

Carcassonne Spielhilfe

powered by [Jaegers.Net](http://www.Jaegers.Net)

Version 19/10/2007 00:45:00

1 Einleitung

Klaus-Jürgen Wredes
Carcassonne hat 2001
nicht umsonst den
Kritikerpreis „Spiel des
Jahres“ erhalten. Seit
dem Erscheinen des
Grundspiels hat sich
eine sehr große



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

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

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

- Carcassone (Grundspiel)
- Erweiterungen 1-5 (1. Erweiterung, Händler & Baumeister, Burgfräulein & Drache, Abtei & Bürgermeister)
- Der Fluss und der Fluss II
- König und Späher
- Der Graf von Carcassonne
- Die Katharer
- Der Turm

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

2 Spielvorbereitung

Diese Schritte werden zu Beginn des Spiels einmal durchgeführt.

Schritt	Modul	
1	Grundspiel	<p>Jeder Mitspieler erhält alle Spielfiguren in seiner Farbe.</p> <p>Einen kleinen Gefolgsmann stellt jeder Spieler auf das Feld 0 des Zählbrettes.</p> <p>Aus den Landschaftskarten wird die auf der Rückseite andersfarbig markierte Startkarte herausgesucht.</p> <p>Die übrigen Landschaftskarten werden verdeckt gestapelt oder – soweit vorhanden – im Sack „Le Sac“ oder Turm untergebracht.</p>
2	1. Erweiterung	<p>Jeder Mitspieler erhält den großen Gefolgsmann in seiner Farbe. Der große Gefolgsmann hat im Spielverlauf ein Wertungsgewicht wie zwei kleine Gefolgsmänner. Unterliegt ansonsten jedoch den gleichen Regeln.</p>
3	Händler & Baumeister	<p>Jeder Mitspieler erhält den Baumeister und das Schwein in seiner Farbe.</p> <p>Die Landschaftskarten können wahlweise in den Sack untergebracht werden.</p>
4	Burgfräulein & Drache	<p>Die Fee und der Drache werden zur Seite gelegt.</p>
5	Der Turm	<p>Jeder Spieler erhält Turmbauteile. Die Anzahl richtet sich dabei nach der Zahl der Mitspieler wie folgt:</p> <p>2 Spieler: 10 Teile 3 Spieler: 9 Teile 4 Spieler: 7 Teile 5 Spieler: 6 Teile 6 Spieler: 5 Teile</p> <p>Die Landschaftskarten können wahlweise in den Turm untergebracht werden.</p>
6	Abtei und Bürgermeister	<p>Jeder Spieler erhält je eine Landschaftskarte Abtei (Karte mit orangefarbener Umrandung), einen Bürgermeister, einen Gutshof und einen Wagen.</p>
7	Der Graf von Carcassonne	<p>Die Karten der Stadt Carcassonne werden entsprechend ihrer Nummerierung ausgelegt. Die Stadt besteht aus den Elementen Schloss, Markt, Kathedrale und Schmiede. Der Graf von Carcassonne wird auf das Schloss gesetzt.</p> <p>Bei Verwendung dieser Erweiterung ist die Startkarte des Grundspiels nicht erforderlich. Sie kann wie eine gewöhnliche Karte verwendet und in den Vorrat gelegt</p>

Schritt	Modul	
		werden.
8	Der Fluss oder der Fluss II	<p>Die Quelle, der See und die Flussgabelung (nur bei Der Fluss II) werden beiseite gelegt. Die übrigen Flusskarten werden verdeckt auf einen separaten Stapel gelegt.</p> <p>Bei Verwendung dieser Erweiterung ist die Startkarte des Grundspiels nicht erforderlich. Sie kann wie eine gewöhnliche Karte verwendet und in den Vorrat gelegt werden.</p> <p>Die Verwendung beider Fluss-Erweiterungen ist auf zweierlei Art möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die beiden Flüsse werden unabhängig voneinander nacheinander von Quelle bis See gespielt. 2. Eine Quelle und ein See werden aus dem Spiel genommen. Die übrigen Karten werden wie ein Fluss gespielt. <p>Die Quelle wird an zentral ausgelegt. Bei Verwendung der Erweiterung Der Graf von Carcassonne wird die Quelle an die Stadt Carcassonne angelegt. Der Fluss sollte dabei von der Stadt weg zeigen und regelgerecht an die Stadt angelegt werden, also an einer Wiesenkante.</p>
9	Der Fluss II	Der jüngste Mitspieler legt die Flussgabelung an die Quelle an.

3 Spielzug

Der Zug für jeden Spieler gliedert sich in 4-5 Aktionen:

- Vorgezogene Wertung (nur bei Burgfräulein & Drache und Der Turm)
- Vorgezogene Aktion
- Vorgezogene Aktion
-

Schritt	Modul	
1	Der Turm	Der Spieler kann einen Gefangenen zurückkaufen , indem er drei Punkte Lösegeld an den gegnerischen Spieler zahlt.

- Landschaftskarte ziehen und anlegen
- Figur setzen
- Weitere Aktionen
- Wertung

3.1 Vorgezogene Wertung

Diese Schritte sind nur bei den Erweiterungen Burgfräulein & Drache sowie Der Turm erforderlich.


Schritt	Modul	
1	Burgfräulein & Drache	Steht die Fee neben einer Spielfigur des Spielers, erhält dieser sofort einen Punkt.
2	Der Turm	Der Spieler kann einen gefangen genommenen Gefolgsmann im Eintausch von 3 Punkten an den Spieler, der den Gefolgsmann gefangen hält zurückkaufen. Der so zurückgewonnene Gefolgsmann kann in diesem Zug wie gewohnt eingesetzt werden.

3.2 Vorgezogene Aktion

Schritt	Modul	
1	Der Turm	Der Spieler kann einen Gefangenen zurückkaufen , indem er drei Punkte Lösegeld an den gegnerischen Spieler zahlt.

3.3 Landschaftskarte ziehen und anlegen

Schritt	Modul	
1	Der Fluss oder der Fluss II	Solange noch Flusskarten vorhanden sind, zieht der Spieler eine dieser Karten und legt diese an den Fluss an. Dabei darf der Fluss keine Kehrtwendung machen.
2	Der Fluss oder der Fluss II	Hat der vorangegangene Spieler die letzte Flusskarte gezogen und gelegt, so nimmt der Spieler den See und legt diesen an den Fluss an.
3	Abtei und Bürgermeister	Sofern sich bei den bereits ausgelegten Karten ein Loch, also ein freies Feld, welches seitlich von vier Landschaftskarten abgegrenzt ist, gebildet hat, so kann der Spieler seine Abtei ohne Beachtung der übrigen Legeregeln (vgl. Schritt 6) in dieses Loch positionieren. Es ist ihm dann allerdings nicht erlaubt eine Landschaftskarte vom Stapel zu ziehen. In die Abtei kann er einen Gefolgsmann als Mönch platzieren.
4	Grundspiel	Hat der Spieler noch keine Karte aus Schritt 1 oder 2 erhalten, bzw. eine Abtei eingefügt (Schritt 3), so zieht er verdeckt eine Landschaftskarte aus dem Vorrat.
5	Burgfräulein & Drache	Ist der Drache noch nicht auf dem Spielfeld und trägt die gezogene Karte ein Drachensymbol , so wird diese

Schritt	Modul	
		Landschaftskarte beiseite gelegt, bis der Drache ins Spiel kommt. Der Spieler zieht nun eine neue Karte.
6	Grundspiel	<p>Die gezogene Karte wird an die bereits ausliegende Landschaft angelegt, wobei mindestens eine Kante der neuen Karte an eine Kante einer bereits ausliegenden Karte angelegt werden muss. Alle gemeinsamen Kanten müssen in ihrer Art identisch sein und die Landschaft fortsetzen. Ein Stadtteil kann nur an ein anderes Stadtteil, ein Weg muss an einen Weg angelegt werden. Die nebenstehende Grafik zeigt eine nicht gültige Kombination.</p>  <p>Sollte eine Karte nicht regelgerecht angelegt werden können, so wird sie vollständig aus dem Spiel genommen.</p>
7	Burgfräulein & Drache	<p>Befindet sich auf der ausgelegten Karte das Symbol der Burgfräulein, so muss der Spieler aus der Stadt in der sich das Burgfräulein befindet einen beliebigen Gefolgsmann entfernen und seinem Eigentümer zurück geben.</p> <p>Der Spieler selber darf dabei in den folgenden Schritten keinen Gefolgsmann setzen.</p>
8	Burgfräulein & Drache	<p>Ist auf der Landschaftskarte ein Vulkan abgebildet, so wird der Drache auf diese Karte gesetzt. Der Spieler selber darf keinen Gefolgsmann auf diese Karte setzen.</p>
9	Burgfräulein & Drache	<p>Ist auf der angelegten Landschaftskarte ein Drache abgebildet und der Drache im Spiel, so wird das Spiel an dieser Stelle unterbrochen und der Drache zieht. Hierbei setzt jeder Spieler reihum den Drachen jeweils ein Feld weiter, bis er 6 Schritte getan hat. Der Drache darf dabei kein Feld betreten, auf dem er bereits im Laufe dieses Zuges gewesen ist und ferner ist das Feld mit der Fee, sowie jedes Feld der Stadt Carcassonne für ihn tabu.</p> <p>Spielfiguren auf Feldern, die der Drache betritt, gehen zurück an ihren Besitzer.</p> <p>Der Zug des Drachens endet nach spätestens 6 Schritten, oder falls der Drache in eine Sackgasse geraten ist und entsprechend obiger Regel nicht zurück kann. Anschließend wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt.</p> <p>Gegebenenfalls beiseite gelegte Karten mit Drachensymbolen werden nun wieder unter die anderen Landschaftskarten im Vorrat gemischt.</p>

Schritt	Modul	
10	Burgfräulein & Drache	Hat der Spieler eine Karte mit einem Zaubergang angelegt, so darf er im nächsten Schritt auf diese oder eine beliebige andere Karte (außer in die Stadt Carcassonne und bereits gewertete Gebiete) einen Gefolgsmann setzen. Die Setzregeln müssen jedoch auch hierbei eingehalten werden.
11	Händler & Baumeister	Hat der Spieler das Gebiet auf dem er seinen Baumeister stehen hat vergrößert, so darf er am Ende seines Zuges einen vollständigen weiteren Zug durchführen (Landschaftskarte ziehen, anlegen, Figur setzen und ggf. neuerliche Wertung).

3.4 Figur setzen

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

Option	Modul	
1	Grundspiel	<p>Der Spieler kann auf die von ihm in diesem Zug gelegt Landschaftskarte einen Gefolgsmann setzen, sofern das Gebiet auf dem der Gefolgsmann gesetzt werden soll nicht mit einem Gebiet verbunden ist, auf dem bereits ein eigener oder fremder Gefolgsmann platziert ist.</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>Die Grafik links zeigt, dass der blaue Gefolgsmann nicht in die Stadt gesetzt werden kann, da diese bereits durch den roten Ritter gesichert wird. Die Wiese jedoch ist frei, so dass der Gefolgsmann als Bauer auf dieser Wiese gesetzt werden kann.</p> <p>Ein späteres „zusammenwachsen“ von Gebieten mit unterschiedlichen Besitzern ist gestattet.</p> <p>Für Klöster gibt es keine Einschränkungen durch andere Gebiete.</p> <p>Gefolgsmänner werden je nach Gebiet auf dem sie sich befinden nun wie folgt bezeichnet:</p> <p>Gefolgsmann auf Wiese: Bauer Gefolgsmann auf Stadtteil: Ritter Gefolgsmann auf Straße: Wegelagerer Gefolgsmann auf Kloster: Mönch</p> <p>Bauern werden der Übersichtlichkeit wegen auf den Wiesen gelegt; die anderen Figuren werden auf ihrem Gebiet gestellt.</p> </div> </div>

Option	Modul	
2	1. Erweiterung	Der Spieler kann entsprechend der Beschreibung von Option 1 aus seinem Vorrat auch den großen Gefolgsmann einsetzen. Der große Gefolgsmann zählt bei den Wertungen wie zwei kleine Gefolgsmänner.
3	Händler & Baumeister	Anstelle eines Gefolgsmannes kann der Spieler auch den Baumeister auf ein Stadtteil oder einen Weg auf der soeben gelegten Karte setzen, sofern dieses Stadtteil, bzw. der Weg mit einer Stadt, bzw. Weg verbunden ist, auf dem er bereits einen Gefolgsmann stehen hat, also er z.B. mit der aktuellen Karte einen bereits bestehenden, ihm gehörenden Weg verlängert. Der Baumeister ermöglicht dem Spieler zu einem späteren Zeitpunkt einen Doppelzug.
4	Händler & Baumeister	Wurde die aktuelle Karte an eine Wiese angelegt, auf der der Spieler bereits einen Bauer gelegt hat, so kann er auf dieses Wiesengebiet dieser Karte das Schwein legen. Das Schwein erhöht die Punktzahl, die er durch den Bauer dieser Wiese erzielen kann.
5	Der Turm	Ist auf dem Spielfeld eine Karte mit einem Turmbauplatz vorhanden, der noch nicht durch einen Gefolgsmann blockiert ist, so kann der Spieler den Turm beginnen oder mit einem Turmelement in seinem Vorrat um eine Etage erhöhen. Im Anschluss kann er eine gegnerische Figur, die nicht weiter in horizontaler oder vertikaler (nicht diagonal) Richtung entfernt ist, wie der Turm Elemente hat, gefangen nehmen. Hat der Mitspieler, dessen Figur gefangen genommen wurde eine Figur des aktuellen Spielers in eine früheren Zug gefangen genommen, so tauschen die beiden Spieler die Figuren 1:1 aus. Wagen und Gutshöfe können nicht gefangen genommen werden.
6	Der Turm	Der Spieler kann einen seiner Gefolgsleute auf einen beliebigen, noch nicht besetzten Turm stellen. Der Turm kann dadurch nicht weiter ausgebaut werden. Der Gefolgsmann bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Turm.
7	Burgfräulein & Drache	Der Spieler kann die Fee neben (auf dieselbe Landschaftskarte) einer seiner Figuren setzen. Die entsprechende Figur ist dadurch vor dem Drachen geschützt und der Spieler erhält in jeder Runde einen Punkt, sofern die Fee noch neben einer seiner Figuren

Option	Modul	
		steht.
8	Abtei und Bürgermeister	Sofern der Bürgermeister (große Figur mit bauchigen Beinen) des Spielers noch nicht auf dem Spielfeld ist, kann der Spieler diesen wie einen normalen Gefolgsmann in eine Stadt einsetzen. Der Bürgermeister zählt bei den Wertungen dann soviel, wie sich Wappen in der Stadt befinden. Damit kann er auch eine Stärke von 0 haben, bzw. seine Stärke kann durch Wachsen der Stadt zunehmen.
9	Abtei und Bürgermeister	Der Gutshof kann aus dem Vorrat des Spielers auf den Berührungspunkt von vier Landschaftskarten gelegt werden, wenn der Spieler in diesem Zug eine dieser Karten gelegt hat und die vier Karten im Berührungspunkt ausschließlich Wiesen zeigen. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich bereits Bauern in der Wiese befinden. Wohl jedoch darf der Gutshof nicht gesetzt werden, wenn sich bereits ein anderer Gutshof in dieser Wiese befindet. Der Gutshof bleibt für den Rest des Spiels an dieser Stelle stehen.
10	Abtei und Bürgermeister	Der Wagen kann wie ein normaler Gefolgsmann aus dem Vorrat des Spielers auf eine Straße, ein Kloster oder eine Stadt gesetzt werden und zählt soviel wie ein Gefolgsmann.

3.5 Weitere Aktionen

Schritt	Modul	
1	Die Katharer	Befindet sich neben (auch diagonal) einer Belagerungskarte ein Kloster, so kann der Spieler einen eigenen Ritter aus dieser belagerten Stadt entfernen und zu seinem Vorrat nehmen.

3.6 Wertung

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

Bei der Wertung kommen als Gefolgsleute nur Ritter, Wegelagerer und Bauern sowie der Bürgermeister und der Wagen in Frage. Die Fee, der Drache, der Graf, Baumeister und Schweine sowie der Gutshof geben ggf. Sondereffekte, zählen

jedoch nicht bei der Ermittlung von Mehrheiten. Die Gefolgsleute werden nach einer Wertung vom Spielfeld genommen und gehen zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers.

Schritt	Modul	
1	Der Graf von Carcassonne	<p>Vor der Wertung kann jeder Spieler Gefolgsleute aus der Stadt Carcassonne in das zu wertende Gebiet ziehen, sofern der Graf nicht im entsprechenden Stadtviertel steht. Der erste Spieler, der setzen darf ist der Spieler links neben dem aktuellen Spieler; die weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Es darf jeweils ein Gefolgsmann gesetzt werden, wobei die Runde ggf. so lange fortgesetzt wird, bis kein Gefolgsmann mehr in der Stadt Carcassonne vorhanden ist.</p> <p>Für das Einsetzen gilt folgendes:</p> <p>Gefolgsleute aus dem Schloss gehen in eine Stadt Gefolgsleute in der Kathedrale gehen in ein Kloster Gefolgsleute auf dem Markt kommen auf eine Wiese Gefolgsleute in der Schmiede kommen auf eine Straße</p> <p>Die so eingesetzten Gefolgsleute gehen in die nun folgende Wertung ein.</p>
2	Abtei und Bürgermeister	<p>Wurde in diesem Zug ein Gutshof auf eine Wiese platziert und befinden sich in der Wiese bereits Bauern, so wird für diese Bauern eine Wertung ausgelöst. Der Spieler mit den meisten Bauern in der Stadt erhält für jede abgeschlossene Stadt, die an die Wiese grenzt oder sich in ihr befindet, 3 Punkte.</p> <p>Sofern die Erweiterung Händler und Baumeister zusätzlich verwendet wird und der Spieler in dieser Wiese auch das Schwein hat, so erhält er einen zusätzlichen Punkt für jede abgeschlossene Stadt in oder an der Wiese.</p> <p>Nach dieser Wertung gehen alle Bauern und Schweine aus dieser Wiese zurück in den Vorrat der jeweiligen Spieler.</p>
3	Abtei und Bürgermeister	<p>Wurde in diesem Zug eine Wiese mit Bauern mit einer Wiese mit Gutshof verbunden, so erhält der Spieler mit der Bauernmehrheit nun einen (1) Punkt je abgeschlossener Stadt in oder an der neuen Wiese.</p> <p>Sofern die Erweiterung Händler und Baumeister zusätzlich verwendet wird und der Spieler in dieser Wiese auch das Schwein hat, so erhält er einen zusätzlichen Punkt für jede abgeschlossene Stadt in oder an der Wiese.</p> <p>Nach dieser Wertung gehen alle Bauern und Schweine aus dieser Wiese zurück in den Vorrat der jeweiligen</p>

Schritt	Modul	
		Spieler.
4	König & Späher	Hat der Spieler einen neuen längsten Weg abgeschlossen (!), so erhält er die Karte Räuber unabhängig vom Besitzer des Weges. Die Länge des Weges errechnet sich aus der Zahl der Landschaftskarten, die den Weg bilden. Punkte werden erst in der Abschlusswertung vergeben.
5	König & Späher	Hat der Spieler eine neue größte Stadt abgeschlossen (!), so erhält er die Karte König unabhängig vom Besitzer der Stadt. Die Größe der Stadt errechnet sich aus der Zahl der Landschaftskarten, die die Stadt bilden. Punkte werden erst in der Abschlusswertung vergeben.
6	Grundspiel	Wurde um ein von einem Mönch besetztes Kloster herum alle 8 direkt (auch diagonal) angrenzenden Felder mit Landschaftskarten belegt, so erhält der Eigentümer des Klosters 9 Punkte gutgeschrieben und den Mönch wieder zurück in seinen Vorrat.
7	Abtei und Bürgermeister	Wurden um eine von einem Mönch besetzte Abtei herum alle 8 direkt (auch diagonal) angrenzenden Felder mit Landschaftskarten belegt, so erhält der Eigentümer der Abtei 9 Punkte gutgeschrieben und der Mönch geht wieder zurück in den Vorrat des Spielers.
8	1. Erweiterung	Für jede Wertung, die auf die Anzahl von Gefolgsleuten in einem Gebiet basiert, zählt der große Gefolgsmann wie zwei kleine Gefolgsleute.
9	Abtei und Bürgermeister	Bürgermeister in der zu wertenden Stadt zählen soviel, wie Wappen in der Stadt sind. Damit kann der Bürgermeister auch eine Stärke von 0 haben.
10	Abtei und Bürgermeister	Der Wagen in einem zu wertenden Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster) hat eine Stärke von 1, also entsprechend einem normalen Gefolgsmann.
11	Grundspiel	Wurde eine Straße abgeschlossen, so erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern auf dieser Straße einen (1) Punkt je Karte, die die Straße bildet.
12	1. Erweiterung	Liegt an einer abgeschlossenen Straße mindestens ein Haus am See , so erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern auf dieser Straße 2 Punkte je Landschaftskarte in der Straße.
13	Grundspiel	Wurde eine Stadt abgeschlossen, so erhält der Spieler mit den meisten Rittern in dieser Stadt 2 Punkte je Landschaftskarte mit einem Stadtteil in dieser Stadt. Stadtteile mit Wappen zählen sogar 4 Punkte.
14	1. Erweiterung	Wurde eine Stadt abgeschlossen, in der sich eine

Schritt	Modul	
		Kathedrale befindet, so ist jedes Stadtteil und Wappen 3 Punkte wert.
15	Die Katharer	Wurde die abgeschlossene Stadt belagert , so ist jedes Stadtteil und Wappen einen (1) Punkt weniger wert.
16	Händler & Baumeister	Hat der Spieler eine Stadt abgeschlossen (!) in der Stadtteile mit Warensymbolen enthalten sind, erhält der Spieler je Warensymbol in der Stadt ein entsprechendes Warenplättchen. Punkte werden erst in der Abschlusswertung vergeben.
17	Burgfräulein & Drache	Wurde ein Gebiet gewertet, in dem die Fee steht, erhält der Spieler, bei dem die Fee steht 3 Punkte.
18	Der Graf von Carcassonne	Wurde eine Wertung ausgelöst, bei der mindestens ein Spieler Punkte bekommen hat, der aktuelle Spieler jedoch nicht, so kann der aktuelle Spieler einen Gefolgsmann in die Stadt Carcassonne auf eines der vier Gebiete (Schloss, Markt, Kathedrale oder Schmiede) setzen. Ferner darf der Spieler den Grafen auf einen anderen Stadtteil von Carcassonne verschieben.
19	Abtei und Bürgermeister	Wurde eine Wertung für ein Gebiet ausgelöst, in dem sich ein Wagen befindet, so kann der Spieler den Wagen zurück zu seinem Vorrat nehmen, oder ihn in ein direkt angrenzendes, offenes und noch nicht besetztes Gebiet (Stadt, Straße oder Kloster) fahren. Waren in dem Gebiet mehrere Wagen, so führen alle Spieler reihum beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, diesen Schritt aus und versetzen ihren Wagen, bzw. nehmen ihn vom Spielfeld zurück.

4 Abschlusswertung

Für jeden Spieler werden nun die folgenden Wertungen durchgeführt:

Schritt	Modul	
1	Der Graf von Carcassonne	Vor der Wertung kann jeder Spieler Gefolgsleute aus der Stadt Carcassonne in das zu wertende Gebiet ziehen, sofern der Graf nicht im entsprechenden Stadtviertel steht. Der erste Spieler, der setzen darf ist der Spieler links neben dem aktuellen Spieler; die weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Es darf jeweils ein Gefolgsmann gesetzt werden, wobei die Runde ggf. so lange fortgesetzt wird, bis kein Gefolgsmann mehr in der Stadt Carcassonne vorhanden ist. Für das Einsetzen gilt folgendes:

Schritt	Modul	
		Gefolgsleute aus dem Schloss gehen in eine Stadt Gefolgsleute in der Kathedrale gehen in ein Kloster Gefolgsleute auf dem Markt kommen auf eine Wiese Gefolgsleute in der Schmiede kommen auf eine Straße Die so eingesetzten Gefolgsleute gehen in die nun folgende Wertung ein.
2	Händler & Baumeister	Der Spieler mit den meisten Warenplättchen einer Sorte erhält 10 Punkte. Diese Wertung erfolgt je Warengruppe (Wein, Korn und Tuch).
3	König & Späher	Der Spieler mit der Karte König (größte Stadt) erhält einen (1) Punkt für jede existierende, abgeschlossene Stadt auf dem Spielfeld.
4	König & Späher	Der Spieler mit der Karte Räuber (längste Straße) erhält einen (1) Punkt für jede existierende, fertige Straße auf dem Spielfeld.
5	Grundspiel	Für jedes direkt (auch diagonal) an ein durch einen Mönch besetztes Kloster angrenzendes Landschaftskärtchen sowie das Kloster selber, erhält der Eigentümer einen Punkt.
6	Abtei und Bürgermeister	Für jedes direkt (auch diagonal) an eine durch einen Mönch besetzte Abtei angrenzendes Landschaftskärtchen sowie die Abtei selber, erhält der Eigentümer einen Punkt.
6	1. Erweiterung	Für jede Wertung, die auf die Anzahl von Gefolgsleuten in einem Gebiet basiert, zählt der große Gefolgsmann wie zwei kleine Gefolgsleute.
7	Abtei und Bürgermeister	Bürgermeister in der zu wertenden Stadt zählen soviel, wie Wappen in der Stadt sind. Damit kann der Bürgermeister auch eine Stärke von 0 haben.
8	Abtei und Bürgermeister	Der Wagen in einem zu wertenden Gebiet (Straße, Stadt oder Kloster) hat eine Stärke von 1, also entsprechend einem normalen Gefolgsmann.
9	Grundspiel	Für jede Landschaftskarte in der Straße erhält der Spieler mit den meisten Wegelagerern auf dieser Straße einen (1) Punkt.
10	1. Erweiterung	Nicht abgeschlossene Straßen mit mindestens einem Haus am See ergeben keine Punkte.
11	Grundspiel	Für jede Landschaftskarte mit einem Stadtteil in einer Stadt erhält der Spieler mit den meisten Rittern in diesem Stadtsegment einen (1) Punkt. Für jedes Wappen in dem Stadtsegment erhält der Spieler zusätzlich einen (1) Punkt.

Schritt	Modul	
12	1. Erweiterung	Nicht abgeschlossene Städte mit einer Kathedrale ergeben keinen Punkt in der Stadtwertung.
13	Die Katharer	Nicht abgeschlossene Städte mit Belagerung ergeben keine Punkte in der Stadtwertung.
14	Grundspiel	Für jede abgeschlossene Stadt, die in oder an einer Wiese liegt, erhält der Spieler mit den meisten Bauern in der Wiese 3 Punkte.
15	Händler & Baumeister	Hat der Spieler mit den meisten Bauern in einer Wiese zusätzlich ein Schwein in dieser Wiese, so erhält er 4 Punkte je abgeschlossener Stadt in oder an dieser Wiese.
16	Der Fluss II	Liegt in der Wiese die Schweineherde , so erhöht sich der Punktwert jeder abgeschlossenen Stadt an, bzw. in dieser Wiese um 1, also 4 Punkte beim Grundspiel, oder gar 5 in Kombination mit dem Schwein.
17	Abtei und Bürgermeister	Für jede abgeschlossene Stadt in oder an einer Wiese mit Gutshof erhält der Eigentümer des Gutshofs 4 Punkte. Sollten mehrere Spieler einen Gutshof in der Wiese haben, so erhalten diese alle die 4 Punkte je abgeschlossener Stadt in, bzw. an der Wiese.
18	Burgfräulein & Drache	Wurde ein Gebiet gewertet, in dem die Fee steht, erhält der Spieler, bei dem die Fee steht 3 Punkte.
19	Die Katharer	Jede abgeschlossene, belagerte Stadt bringt dem Spieler mit den meisten Bauern in der Wiese für diese Stadt die doppelte Punktzahl, also 6 Punkte, bzw. 8 in Verbindung mit einem Schwein oder der Schweinewiese, bzw. 10 in Verbindung mit Schwein und Schweinewiese.