehen. Dieser Gefolgsmann darf in diesem Zug sofort eingesetzt werden.

4.4.7. Bürgermeister

Der Bürgermeister wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf nur in einer Stadt eingesetzt werden, in der noch kein Ritter bzw. Bürgermeister steht. Dabei gelten die üblichen Einsetzregeln für Gefolgsleute. Der Bürgermeister darf keinen Turm abschließen. Für die Wertung gilt folgendes: Ein normaler Gefolgsmann hat die Stärke 1. Der große Gefolgsmann aus der 1. Erweiterung hat die Stärke 2. Die Stärke des Bürgermeisters entspricht der Anzahl der Wappen in der Stadt. Hat die Stadt kein Wappen, hat der Bürgermeister die Stärke null. Der Wert der Stadt ändert sich durch den Bürgermeister nicht. Nach der Wertung bekommt man den Bürgermeister in seinen Vorrat zurück.



4.4.8. Gutshof

Der Gutshof wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf nur auf einen Platz eingesetzt werden, an dem sich 4 Landschaftskarten berühren, von denen eine soeben gelegt wurde. Diese 4 Landschaftskarten dürfen auf diesem Berührungspunkt nur Wiese zeigen. Der Gutshof darf auch auf eine Wiese eingesetzt werden, auf der sich bereits Bauern befinden. Jedoch darf auf dieser Wiese kein anderer Gutshof sein. Der Gutshof bleibt für den Rest des Spiels an diesem Ort stehen.



4.4.8.1. Einsetzen des Gutshofes

Befinden sich auf dieser Wiese bereits Bauern, werden diese sofort gewertet wie am Spielende. Das heißt, der bzw. die Spieler mit den meisten Bauern erhalten die üblichen 3 Punkte pro abgeschlossene Stadt. Mit Schwein erhält dieser Spieler 4 Punkte und mit Burg ebenfalls 4 Punkte pro abgeschlossene Stadt. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Besitzer des Gutshofs an der Wertung beteiligt ist oder nicht. Danach nehmen die Spieler ihre Bauern in ihren Vorrat zurück.

- Wird mit 2. Erweiterung (Händler & Baumeister) gespielt, erhält ein Bauer mit Schwein wie üblich 4 Punkte pro abgeschlossene Stadt. Das Schwein wird dann ebenfalls vom Besitzer in seinen Vorrat zurückgenommen.
- Wertung durch Verbinden von Wiesen
Auf eine Wiese mit Gutshof darf kein Bauer eingesetzt werden. Kommen ein oder mehrere Bauern durch das Verbinden von Wiesen zu einem Gutshof hinzu, so werden diese Bauern sofort gewertet. Allerdings erhält der Spieler mit der Bauernmehrheit nur 1 Punkt pro abgeschlossener Stadt* und 2 Punkte pro abgeschlossene Burg*. Auch diese Bauern kommen nach der Wertung zurück zu ihren Besitzern.

*Mit Schwein: 2 Punkte/ Stadt, 3 Punkte/Burg

Kommen ein oder mehrere Gutshöfe durch das Verbinden von Wiesen zu einem Gutshof hinzu, so werden diese bei der Schlusswertung als gleichwertig gewertet. Das heißt alle Spieler die auf dieser Wiese nun einen Gutshof besitzen, erhalten die volle Punktzahl.

4.4.9. Wagen

Der Wagen wird anstatt eines Gefolgsmannes eingesetzt. Er darf auf eine Straße, eine Stadt, ein Kloster oder eine Kultstätte gesetzt werden, auf dem noch keine andere Figur steht. Der Wagen darf nie auf einer Wiese oder einem Turm stehen. Wird ein Gebiet (Straße, Stadt, Kloster oder Kultstätte), auf dem ein Wagen steht, gewertet, so zählt der Wagen wie ein normaler Gefolgsmann. Nach der Wertung darf der Spieler den Wagen entweder in seinen Vorrat zurücknehmen oder in ein direkt angrenzendes Gebiet (Straße, Stadt, Kloster oder Kultstätte) versetzen. Das Gebiet in welches der Wagen versetzt wird, muss offen und unbesetzt sein. Ist keines der benachbarten Gebiete offen und unbesetzt, so muss der Spieler den Wagen zurück in den Vorrat nehmen. Sollten an einer Wertung mehrere Wagen beteiligt sein, so bestimmen die Spieler, beginnend mit dem Spieler, der an der Reihe ist und dann im Uhrzeigersinn, ob sie ihren Wagen zurücknehmen oder versetzen.



4.4.10. Das Schicksalsrad

Wenn der Spieler in seinem Zug keinen Gefolgsmann auf eine Landschaftskarte oder Brücke gesetzt hat, kann er einen Gefolgsmann auf ein beliebiges freies Kronenfeld des Schicksalsrades (siehe Punkt 4.2.6) einsetzen. Auf jedem Kronenfeld darf sich immer nur eine Figur befinden.

4.4.11. Das Gefolge

In seinem Zug darf ein Spieler sein Phantom als 2. Gefolgsmann auf die gelegte Karte oder ein Kronenfeld stellen, einen Turm abschließen oder dem Zaubergang benutzen. Er darf also in diesem Zug 2 Figuren in verschiedene Gebiete einsetzen. Bekommt man das Phantom zurück, darf man es in einem späteren Zug wieder ebenso einsetzen. Das Phantom kann auch alleine eingesetzt werden und zählt immer wie ein kleiner Gefolgsmann (siehe Punkt 4.4.1).



4.5. Ein Tunnel-Plättchen auf einen unbesetzten Tunnel setzen

4.5.1. Platzierung eines Tunnel-Plättchens

Während seines Zuges darf ein Spieler zusätzlich, nachdem er einen Gefolgsmann setzen durfte, eines seiner Tunnel-Plättchen auf irgendeiner noch unbesetzten Tunnelöffnung platzieren (auch auf die soeben von ihm gelegte Landschaftskarte). Die Regel, einen Gefolgsmann einzusetzen, bleibt unabhängig davon bestehen.





4.5.2. Wann ist ein unterirdischer Tunnel definiert?

Solange auf einem Tunneleingang kein Tunnel-Plättchen liegt, bricht dort der Verlauf einer Straße vorläufig ab, ohne dass sie vollendet ist. Auch wenn dann dort ein Tunnel-Plättchen platziert wird, bleibt sie weiterhin unfertig. Erst wenn das 2. Tunnel-Plättchen derselben Farbe auf irgendeine unbesetzte Tunnelöffnung (desselben Landschaftskarte oder einer beliebigen anderen) gelegt wird, sind Tunneleingang und -ausgang definiert. Die Straße führt unterirdisch durch den Tunnel, wird aber auch durch den Tunnelausgang nicht vollendet! Wie bisher wird sie z. B. durch eine Kreuzung vollendet.

Die Farbe der Tunnelchips spielt nur eine Rolle für die paarweise Zuordnung. Der Tunnel ist jedoch für die Allgemeinheit gebaut, d. h. auch ein Wegelagerer einer anderen Farbe kann auf einer Straße, die teilweise untertunnelt ist, werten. Im Extremfall kann eine Straße auch mehrmals hintereinander unterirdisch verlaufen.

4.5.3. Wertung

Von einer vollendeten Straße werden nur die sichtbaren Straßenabschnitte gezählt.

Beispiel: Kärtchen mit Stadtausgang, Kärtchen mit Straßenkurve, Kärtchen mit Tunneleingang, anderes Kärtchen mit Tunnelausgang, Kärtchen mit gerader Straße, Kärtchen mit Kreuzung ergibt insgesamt 6 (mit Wirtshaus 12) Punkte für den Wegelagerer.

Auch nach der Wertung bleiben die Tunnel-Chips liegen, sodass also höchstens 5 (bei Verwendung weiterer Kärtchen mit Tunnel 6) Tunnel gebaut werden können.

4.5.4. Besonderheiten in Verbindung mit Erweiterungen:

- 2. Erweiterung – Händler & Baumeister:
Wenn man eine Landschaftskarte mit einem Tunnel an eine Straße mit Baumeister anlegt, darf man einen Doppelzug durchführen. Das Verbinden von 2 Straßen durch das Legen der Tunnel-Plättchen löst einen Doppelzug aus, da das Gebiet erweitert wird.
- 3. Erweiterung – Burgfräulein & Drache:
Kärtchen aus Erweiterungen wie Burgfräulein und Drache, die einen Tunnel aufweisen können zusammen mit dem Tunnel verwendet werden, die Öffnungen können also mit Tunnel-Plättchen belegt werden. In diesem Fall gilt eine aufgedruckte, durch den Tunnel führende Straße entgegen der dort üblichen Regel ohne Tunnelchips nicht als fortgeführt.
- 6. Erweiterung – Graf, König & Konsorten:
Wird durch geschicktes Verbinden der Tunnelöffnungen eine Wertung ausgelöst bei der man selbst keine Punkte erhält, darf man einen Gefolgsmann nach Carcassonne setzen.

4.6. Fertige Straßen, Städte, Klöster und Kultstätten werden gewertet und Burgen werden gebaut

4.6.1. Eine fertige Strasse

Eine Straße ist fertig, wenn die Straßenabschnitte an beiden Seiten durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder ein Kloster begrenzt sind oder wenn die Straße einen geschlossenen Kreis ergibt. Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Straßenabschnitte liegen. Für eine fertige Straße erhält der Spieler, der auf dieser Straße einen Wegelagerer hat, so viele Punkte, wie die Straße „lang“ ist (Anzahl der Karten).



4.6.1.1. Wirtshaus am See

Liegen eine oder mehrere Wirtshauskarten in einer fertigen Straße, so erhält der Wegelagerer 2 Punkte pro Straßenabschnitt (Anzahl der Karten). Ist eine solche Straße allerdings bis zum Spielende nicht fertig gestellt, so gibt es hierfür gar keine Punkte!



4.6.1.2. Die Schule

Der Spieler, der eine oder mehrere Straßen, die zu der Schule führen, abschließt, erhält nach der Wertung den Lehrer. Er nimmt diesen von der Schule und stellt ihn vor sich ab. Bei der nächsten Wertung erhält der Spieler, da er den Lehrer vor sich hat, ebenfalls die gesamten Punkte. Falls er selbst bei der Wertung Punkte bekommt, erhält er diese mit dem Lehrer zweimal. Anschließend stellt er den Lehrer wieder auf das Schulgebäude zurück.



Bemerkung:

Sind alle Straßen zur Schule abgeschlossen, so habe die Spieler es geschafft, die Schule mit der Außenwelt zu Verbinden. Nun hat der Lehrer genügend Schüler und muss die Schule nicht mehr verlassen.

4.6.2. Eine fertige Stadt

Eine Stadt ist fertig, wenn ihre Stadtteile vollständig von einer Stadtmauer umgeben sind und die Stadtfläche keine Lücke aufweist. Eine Stadt kann beliebig viele Stadtteile enthalten. Für eine fertige Stadt erhält der Spieler, der in dieser Stadt einen Ritter hat, 2 Punkte für jeden Stadtteil. Jedes Wappen zählt 2 Punkte extra.



4.6.2.1. Eine Stadt mit Katharer wird fertig.

Liegen eine oder mehrere Karten mit Katharern in einer fertigen Stadt, so erhält der Ritter nur mehr 1 Punkt pro Stadtteil (Anzahl der Karten) und 1 Punkt pro Wappen. Wird die Stadt aber bis zum Ende des Spiels nicht fertig gebaut, so gibt es für die gesamte Stadt gar keine Punkte!



4.6.2.2. Kathedrale

Liegen eine oder auch beide Kathedralen in einer fertigen Stadt, so erhält der Ritter 3 Punkte pro Stadtteil (Anzahl der Karten) und 3 Punkte pro Wappen. Wird die Stadt aber bis zum Ende des Spiels nicht fertig gebaut, so gibt es für die gesamte Stadt gar keine Punkte!



4.6.2.3. Eine Stadt mit Waren wird fertig

Wird eine Stadt fertig gestellt, die 1 oder mehrere Warensymbole enthält, passiert Folgendes:

Die Stadt wird in der gewohnten Weise gewertet. Der Spieler, der die Stadt fertig gestellt hat, bekommt dann für jedes Warensymbol in der Stadt 1 dazugehöriges Warenplättchen (er ist sozusagen der Händler dieser Stadt). Es spielt dabei keine Rolle, ob er selbst Ritter in der Stadt hatte, oder ob sich überhaupt Ritter in der Stadt befanden.





4.6.2.4. Der Graf von Carcassonne - Gefolgsleute in der Stadt

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Wertung auslöst, bei der mindestens 1 Mitspieler Punkte erhält, er selbst jedoch keine, darf dieser Spieler am Zugende 1 Gefolgsmann aus seinem Vorrat auf ein Stadtviertel seiner Wahl stellen (Dies gilt auch für eine Wertung mit dem Schicksalsrad). Löst der Spieler mehrere Wertungen gleichzeitig aus, darf er in keiner dieser Wertungen Punkte erhalten, um diese Möglichkeit nutzen zu können. Pro Zug darf er aber höchstens einen Gefolgsmann nach Carcassonne stellen. Wird im folgenden Spielverlauf ein Gebiet (Stadt, Straße, Kloster, Kultstätte) fertig gestellt, so dürfen alle Spieler noch vor der Wertung ihre Gefolgsleute vom entsprechenden Stadtviertel in dieses Gebiet einsetzen. (Ausnahme: Der Graf befindet sich im entsprechenden Stadtviertel – siehe unten – und der Markt aus dem man erst bei der Schlusswertung ziehen darf) Es dürfen auf diese Weise also Gefolgsleute in schon besetzte Gebiete eingesetzt werden. Danach folgt die Wertung.

Die Gefolgsleute werden dabei folgendermaßen eingesetzt:

- Vom Schloss in eine zu wertende Stadt.
- Von der Schmiede auf eine zu wertende Strasse.
- Von der Kathedrale in ein zu wertendes Kloster oder Kultstätte.
- Vom Markt auf eine zu wertende Wiese. (sobald eine Wertung die Bauern betrifft: Gutshof durch Verbinden, Hungersnot und Schlusswertung)

4.6.2.5. Wie läuft das nun im Einzelnen ab?

Der Spieler links vom Auslöser der Wertung beginnt, danach folgen reihum die anderen Spieler. Der Auslöser der Wertung darf zuletzt einsetzen. Jeder Spieler darf 0 bis alle seiner Gefolgsleute vom entsprechenden Stadtviertel in das zu wertende Gebiet einsetzen. Dann erfolgt die Wertung wie üblich. Gefolgsleute, die nicht eingesetzt werden, verbleiben vorerst in Carcassonne. Gefolgsleute in Carcassonne dürfen nur auf die oben beschriebene Weise eingesetzt werden. Sie dürfen auch nicht freiwillig zurückgenommen werden.

4.6.3. Der Graf

Immer wenn ein Spieler einen Gefolgsmann in die Stadt Carcassonne stellt, darf er auch den Grafen in ein beliebiges der vier Stadtviertel stellen. Aus dem Viertel, in dem der Graf sich aufhält, dürfen keine Gefolgsleute abgezogen werden. Die Gefolgsleute in diesem Viertel sind solange gesperrt, bis der Graf in ein anderes Stadtviertel gezogen wird. Der Graf steht immer eindeutig in einem der Viertel und verlässt Carcassonne niemals.



4.6.3.1. Besonderheiten in Verbindung mit Erweiterungen:

- 1. Erweiterung – Wirtshäuser & Kathedralen:
Es darf auch der große Gefolgsmann nach Carcassonne gestellt werden. Wird er bei einer Wertung eingesetzt, zählt er wie üblich als zwei Gefolgsleute.
- 2. Erweiterung – Händler & Baumeister:
Führt ein Spieler durch den Baumeister einen Doppelzug aus und erfüllt in jedem der Teilzüge die genannten Bedingungen, so kann er auch in beiden Teilzügen einen Gefolgsmann nach Carcassonne stellen.
- 5. Erweiterung – Abtei & Bürgermeister:
Es darf auch der Bürgermeister und der Wagen nach Carcassonne gestellt werden. Wird der Bürgermeister bei einer Wertung eingesetzt, zählt er wie üblich als 1 Gefolgsmann pro Wappen.
Wird der Wagen bei einer Wertung eingesetzt, zählt er wie üblich als 1 Gefolgsmann.

4.6.4. Graf, König und Konsorten

4.6.4.1. Der König

Der König wird zu Beginn des Spiels zur Seite gelegt. Sobald ein Spieler die erste Stadt fertig stellt (auch wenn dieser keine Punkte erhält), nimmt er den König zu sich. Stellt im weiteren Verlauf ein anderer Spieler eine größere Stadt fertig (d. h., er legt die letzte Karte dieser Stadt), so erhält dieser den König. Gewertet für die Größe werden nur die Stadtteile nicht jedoch die Wappen!



4.6.4.2. Der Raubritter

Der Raubritter funktioniert wie der König. Den Raubritter bekommt immer der Spieler, der die längste Straße fertig gestellt hat (auch wenn dieser keine Punkte erhält).



4.6.5. Eine Kleinstadt wird zu einer Burg

Wenn ein Spieler eine Kleinstadt – bestehend aus nur zwei halbrunden Stadtteilen – bildet, kann der Besitzer der Kleinstadt sich entscheiden, ob er sie fertig stellt und normal wertet (4 Punkte) oder, ob er sie zur Burg ausbaut. Baut der Besitzer die Burg, legt er eines seiner Burgplättchen auf die Stadt und stellt den Gefolgsmann, der auf der Stadt stand, auf die Burg. Eine Kleinstadt die zur Burg ausgebaut wird, gilt noch nicht als fertig gestellt und nicht mehr als Stadt.

Beim Bau der Burg gibt es keine Punkte. Der Spieler bekommt dann Punkte, wenn das erste Bauwerk (Kloster, Kultstätte Stadt oder Straße) in der Umgebung der in einem späteren Zug fertig gestellt wird. Genauer gesagt: Ein Teil des fertig gebauten Bauwerkes muss auf einem oder mehreren Umgebungskarten vorhanden sein. Die Umgebung sind die 2 Landschaftskarten, auf denen die Burg liegt, sowie 2 die Landschaftskarten rechts und die 2 Landschaftskarten links davon, insgesamt also 6 Landschaftskarten.



Erst wenn ein Bauwerk (Kloster, Kultstätte, Stadt, Straße oder eine andere Burg), welches mindestens auf einer dieser 6 Karten vertreten ist, fertig gestellt wird, gilt auch die Burg als fertig gestellt. Dies gilt nicht für die Bauernwertung, hier bekommt der Spieler keine Punkte. Der Besitzer dieses Bauwerkes und der Besitzer der Burg bekommen die volle Punktzahl des Bauwerkes. Dann wird der Gefolgsmann von der Burg zurück in den Vorrat genommen. Das Burgplättchen bleibt liegen.





Es gelten außerdem folgende Regeln:

- Ein Kloster ist nur dann in der Umgebung, wenn das Kloster selbst auf einer der 6 Karten zu sehen ist, nicht nur eine der 9 Karten der Klosterumgebung.
- Der Gefolgsmann auf der Burg bekommt immer die Punkte für das nächste fertig gestellte Bauwerk. Es darf nicht stehen gelassen werden, um für ein später fertig gestelltes Bauwerk Punkte zu bekommen.
- Es ist unerheblich, ob das fertig gestellte Bauwerk gewertet wurde. Die Burg bekommt auch Punkte für ein Bauwerk, auf dem kein Gefolgsmann steht.
- Falls durch die gerade gelegte Karte mehrere Bauwerke in der Umgebung der Burg gleichzeitig fertig gestellt werden, entscheidet der Besitzer der Burg für welches Bauwerk er die Punkte bekommt. Eine Burg bekommt nur Punkte von einem Bauwerk.
- Da eine Kleinstadt beim Bau einer Burg nicht fertig gestellt wird, können auch zwei besetzte Burgen nebeneinander stehen. In diesem Fall zählt eine gewertete Burg für die Burg daneben als fertiges Bauwerk und beide bekommen die gleichen Punkte.
- Für eine Burg, auf der am Spielende noch ein Gefolgsmann steht, bekommt der Spieler keine Punkte. Es gibt keine Punkte für eine Wiese.
- Beim Bau der Burg ist es egal, ob die Kleinstadt in Besitz genommen wurde, weil auf der vorhandenen Hälfte schon ein Gefolgsmann steht oder weil der aktive Spieler in seinem Zug auf die zweite Hälfte einen Gefolgsmann stellt.
- Wird eine Kleinstadt, bei deren Bau eine Katharerkarte verwendet wurde, zur Burg, wird die Wirkung der Katharerkarte hinfällig.
- Eine Burg trennt die Wiesen genauso wie die überbaute Kleinstadt.
- Ein Gefolgsmann kann nicht mit dem Turm (siehe Punkt 4.4.6) aus der Burg entfernt werden
- Wird der Gefolgsmann von der Burg entfernt dann zählt die Burg als abgeschlossen. Es darf kein Gefolgsmann durch z.B. den Zaubergang (siehe Punkt 4.2.4.3) auf diese mehr gesetzt werden)

Eine Burg auf einer Wiese zählt für die Bauernwertung am Schluss 4 Punkte (statt 3 wie eine normale Stadt) bzw. 5 Punkte mit Schwein (2. Erweiterung) oder Gutshof (5. Erweiterung).

4.6.6. Ein fertiges Kloster

Ein Kloster ist fertig, wenn es von 8 Landschaftskarten umgeben ist. Der Spieler, der einen Mönch im Kloster hat, erhält sofort 9 Punkte (für jede Landschaftskarte 1 Punkt).



4.6.7. Eine fertige Kultstätte

Eine Kultstätte ist fertig, wenn sie von 8 Landschaftskarten umgeben ist. Der Spieler, der einen Ketzer in der Kultstätte hat, erhält sofort 9 Punkte (für jede Landschaftskarte 1 Punkt).



4.6.8. Die Wiese

Mehrere zusammenhängende Wiesenstücke werden als Wiese bezeichnet. Wiesen bzw. Wiesenstücke werden nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Bauern, Schweine und Gutshöfe aufzunehmen. Die Besitzer der Bauern, Schweine und Gutshöfe können erst am Ende des Spiels Punkte bekommen. Daher bleiben Bauern, Schweine und Gutshöfe das ganze Spiel über auf den Wiesen und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück! (Um dies zu verdeutlichen, werden die Bauern beim Einsetzen hingelegt) Wiesen werden durch Straßen, durch Städte und durch das Ende der Auslage von anderen Wiesen getrennt. (Wichtig bei der Schlusswertung!) Durch den Drachen, den Turm, das Setzen des Gutshofes, dem Katapult, der Pest beim Schicksalsrad sowie der Pest sind die einzigen Ausnahmen, mit der Bauern vor der Schlusswertung zum Spieler zurückkommen. Wird der letzte Bauer von der Wiese entfernt, auf welcher auch ein Schwein dieses Spielers liegt, kommt auch das Schwein des Spielers sofort in seinen Vorrat zurück. Wird ein Gutshof gesetzt und befinden sich auf dieser Wiese bereits Bauern und/oder Schweine, werden diese sofort gewertet wie am Spielende und kehren zu den Spielern zurück.



4.6.9. Mehrere Gefolgsleute in einer Stadt bzw. auf einer Straße

Was passiert, wenn mehrere Gefolgsleute auf einer fertigen Straße oder in einer fertigen Stadt stehen?

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Wegelagerer auf einer Straße oder mehrere Ritter in einer Stadt stehen. Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern bzw. Rittern. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

4.6.10. Rückkehr der Gefolgsleute zu Ihren Besitzern

Nachdem eine Straße, eine Stadt, ein Kloster oder eine Kultstätte fertig gebaut und gewertet oder ein Gutshof gesetzt wurde, kehren die dort eingesetzten Wegelagerer, Ritter, Mönche, Ketzer und Bauern zu ihren Besitzern zurück. Die Spieler können sie ab dem nächsten Zug wieder in einer beliebigen Rolle neu einsetzen. Ausnahme bilden die Aktionen die Burgfräulein, Drache, Turm und/oder Katapult auslösen. Bei diesen kann es ebenfalls Vorkommen das Gefolgsleute zu ihren Besitzern zurück kommen.

4.6.10.1. Gefolgsmann setzen, Werten und zurück bekommen

Es ist möglich, im selben Zug einen Gefolgsmann zu setzen, sofort zu werten und den Gefolgsmann wieder zurück zu bekommen. Dabei muss man immer in dieser Reihenfolge vorgehen:

1. Mit der neuen Karte eine Straße, Stadt, ein Kloster oder eine Kultstätte fertig stellen.
2. Einen Wegelagerer, Ritter, Mönch oder Ketzer setzen.
3. Die fertige Straße, Stadt, Kloster bzw. die Kultstätte werten.
4. Den Wegelagerer, Ritter, Mönch bzw. Ketzer zurücknehmen.

4.6.11. Die Wertungstafel

Alle Punkte werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt. Die Tafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, nimmt sich der Besitzer eine Punktekarte und legt sie mit der Zahl 50 für alle gut sichtbar vor sich ab. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon 50 oder mehr Punkte errungen hat. Zieht ein Spieler ein zweites Mal über das Feld 0, so dreht er die Punktekarte um auf die Zahl 100. Es kann vorkommen, dass ein Spieler die Wertungstafel zum 3. Mal umrundet. Dann legt er eine weitere Punktekarte mit der Zahl 50 vor sich ab.





4.6.12. Carcassonne-Minis

4.6.12.1. Mini 2 – Die Depeschen

Immer wenn ein Spieler Punkte bekommt, kann er wählen, mit welcher der beiden Figuren er auf der Wertungstafel vorwärts zieht. Der aktive Spieler (und nur er) bekommt eine Depesche, wenn durch die Wertung eine seiner beiden Zählfiguren auf einem dunklen Zahlenfeld (0, 5, 10, 15, ...) landet. Er nimmt die oberste Karte vom Depeschenstapel und dreht sie um. Er hat nun zwei Möglichkeiten, entweder:

A) er führt die Aktion der Depesche aus

ODER

B) er nimmt sich 2 Punkte (rechts unten im Siegel vermerkt)



Nachdem der Spieler eine der beiden Möglichkeiten ausgeführt hat, schiebt er die Depesche verdeckt unter den Stapel.

Die Depeschen im Einzelnen:



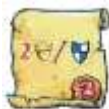
1.) Kleinstes StraÙe werten: Der Spieler wdhlt eine StraÙe aus, auf der er mit mindestens einem Gefolgsman vertreten ist (er muss hier nicht die Mehrheit besitzen, nur vertreten sein). Ist er auf mehreren StraÙen vertreten, wdhlt er jene aus, die bei der Schlusswertung die wenigsten Punkte geben wdrde. Er markiert die Punkte entsprechend auf dem Zdhlplan. Der Gefolgsman bleibt auf der StraÙe stehen.



2.) Kleinstes Stadt werten: Entspricht Depesche 1 und gilt fdr Stdt.



3.) Kleinstes Kloster werten: Entspricht Depesche 1 und gilt fdr Klster.



4.) Je Wappen 2 Punkte: Der Spieler erhlt fdr alle Wappen in allen Stdt, in denen er mindestens 1 Gefolgsman hat, 2 Punkte (er muss nicht die Mehrheit haben).



5.) Je Ritter 2 Punkte: Der Spieler bekommt fdr jeden eigenen Ritter (Gefolgsman in der Stadt) 2 Punkte. Die Ritter bleiben im Spiel.



6.) Je Bauern 3 Punkte: Der Spieler bekommt fdr jeden eigenen Bauern (Gefolgsman auf der Wiese) 3 Punkte. Die Bauern bleiben im Spiel.



7.) Noch 1 Karte legen: Der aktive Spieler zieht noch 1 Karte und legt sie an. Auch darf er nach normalen Regeln noch einen weiteren Gefolgsman ins Spiel bringen.



8.) Ein Gefolgsman werten und vom Plan nehmen: Der Spieler wdhlt einen seiner eingesetzten Gefolgsleute. Hat er in dem Gebiet (in dem der gewdhlte Gefolgsman steht) die Mehrheit, so wertet nun er das Gebiet nur fdr sich. Er nimmt sich Punkte gemdÙ der Wertung am Spielende. Dann nimmt er den gewdhlten Gefolgsman in seinen Vorrat zurck.

Weitere Regeln: Werden in einem Zug mehrere Bauwerke gewertet, mssen die Punkte jedes einzelnen Bauwerkes im Ganzen von einer Zdhlfur gezogen werden. Durch eine Wertung kann der aktive Spieler nur eine Depesche erhalten, auch wenn mehrere Bauwerke auf einmal gewertet werden. Durch Punkte aus einer Depesche bzw. deren Aktion kann er in seinem Zug allerdings auch eine weitere Depesche erhalten und einsetzen. Durch diese ebenfalls wieder eine weitere, etc.

Wichtig: Nur der aktive Spieler kann Depeschen erhalten, auch wenn Zdhlfuren anderer Spieler auf dunklen Feldern landen.

Am Spielende, vor der Schlusswertung, werden die Punktezahlen beider Zdhlfuren zusammengezdhlt. Dann stellt jeder Spieler eine Zdhlfur auf die erreichte Summe und legt die andere zurck in die Schachtel. In der Schlusswertung werden keine Depeschen mehr vergeben, wenn eine Zdhlfur auf einem dunklen Feld landet.

5. Spielende

Am Ende des Zugs, in dem die letzte Landschaftskarte gelegt wurde, ist das Spiel zu Ende. Eventuell noch fertig gestellte StraÙen, Stdt, Klster und Kultsttten werden noch normal gewertet. Nun folgt die Schlusswertung.





6. Schlusswertung

6.1. Wertung für unfertige Straßen, Städte, Klöster und Kultstätten

Bei der Schlusswertung werden zuerst alle nicht fertigen Straßen, Städte, Klöster und Kultstätten gewertet.

- Für jedes nicht fertige Kloster und jede Kultstätte erhält deren Besitzer je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt.
- Für jede nicht fertige Stadt erhält deren Besitzer je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt und für jedes Wappen.
- Für jede nicht fertige Stadt mit Kathedrale und/oder Katharern erhält deren Besitzer 0 Punkte.
- Für jede nicht fertige Burg (Kleinstadt) erhält deren Besitzer je 0 Punkte
- Für jede nicht fertige Straße erhält deren Besitzer je 1 Punkt für jeden Teilabschnitt.
- Für jede nicht fertige Straße mit Wirtshaus erhält deren Besitzer 0 Punkte.

Nachdem die Bauten gewertet wurden, werden die entsprechenden Gefolgsleute und Sonderfiguren entfernt.

6.2. Bauern- und Gutshofwertung

Nun sind nur noch die Bauern, Schweine und Gutshöfe auf den Wiesen, die jetzt abgerechnet werden. Auf jeder Wiese wird der Besitzer ermittelt. Hat nur 1 Spieler Bauern oder Gutshöfe auf der Wiese, so ist er der Besitzer dieser Wiese. Haben mehrere Spieler Bauern auf der Wiese, so ist der Spieler mit den meisten Bauern der Besitzer. Bei Gleichstand sind alle Spieler, die die meisten Bauern haben, Besitzer der Wiese. Haben mehrere Spieler Gutshöfe auf der Wiese, so ist jeder Spieler mit einem Gutshof der Besitzer. Der oder die Besitzer einer Wiese erhalten für jede fertige Stadt, die an diese Wiese grenzt bzw. in dieser Wiese liegt, Punkte. Grenzt eine Stadt an mehrere Wiesen, erhalten alle Besitzer dieser Wiesen die Punkte für die Stadt. Der oder die Wiesenbesitzer erhalten:

- Für jede fertige Stadt 3 Punkte
- Für jede fertige Burg 4 Punkte
- Hat einer oder mehrere Spieler auch ein Schwein auf der Wiese, erhalten sie stattdessen für jede fertige Stadt, die an diese Wiese grenzt bzw. in dieser Wiese liegt, 4 Punkte und für jede Burg 5 Punkte.
- Hat einer oder mehrere Spieler auch eine Schweineherde auf der Wiese, erhalten sie stattdessen für jede fertige Stadt, die an diese Wiese grenzt bzw. in dieser Wiese liegt, 4 Punkte und für jede Burg 5 Punkte.
- Der oder die Besitzer einer Wiese mittels Gutshof erhalten für jede fertige Stadt, die an diese Wiese grenzt bzw. in dieser Wiese liegt, 4 Punkte und für jede Burg 5 Punkte.
- Grenzt eine Stadt mit Katharer an mehreren Wiesen, erhalten alle Besitzer dieser Wiesen doppelt so viele Punkte für diese Stadt.

6.3. Die Warenplättchen

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Weinplättchen gesammelt hat, erhält 10 Punkte. Das Gleiche gilt für den Spieler mit den meisten Korn- und Tuchplättchen. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten wie üblich die vollen 10 Punkte.



6.4. Der König

Der Spieler, der im Besitz des Königs ist, erhält für jede fertige Stadt im Spiel 1 Punkt.



6.5. Der Raubritter

Der Spieler, der im Besitz des Raubritters ist, erhält für jede fertige Straße im Spiel 1 Punkt.



7. Regelklärungen

7.1. Zugabfolge

7.1.1. Landschaftskarte ziehen und anlegen oder Abtei anlegen

7.1.2. Brücke setzen

7.1.3. Figur bewegen, Tunnel-Plättchen oder Floh-Chip (wenn ein Pestherd gelegt wurde) setzen

kleinen Gefolgsmann setzen (Grundspiel), großen Gefolgsmann setzen (Wirtshäuser & Kathedralen), Bürgermeister setzen (Abtei & Bürgermeister) oder Wagen setzten (Abtei & Bürgermeister)

oder

Baumeister setzen, Schwein setzen (Händler & Baumeister) oder Gutshof setzen (Abtei & Bürgermeister)

oder

Fee ein- bzw. versetzen oder Ritter wegen Burgfräulein entfernen (Burgfräulein & Drache)

oder

Turmteil setzen (Der Turm)

oder

Turm abschließen

oder

einen Gefolgsmann auf ein Kronenfeld setzen

gegebenenfalls Drachen ziehen (Burgfräulein & Drache)

gegebenenfalls Katapult-Runde (Das Katapult)

7.1.4. ein Tunnel-Plättchen setzen

7.1.5. Werten

7.1.6. gegebenenfalls einen Gefolgsmann aus einer Stadt in seinen Vorrat zurück holen (Katharer + Kloster)

7.1.7. Doppelzug (wenn von Baumeister ausgelöst)





7.2. Spielfiguren

7.2.1. Gefolgsleute

Jeder kleine Gefolgsmann, große Gefolgsmann, Bürgermeister, Wagen und Phantom ist ein Gefolgsmann.

7.2.2. Sonderfiguren

Baumeister, Schwein, Gutshof, Gefolgsfrau und Räuber sind keine Gefolgsleute.

7.2.3. Neutrale Figuren

Drache, Fee, Turnteile, der Graf, das rosa Schwein, Brücken, der Lehrer, Fähren, Goldteile, Magier und Hexe sind neutral, sie „gehören“ keinem Spieler.

7.3. Wertungsübersicht

7.3.1. Wertung während des Spiels:

| | |
|---|---|
| Bauern beim setzen eines Gutshofes | Siehe Punkt 7.3.3. Wertung nach dem Spiel: Bauernmehrheit |
| Bauern beim verbinden mit einem Gutshofes | Bauernmehrheit 1 Punkte pro Stadt (2 Punkte für Katharerstadt) |
| Bauern (+ Schwein) beim verbinden mit einem Gutshofes | Bauernmehrheit 2 Punkte pro Stadt (4 Punkte für Katharerstadt) |
| Bauern (+ Schweineherde) beim verbinden mit einem Gutshofes | Bauernmehrheit 2 Punkte pro Stadt (4 Punkte für Katharerstadt) |
| Bauern (+ Schwein + Schweineherde) beim verbinden mit einem Gutshofes | Bauernmehrheit 3 Punkte pro Stadt (6 Punkte für Katharerstadt) |
| Fee (wenn sie beim einem eigenen Gefolgsmann steht) | 1 Punkt bei Zugbeginn |
| Fee (wenn sie beim einem eigenen Gefolgsmann steht bei dem gewertet wird) | 3 Punkte |
| Kloster / Abtei | 9 Punkte |
| Kultstätte | 9 Punkte |
| Herausforderung (Kloster / Kultstätte) | 9 Punkte (Gewinner), 0 Punkte (Verlierer) |
| Stadt | 2 Punkte pro Karte + 2 Punkte pro Wappen |
| Stadt (+ Kathedrale) | 3 Punkte pro Karte + 3 Punkte pro Wappen |
| Stadt (+ Katharer) | 1 Punkt pro Karte + 1 Punkt pro Wappen |
| Stadt (+ Kathedrale + Katharer) | 2 Punkt pro Karte + 2 Punkt pro Wappen |
| Burg | 0 Punkte bei Abschluss, erhält erst Punkte bei Abschluss eines angrenzenden Bauwerkes |
| Straße | 1 Punkt pro Karte |
| Straße (+ Wirtshaus am See) | 2 Punkte pro Karte |
| Schützenfest | 5 Punkte bei Gewinn |
| Fangen | 5 Punkte bei Gewinn |

7.3.2. Das Schicksalsrad

| | |
|-------------|--|
| | 3 oder 6 Punkte auf Kronenfeld |
| Fortuna | 3 Punkte erhält der Spieler, der am Zug ist |
| Steuern | für jeden Ritter bekommt man so viele Punkte, wie Wappen in dieser Stadt sind plus die Anzahl der eigene Ritter in dieser Stadt. |
| Hungernot | für jeden eigenen Bauern 1 Punkt pro fertiger Stadt, die an dessen Wiese grenzt bzw. in dessen Wiese liegt |
| Unwetter | 1 Punkt pro Gefolgsmann im Vorrat |
| Inquisition | 1 Punkt für jeden Mönch oder Ketzer |

7.3.3. Wertung nach dem Spiel:

| | |
|---|--|
| Warenplättchen | 10 Punkte bei Mehrheit 10 Punkte bei Gleichstand für alle beteiligten Spieler |
| Bauernmehrheit Städte | 3 Punkte pro Stadt (6 Punkte für Katharerstadt) |
| Bauernmehrheit Städte (+ Schwein) | 4 Punkte pro Stadt (8 Punkte für Katharerstadt) |
| Bauernmehrheit Städte (+ Schweineherde) | 4 Punkte pro Stadt (8 Punkte für Katharerstadt) |
| Bauernmehrheit Städte (+ Schwein + Schweineherde) | 5 Punkte pro Stadt (10 Punkte für Katharerstadt) |
| Bauernmehrheit Burgen | 4 Punkte pro Stadt |
| Bauernmehrheit Burgen (+ Schwein) | 5 Punkte pro Stadt |
| Bauernmehrheit Burgen (+ Schweineherde) | 5 Punkte pro Stadt |
| Bauernmehrheit Burgen (+ Schwein + Schweineherde) | 6 Punkte pro Stadt |
| Fee (wenn sie beim einem eigenen Gefolgsmann steht bei dem gewertet wird) | 3 Punkte |
| Gutshof Städte | 4 Punkte pro Stadt (8 Punkte für Katharerstadt) |
| Gutshof Burgen | 5 Punkte pro Burg (10 Punkte für Katharerstadt) |
| Kloster / Abtei | 1 Punkt pro Karte (Kloster / Abtei und jede angrenzende Karte) |
| Kultstätte | 1 Punkt pro Karte (Kultstätte und jede angrenzende Karte) |
| Stadt | 1 Punkt pro Karte + 1 Punkt pro Wappen |
| Stadt (+ Kathedrale) | 0 Punkte |
| Stadt (+ Katharer) | 0 Punkte |
| Stadt (+ Kathedrale + Katharer) | 0 Punkte |
| Burg (Kleinstadt) | 0 Punkte |
| Straße | 1 Punkt pro Karte |
| Straße (+ Wirtshaus am See) | 0 Punkte |







7.4. Besonderheiten zu Landschaftskarten



7.4.1. 1. Erweiterung – Wirtshäuser & Kathedralen:

| | | |
|--|--|---|
|  <p>Das Kloster trennt die Straße in 2 Straßenabschnitte.</p> |  <p>Das Wirtshaus liegt auf dem rechten Straßenabschnitt.</p> |  <p>Die Kreuzung trennt die Straße in 2 Straßenabschnitte.</p> |
|--|--|---|

7.4.2. 2. Erweiterung – Händler & Baumeister:

| | |
|--|--|
|  <p>Diese Karte zeigt eine Brücke die keine Kreuzung ist.</p> |  <p>Die eine Straße endet in der Stadt, die andere am Häuschen.</p> |
|--|--|



7.4.3. 3. Erweiterung – Burgfräulein & Drache:

| | |
|--|--|
|  <p>Diese Karte zeigt eine Stadt mit einem Kloster. Der Spieler muss beim setzen entscheiden einen Mönch oder einen Ritter zu setzen.</p> |  <p>Die Straße und die Wiese sind nicht unterbrochen.</p> |
|--|--|

7.4.4. 4. Erweiterung – Der Turm:

| | | |
|---|---|---|
|  <p>Die Stadt wird nicht unterbrochen.</p> |  <p>Diese Stadt zeigt 2 separate Stadtteile.</p> |  <p>Die Straße wird durch den Turmbauplatz getrennt.</p> |
|---|---|---|

7.4.5. 6. Mini-Erweiterung:

| | |
|---|--|
|  <p>Die Wiese wird durch die Quelle und die Straße getrennt.</p> |  <p>Auf dieser Wiese befindet sich eine Schweineherde. (Für die Wertung siehe Punkt 3.5.2.1.)</p> |
|---|--|

7.4.6. 5. Erweiterung – Abtei & Bürgermeister:

| | | | |
|--|---|---|--|
|  <p>Diese Stadt zeigt 2 separate Stadtteile. Die Stadt mit dem Wappen endet in der Wiese.</p> |  <p>Die Straße berührt die Stadt, so dass es auf dieser Karte 3 getrennte Wiesenabschnitte gibt.</p> |  <p>Die Straße ist nicht unterbrochen. Auf einer Seite trennt sie die Wiese, auf der anderen Seite nicht.</p> |  <p>Die Straße ist nicht beendet, verläuft in alle 3 Richtungen weiter.</p> |
|--|---|---|--|







7.4.7. 6. Erweiterung – Graf, König & Konsorten:

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| Wiese wird durch die Stadt getrennt. | Diese Karte zeigt 2 separate Stadtteile. | Die Straße wird durch die Kultstätte getrennt. | Die Wiese wird nicht durch den Fluss getrennt. |

7.4.8. 7. Erweiterung – Das Katapult:

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| Die Straßen enden im Jahrmarkt. | Diese Karte zeigt einen Jahrmarkt in einer Stadt. | Der Jahrmarkt trennt diese Karte in 2 separate Wiesen. | Der Jahrmarkt trennt diese Karte in 2 separate Städte und Wiesen. |

7.4.9. 9. Mini-Erweiterung – Tunnel:

| | |
|---|--|
|  |  |
| Die obere linke Wiese ist mit der oberen rechten Wiese verbunden. | Die obere Straße endet auf diesem Kärtchen, die obere linke Wiese und die obere rechte Wiese sind verbunden. |

7.4.10. 8. Erweiterung – Burgen, Brücken und Basare:

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Die Wiese auf der linken Seite berührt drei Städte, die Wiese auf der rechten Seite nur eine. | Die Wiese und die Straße werden durch den Basar geteilt. | Diese Karte zeigt 3 separate Wiesen. |

8. Copyright © und Credits

8.1. Symbole, Bilder und Bezeichnungen

Symbole, Bilder und Bezeichnungen sind Eigentum von HIG.

8.2. Gesamtregeln allgemein

Diese Gesamtregeln sind Eigentum von Christian V. und dürfen nicht ohne Zustimmung verbreitet oder öffentlich Zugänglich gemacht werden. Herzlichen Dank an Ingo K. für konstruktive Kritik und eine Überarbeitung des Layouts, Michael, Arnold F., Christian W., Christof T. und Olaf H. für diverse Regelergänzungen und Regeländerungen, Robert für die Editionssymbole, Christa R. für Ideen bei der Figurenerklärung und Christian H. für diverse Regelergänzungen.

