

Zöllner-Variante für CARCASSONNE von Alexandra Kremers

Auf Kreuzungen können Zöllner gesetzt werden. Für jede an der betreffenden Kreuzung endende fertige Straße erhält der Zöllner ein Drittel der Punkte, die der Wegelagerer erhält. Notfalls muss die Anzahl der Straßen aufgerundet werden, damit sie durch drei teilbar ist. Sind alle Straßen an der Kreuzung gewertet, kann die Zöllner-Figur zurückgenommen werden.

Nonnenklöster und Dörfer – zwei Varianten für CARCASSONNE von Achim Schopf

Nonnenkloster:

Ein Nonnenkloster entsteht, wenn ein Spieler zwei Gefolgsleute statt einen auf ein Kloster setzt. Er kann dies entweder beim Setzen tun oder später nachträglich, wenn er in seinem Spielzug sonst keinen Gefolgsmann setzt und das Kloster zu diesem Zeitpunkt weniger als 6 Punkte wert ist.

Wertung: Das fertige Kloster bringt zusätzlich 5 Punkte; bleibt es unfertig, gibt es allerdings 5 Punkte Abzug (es ist dann also nur 1 - 3 Punkte wert).

Verlassen des Klosters: Das Nonnenkloster kann verlassen werden, indem beide Gefolgsleute vom Kloster entfernt werden. In diesem Fall gibt es keine Punkte und die Gefolgsleute dürfen erst im nächsten Zug wieder eingesetzt werden.

Dörfer:

Städte, die aus nur 2 Teilen bestehen, gelten als Dorf und werden nur zur Hälfte gewertet. Dies trifft ja bereits bei der „Ritterwertung“ zu und wird bei dieser Variante auf die „Bauernwertung“ erweitert.