= Hier bekommt ein Spieler ggf. Punkte. Aufgrund dessen könnte ein Spieler eine Depesche erhalten oder aber ein Räuber 50% der Punkte (aufgerundet) kopieren.

Zug-Start

Richtung

Feen-Prüfung:
Steht die Fee direkt neben einer deiner GFM auf dem gleichen Plättchen?
NEIN / JA

Zug-Ende, nächster Spieler

Du bekommst 1 Punkt!
Depesche nach dem Feen-Punkte: Ziehe die oberste Depesche verdeckt und decke sie erst / nur auf, **wenn** du kein offenes Plättchen oder verdeckte Depesche mehr vor dir hast. -> erst offenes Plättchen anlegen, dann vorhandene verdeckte Depeschen, dann neue Depesche.

Plättchen aus Basar vorhanden?
NEIN / JA

Zieh-Phase

Abtei verfügbar?
JA / NEIN

Abtei setzen?
JA / NEIN

Ein verdecktes Plättchen ziehen.

Schicksalsrad-Plättchen?
NEIN / Ja

Bewege das Schwein des Schicksalsrades und aktiviere die Schicksalsrad-Aktion.

Die Spieler auf den Kronen-Feldern bekommen Punkte.

Depeschen
Erhältst du eine Depesche und du hast in deinem Zug noch die Möglichkeit weitere Plättchen zu ziehen (bis jetzt nur per Baumeister und Depesche) oder hast du noch eine verdeckte Depesche, dann nimm die Depesche verdeckt an dich und lasse sie verdeckt, bis du dein Plättchen gelegt hast, bzw. die alte Depesche ausgeführt hast. Danach und deckst du die neue auf und führst sie aus.
1: ziehe die oberste Depesche verdeckt
1a: Lege dein gezogenes Plättchen (oder Abtei, oder Basar-Plättchen) an bzw.
1b: führe deine verdeckte Depesche aus
2: Decke die nächste Depesche auf und führe diese aus und
3: Ziehe weitere Plättchen / lege weitere Plättchen an
Immer darauf achten: Hast du ein offenes Plättchen (Ausnahme: Abtei), dann ist dein nächstes Plättchen verdeckt und bleibt verdeckt, bis du dein jetziges ausgeführt /angelegt hast!

Anlege-Phase

Das Plättchen kann angelegt werden?
JA / NEIN

Brücke verfügbar?
JA / NEIN

Das Plättchen geht aus dem Spiel, der Spieler zieht ein neues.

Plättchen kann mit Brücke angelegt werden, wenn du wolltest?
JA / NEIN

Lege das Plättchen &

... wenn notwendig/gewünscht führe die Spezialfähigkeit aus

„Das Fest"? NEIN / JA → Spezial-Fähigkeit nutzen? NEIN / JA

Burgfräulein? NEIN / JA → Spezial-Fähigkeit nutzen? NEIN / JA

Vulkan? NEIN / JA → Setze den Drachen auf das Plättchen (verpflichtend!)

Drachen- Plättchen? NEIN / JA → Ist der Drache im Spiel? JA (Der Effekt tritt später ein) / NEIN

Pest-Plättchen? NEIN / JA → Lege den Pest-Herd mit der kleinsten Nummer, die nicht im Spiel ist auf das Plättchen.

Zaubergang NEIN / JA → Spezial-Fähigkeit nutzen? NEIN / JA

La Porxada? NEIN / JA → Spezial-Fähigkeit A) or B) B / A

Goldmine? NEIN / JA → Lege auf dieses und genau eines der 8 umgebenden Plättchen je ein (1) Gold!

Fluggeräte? NEIN / JA → Spezial-Fähigkeit nutzen? NEIN / JA → GFM auswählen und würfeln!

Magier/Hexe? NEIN / JA → Der Magier oder die Hexe **müssen** entsprechend den Regeln gesetzt /umgesetzt oder vom der Landschaft entfernt werden.

Räuber-Plättchen? NEIN / JA → Der aktive Spieler und der nächste Spieler mit inaktivem Räuber dürfen Ihre Räuber zu einer fremden Wertungsfigur auf dem Wertungstableau setzen. Ist der Räuber schon gesetzt, dann darf man ihn umsetzen.

Wurde eine Straße mit Fähre verlängert? NEIN / JA → Die in jeder Richtung naheste Fähre (nur die erste!) im Straßenverlauf darf umgelegt werden. Jede Fähre darf nur einmal im Zug umgelegt werden.

Windrosen-Plättchen? JA / NEIN → Legt der Spieler ein Plättchen mit einer viertel Windrose in den entsprechenden Abschnitt erhält er sofort 3 Punkte. Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt zum Start über die orangene Windrose bzw. während des Spieles durch die blaue.

Verbindet ein gerade gelegtes Plättchen die Hexe und den Magier innerhalb eines Gebietes, dann muss der Spieler eine der beiden Figuren versetzen.

Du hast noch eine verdeckte Depesche? Decke sie auf und führe die Aktion aus oder bekomme 2 Punkte.

Für die Schicksalsrad-Wertungen siehe "Schicksalsrad-Wertungen" nach der Wertungs-Phase.

Beim Fluss 2 gibt es ein Plättchen mit Vulkan. Wer dieses zieht und anlegt ist sofort noch einmal dran. Wenn damit gespielt wird entfällt die unten stehende Regelung.

Plättchen wird beiseite gelegt und nach dem 1. Vulkan wieder eingemischt

Folgende Aktionen können jederzeit im eigenen Spielzug ausgeführt werden:

-Gefangene GFM von Mitspielern zurückkaufen

- einen (1) Tunnelchip legen (nachdem das erste Tunnelplättchen ausgelegt wurde). Legst du den zweiten Tunnel-Chip einer Farbe, dann löst du eine Wertungsphase aus.

- Mit einem (1) GFM je Zug flüchten, sobald ein Pestherd bzw. Flohchip gelegt wurde. Der GFM kann nur **innerhalb** des Gebiets, indem er steht, aber so weit er will, auf andere (auch auf schon belegte) Plättchen des Gebiets flüchten.

-- Ist die Pest bereits ausgebrochen, so musst du diese erweitern, indem du in deinem Zug einen Floh-Chip legst. (Auf ein Landschafts-Plättchen setzen, das horizontal/vertikal direkt benachbart ist zu einem anderen aktiven Floh-Chip/ aktiven Pest-Herd).

Es ist nicht erlaubt GFM, Schwein oder Baumeister oder Floh-Chips auf das Plättchen mit einem Pest-Herd zu legen. Eine Ausnahme ist der Gutshof.

Neuer Ausbruch:
Gibt es einen Pest-Herd mit einer geringeren Nummer auf der Landschaft, dann drehe ihn und alle Floh-Chips, die nicht mit dem neuen, aktiven Pestherd verbunden sind, auf die Rückseite. Der alte Pest-Herd wurde geheilt. Auf diesem Plättchen mit umgedrehtem Pest-Herd kann kein Floh-Chip gelegt werden und bei einer Flucht dorthin ist dein GFM sicher.

Plättchen-Basar Teil 2:
Der aktive Spiele deckt die für den Basar bereitgelegten Plättchen auf. Der Spieler links neben dem aktiven Spieler wählt eines aus und macht sein erstes Gebot. Danach bietet jeder Spieler im Uhrzeigersinn auf dieses Plättchen oder passt. Nachdem alle Spieler geboten oder gepasst haben muss der Spieler mit dem ersten Gebot entscheiden, ob er es an den Höchstbietenden verkauft oder von ihm kauft. Das Plättchen geht dann an den Käufer.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran, der noch kein Plättchen in diesem Basar ersteigert hat. Er wählt eines der übrigen Plättchen aus und bietet darauf. Dann bieten wieder die anderen Spieler oder passen. Das wiederholt sich bis jeder Spieler ein Plättchen hat.
Der letzte Spieler bekommt das Plättchen für 0 Punkte. Ist man alleiniger Bieter, dann geht man nur die Punkte zurück, aber keiner vor.

Depesche im Basar: Erhält man eine Depesche durch vorgegangene Punkte, dann nimmt man **verdeckt** die oberste vom Stapel und lässt diese verdeckt liegen.
Ein Spieler hat niemals mehr als ein offenes Plättchen gleichzeitig.

JA
Wurden verdeckte Plättchen für einen Basar bereitgelegt?
NEIN

JA / NEIN
Kannst du noch ein weiteres Plättchen ziehen? (bis jetzt nur durch den Baumeister und eine Depesche möglich)

Nur für den Baumeister! Nur wenn das Gebiet, in dem der Baumeister steht, in diesem Zug vergrößert wurde, kannst du **einmalig je Runde** den Baumeister-Zug durchführen. *Vergrößert wird ein Gebiet, indem das Gebiet durch das Anlegen eines neuen Plättchens um mind. 1 vergrößert wurde; durchs Setzen einer Brücke eine Straße um 1 vergrößert wurde, oder durch das Definieren des Eingangs und Ausgangs eines Tunnels. (Das bedeutet, dass der Spieler den zweiten Chip der gleichen Farbe legen muss und so zwei Straßen miteinander zu einer größeren Straße verbindet und die Straße um die Anzahl der Plättchen ader anderen Straße erhöht wird. Die Abtei vergrößert **nicht**!*

JA
Prüfung: Gibt es noch mind. 1 Plättchen zum ziehen?
NEIN

Flucht:
Grenzt ein Kloster direkt (waagerecht, senkrecht, diagonal) an ein Katharer-Plättchen, so kann der Spieler einen GFM aus der Stadt in seinen Vorrat zurückholen.

Legend

Carcassonne
Erweiterung 1 Wirtshäuser und Kathedralen
Erweiterung 2 Händler und Baumeister
Erweiterung 3 Burgfräulein und Drache
Erweiterung 4 Der Turm
Erweiterung 5 Abtei und Bürgermeister
Erweiterung 6 Der Graf, ...
Erweiterung 6 ... Kultstätte, ...
Erweiterung 6 ... König
Erweiterung 7 Catapult
Erweiterung 8 Brücken, Burgen & Basare
Das Schicksalsrad?
"Das Fest" von der Jubiläumsausgabe
Die Katharer
La Porxada
Tunnel
Die Depeschen des Königs

Kornkreise
Goldmine
Gebäude
Die Pest
Räuber
Die Windroser
Das Gefolge
Fluggeräte
Schule
Magier & Hexe
Fähren
Kornkreise 2

Figuren-Setz-Phase

Figuren-Setz-Phase 1: "Holz bewegen"

Eine eigene Figur auf das gelegte Plättchen setzen?
Gutshof / Baumeister / Schwein / Gefolgsmann (GFM) / NEIN

Man kann den Gutshof auf das Plättchen mit einem Pest-Herd oder Flohchip setzen.

Gebiet ist besetzt? JA / NEIN → Nicht nach Vulkan oder Pest-Herd!

Setze 1 GFM als ... Ritter (Stadt), Mönch (Kloster), Wegelagerer (Straße), Ketzer **oder** Bauer (Wiese) in ein nicht besetztes Gebiet auf dem gerade gelegten Plättchen

4 Wiesenecken grenzen direkt aneinander? JA / NEIN → Der Gutshof kann gesetzt werden.

Ist die Wiese schon besetzt? NEIN / JA → Mit Bauern mit/ohne Schwein? / Anderer Gutshof → Der Gutshof kann gesetzt werden. / Gutshof kann nicht gesetzt werden.

Gebiet besetzt von dir selber? JA / NEIN

Gebiet ist von einem deiner GFM besetzt? JA / NEIN

Welche Art von Gebiet? Stadt /Straße / Wiese / anderes Gebiet

Baumeister setzen? JA / NEIN

Ist im Gebiet ein Gutshof? NEIN / JA

Schwein setzen? JA / NEIN

Wähle ein anderes Gebiet oder Funktion! ODER Darauf verzichten eigene Figuren oder Turmteile zu setzen.

ODER

Ausliegender Turm-Bauplatz oder offener Turm vorhanden? NEIN / JA

Setze 1 Gebäude, wenn vorhanden auf das Plättchen ohne wichtige Informationen zu verdecken.

1 GFM den Regeln entsprechend in das **Schicksalsrad** setzen? NEIN / JA

Ein Turm-Teil setzen und wenn möglich einen GFM gefangen nehmen? (Nur GFM, keine Schweine, Baumeister) siehe auch Regeln der Entfernung
ODER
Setze ein GFM auf einen Turm um den Turm abzuschließen? NEIN / JA !

Anstelle eines GFM auf das Plättchen zu setzen kannst du auch einen GFM (keine Sonderfigur) in ein nicht besetztes, freies Gebiet setzen. Erlaubt sind auch die voraufgedruckten Gebiete außerhalb von Sondergebieten: *Schicksalsrad, die Stadt Carcassonne, die Schule. Die Sondergebiete selbst sind wie auch das Wertungstableau tabu.*

Figuren-Tausch (siehe Seite 2, Beschreibung La Porxada)

Entferne einen GFM aus der Stadt, an der du das Plättchen angelgt hast.

Nimm eine **eigene** Figuren (inkl. dem Gutshof), die auf dem Spielfeld (Inkl. Burgen, Fluss-Plättchen, Türme, Grafenstadt, Schicksalsrad) steht zurück in deinen Vorrat. Ausnahme: Wertungstableau und Gefangene. Gefangene befinden sich im Vorrat eines Mitspielers.

Setze den GFM in die Richtung des Pfeiles, genauso so viele Plättchen weit, wie die Augen des Würfels nach dem Wurf zeigen. Wenn dort kein Plättchen liegt, dann kannst du den GFM nicht setzen und deine Setz-Aktion ist verloren. Du kannst auf diesem Plättchen offene (auch besetzte) Gebiete wählen, aber keine Wiese. Erlaubt sind auch die voraufgedruckten Gebiete außerhalb von Sondergebieten: *Schicksalsrad, die Stadt Carcassonne, die Schule. Die Sondergebiete selbst sind tabu. Die Fluss-Plättchen sind erlaubt. Für mehr Informationen siehe Regeln der Fluggeräte.*

Hast du keine eigene Figur oder Turmteil gesetzt, egal ob du nicht konntest oder wolltest, kannst du die Fee zu einem deiner GFM (auf einer während des Spieles von einem Spieler gelegtem Landschafts-Plättchen oder auf die voraufgedruckten Gebiete außerhalb der Sondergebiete: Schicksalsrad, Stadt Carcassonne oder Schule) setzen. (Nicht in Burgen, auf Türme oder Sondergebiete.)

Ist das Phantom verfügbar? JA / NEIN

Plättchen mit einem „Nach dem Setzen"-Effekt angelegt?? NEIN / JA

Drachen-Plättchen? NEIN / JA → Der Drache läuft! Der aktive Spieler beginnt.

Schwein und Baumeister bleiben **nie** alleine im Gebiet zurück! Man kann auch seine **eigenen** GFM fressen, entfernen oder fangen!

Der Drache kann auf Landschaftskarten und voraufgedruckte Landschaftsfelder außerhalb von Sondergebieten (jene selbst sind tabu!) ziehen. Sondergebiete: Schicksalsrad, Stadt Carcassonne oder die Schule. GFMs innerhalb der Sondergebiete, aber auf der gleichen Karte wie der Drache werden nicht gefressen. Der Turm kann analog dazu GFM fangen. (siehe hierzu die Regel zur Reichweite!)
Der Drache darf nicht das Feld mit der Fee und innerhalb einer Bewegung jedes Landschaftsfeld nur einmal betreten. Er frisst dabei jede Spieler-Figur, die **eindeutig** auf einem Landschaftsfeld/Brücke steht. (Burgen sind tabu)

Fähren--Plättchen? NEIN / JA → Setze eine (1) Fähre.

Straße/-n zu Schule geschlossen? NEIN / JA → Hat ein Spieler den Lehrer? NEIN / JA → Du erhältst den Lehrer **nach** der Wertungs-Phase. / Der Effekt wird später ausgeführt. (siehe Wertungsphase)

Figuren-Setz-Phase 2 – "Plastik bewegen" or "Phantom-Phase":

Setze dein Phantom in ein offenes, nicht besetztes Gebiet auf dem gleichen, gerade gelegtem, Landschafts-Plättchen (**Nicht** nach einem Vulkan oder Pest-Plättchen!)

Oder nutze die Sonderfähigkeit des Landschaftsplättchens (bis heute: Zaubergang oder Fluggeräte)

Oder setze es auf einen offenen Turm um ihn damit abzuschließen.

Oder setze es in das Schicksalsrad

Prüfung: "Gebiet geschlossen" oder Wurden Bauern durch Gutshöfe verdrängt?

Handelswaren in dem Gebiet?
JA: Wenn du das Gebiet schliesst, dann erhältst du die Handelsware aus dem Vorrat soweit verfügbar. Unabhängig von der Mehrheit im Gebiet.
NEIN: nichts weiter

JA / NEIN

Wird eine Mini-Stadt (zwei Stadthälften) geschlossen und ist eine Burg für den Ausbau verfügbar, kannst du die Stadt auch zu einer Burg ausbauen. Nicht mit dem Bürgermeister! **Stadt zur Burg ausbauen?** NEIN / JA

Stadt: Carcassonne
Spieler dürfen 0 bis alle Gefolgsleute vor der Wertung aus dem entsprechenden Stadtviertel in das gerade zu wertende Gebiet ziehen, wenn der Graf dort nicht steht! Es beginnt mit dem Versetzen der GFM der Spieler links vom aktiven Spieler. Man kann den GFM nicht freiwillig aus Carcassonne rausnehmen! Jedes geschlossene Gebiet wird der Reihe nach separat und nach einander berücksichtigt!

Stadt –Viertel – "zu wertende Gebiete":
Schloss – Stadt; Markt – Wiese; Schmied – Straße; Kathedrale – Kloster /Abtei & Kultstätte
Burgen sind keine Städte!

Mehrheits-Prüfung (auch auf der Wiese)
normaler GFM/ Wagen = 1;
Großer GFM/ = 2;
Bürgermeister = Anzahl der Wappen in der Stadt, in der er steht.
Baumeister und Schwein zählen 0

Liegt auf dem Plättchen des geschlossenen Gebietes Gold? NEIN / JA → Der Spieler mit der Mehrheit in dem Gebiet bekommt alles Gold. Wenn es mehrere Spieler mit Mehrheit gibt, dann bekommt jeder abwechselnd ein Gold, bis keines mehr da liegt.

Nach Wertungs-Phase

Plättchen mit einem „Nach der Wertung"-Effekt angelegt? NEIN

Kornkreise? JA → Wähle A) oder B)
Jahrmarkt? JA → Jahrmarkt-Phase!
Basar? JA → War es ein ersteigertes Plättchen aus einem Basar?
ODER
Wurde es innerhalb eines Basars mit einem Doppelzug gezogen? (Baumeister-Zug oder Depesche)?
ODER
Gibt es nicht mehr genug Plättchen für einen kompletten Basar? NEIN

Plättchen-Basar Teil 1:
Der aktive Spieler zieht verdeckt so viele verdeckte Plättchen wie es Spieler sind. Er lässt diese verdeckt. Weitere Plättchen mit Basare werden solange ignoriert, bis der Zug endet, indem das letzte ersteigerte Plättchen aus dem Basar gelegt wurde.

Wenn auf der Landschaft ein Pest-Herd vorhanden ist, dann **muss** der Spieler spätestens hier einen Floh-Chip direkt an einen bereits liegenden aktiven Floh-Chip oder an einen aktiven Pest-Herd setzen. GFMs in Sondergebieten sind geschützt. Erlaubt sind auch die voraufgedruckten Gebiete außerhalb von Sondergebieten.

Abtei immer noch verfügbar?
Haben Spieler immer noch ihre Abtei, dann setzen sie diese jetzt, wenn möglich. (Inkl. Wertung et c.)

Schicksalsrad-Wertung
Fortuna: Du, der aktive Spieler bekommt 3 Punkte.
Steuern: Alle Spieler erhalten Punkte: eigene Ritter* (Summe (eigene Ritter + Wappen) für jede Stadt separat. Der Bürgermeister entspricht so vielen Rittern, wie Wappen in der Stadt sind, in die er steht. 2 Wappen in der Stadt bedeutet: 2 eigene Ritter * (2 eigene Ritter + 2 Wappen)
Hungersnot: (kleine Wiesenwertung) Der Spieler mit der Mehrheit auf der Wiese erhält für jeden Bauern 1 Punkt je angrenzender Stadt. (Modifikationen sind erlaubt) Bspw. 2 Bauern und 3 Städte =6 Punkte, mit Schwein wären das 12 Punkte
Unwetter: Alle Spieler erhalten Punkte in Höhe ihrer GFM im Vorrat. (nicht Schwein, Baumeister, Gutshof)
Inquisition: Alle Spieler erhalten für jeden ihrer Mönche auf dem Spielfeld 2 Punkte (nicht Kultstätten)
Pest: Alle Spieler nehmen einen GFM aus einem Gebiet von einem (Spieler im Spiel gelegten) Landschafts-Plättchen zurück. Der aktive Spieler beginnt.

Wertungs-Phase

Wenn du noch mind. Einen GFM im Vorrat hast, dann kannst du diesen in eines der Stadt-Viertel setzen und den Grafen versetzen. (Weiter geht's dann beim Pfeil für "NEIN".)

Der/Die Spieler mit der Mehrheit erhalten ...
Punkte **und ihre Figuren** mit Ausnahme des Wagens aus dem geschlossenen und gewerteten Gebiet **zurück**.
(Baumeister und Schwein bleiben niemals alleine in einem Gebiet zurück. Der Gutshof kann nur mit dem "Fest" zurückgenommen werden.)

Eine Burg werten?
JA: Die Burg wird mit den gleichen Punkten gewertet, wie das geschlossene Gebiet im Wertungsbereich der Burg. Es ist egal, ob ein Spieler dafür Punkte erhalten hat oder nicht. Werden mehrere Gebiete gleichzeitig geschlossen, darf sich der Besitzer der Burg aussuchen, welche Punkte er kopiert.

Hat ein Spieler den Lehrer? NEIN / JA → Dieser Spieler erhält alle Punkte für geschlossene Gebiete in dieser Wertungsphase, selbst die, die andere Spieler erhalten oder er selbst. Er bekommt aber je geschlossenes Gebiet nur einmalig Punkte. Ausnahme: Punkte für die Burg. Modifikationen wie Fee, Hexe oder Magier bleiben erhalten.

Wurde eine Straße geschlossen? NEIN / JA → Länger als die längste Straße im bisherigen Spiel? NEIN (nichts weiter) / JA → Du erhältst das Räuber-Plättchen.

Wurde eine Stadt geschlossen? NEIN / JA → Größer als die größte Stadt im bisherigen Spiel? NEIN (nichts weiter) / JA → Du erhältst das Königs-Plättchen.

Es zählt nur die jeweilige Anzahl an Plättchen, nicht die Punkte. Diese müssen notiert werden, für spätere Vergleiche.

Geschlossenes Gebiet

Straße geschlossen? → 1 Punkt für jedes Straßen-Plättchen ... und jede Brücke
Mit Wirtshaus am See +1 zusätzlichem Punkt für jedes Straßen-Plättchen ... und jede Brücke

Stadt geschlossen? → 2 Punkte für jedes Stadt-Plättchen und jedes Wappen in der Stadt.
Mit Katharer-Plättchen in der Stadt -1 Punkt je Plättchen/Wappen).
Mit Kathedrale in der Stadt: +1 zusätzlichen Punkt für jedes Stadt-Plättchen und jedes Wappen

Kloster / Kultstätte geschlossen? -> je 1 Punkt für das Kloster-/Kultstätten-Plättchen und für jedes umrandende Plättchen

Herausforderung: Schließt ein Mönch sein Kloster eher ab als der Ketzer, erhält er die 9 Punkte und der Ketzer 0 und wird heruntergenommen. Schließt der Ketzer seine Kultstätte zuerst ab, erhält er die 9 und der Mönch 0 und wird heruntergenommen. Werden beide zusammen abgeschlossen erhalten beide 9 Punkte.

Gutshof-Wertung
Wiese-Wertung mit dem Gutshof?
Fall 1: Der **Gutshof** wurde auf eine Wiese mit Bauern gesetzt. (3 Punkte* für jede an die Wiese angrenzende geschlossene Stadt (Burgen: 4*) für den Spieler mit der Wiesen-Mehrheit auf der Wiese.)
Fall 2: Eine Wiese mit einem Gutshof wurde mit einer Wiese mit Bauern **verbunden**. (1 Punkt* für jede an die Wiese angrenzende geschlossene Stadt (Burgen: 2*) für den Spieler mit der Wiesen-Mehrheit auf der Wiese.)
*zzgl. Zusätzlicher Punkte (Schwein, Schweinerotte et c.)

Modifikationen

Feen-Prüfung: Steht die Fee direkt neben einer deiner GFM auf dem gleichen Plättchen im geschlossenen Gebiet? JA: Dann gibt es **3** Punkte. (Dabei ist es egal, ob er überhaupt Punkte für das Gebiet erhält oder nicht)

Hexe halbiert die Gebiets-Punkte (aufgerundet), Magier gibt einen Bonus in Höhe der Anzahl der Plättchen des Gebiets. Wird ein Gebiet mit Hexe oder Magier gewertet, so wird die entsprechende Figur von der Landschaft genommen und daneben gestellt.

Spezial-Fähigkeit des Wagens
Wenn das Gebiet mit dem Wagen geschlossen wurde, prüft der Spieler, ob es ein direkt benachbartes, offenes, nicht besetztes Gebiet auf einem (von einem Spieler im Spiel gelegten) Landschafts-Plättchen gibt. Wiesen sind nicht erlaubt, offene Türme schon. Wenn JA, dann kann der Spieler die Spezial-Fähigkeit des Wagen nutzen und den Wagen in eines dieser Gebiete versetzen („fahren").
Wenn es kein solches Gebiet gibt, nimmt der Spieler den Wagen zurück.

Sind mehrere Wagen beteiligt, dann beginnt der aktive Spieler mit dem Versetzen und alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Bei einer Wertung:
Nach allen anderen Modifikationen wird für jedes Gebäude auf Plättchen des zu wertenden Gebiets 1 Punkt hinzugezählt. Gebäude zählen für mehrere Gebiete und auch für Wiesen.
Variante: Turm bringt 3, Haus 2 Punkte und Scheune 1 Punkt.

Wertung bei der der Auslöser keine Punkte bekommt, aber andere Spieler schon? JA / NEIN

Der Spieler, der Punkte erhält setzt diese auf dem Wertungstableau.
Depeschen: Anstelle die Punkte mit dem normalen Wertungs-GFM zu ziehen kann auch die Gefolgsfrau gezogen werden.

Hast du durch den Lehrer Punkte bekommen?
JA Lehrer geht zurück zur Schule
NEIN (weiter ohne Effekt)

Straße zur Schule geschlossen?
JA: Du bekommst den Lehrer NEIN (weiter ohne Effekt)

Hexe/Magier im gewertetem Gebiet?
JA: entferne die entsprechende Figur von der Landschaft. NEIN (weiter ohne Effekt)

Wurde eine Wertungs-Figur auf ein dunkles Wertungsfeld gesetzt? NEIN / JA → Zieh die oberste Depesche: und wähle: Depeschen-Aktion oder 2 Punkte
(Einmalig in jeder Wertungs-Phase. Nur durch Punkte durch Depeschen kannst du weitere Depeschen erhalten.)

Räuber: Der Spieler mit dem Räuber auf dem Feld des Wertungs-Tableaus erhält die Hälfte der Punkte, die der andere Spieler mit seinem GFM setzt. Danach verschwindet der Räuber vom Wertungs-Tableau. (Ausnahme: Räuber-Punkte, in diesem Fall geht der Räuber mit dem GFM mit und wartet auf die nächsten normale Punkte.) Du kannst dich nicht selbst bestehlen.

Endwertung (keine Depeschen/ Räuber-Punkte/ Schule)

(Am Ende des Spieles gibt es nochmal Punkte für die Spieler mit der Mehrheit im jeweiligen Gebiet.)

offene Straße: 1 Punkt für jedes Straßen-Plättchen ... und jede Brücke
Wirtshaus am See in der offenen Straße? Dann für die ganze Straße 0 Punkte.

Offene Burgen (= mit einem GFM darauf): 0 Punkte

Offene Stadt: 1 Punkt für jedes Stadt-Plättchen und jedes Wappen
Kathedrale in der offenen Stadt? Für die ganze Stadt 0 Punkte.
Katharer in der offenen Stadt? = Für die Stadt 0 Punkte

Offenes Kloster: je 1 Punkt für das Kloster-Plättchen und die direkt umgebenden Plättchen (max. 7, bei 8 wäre es geschlossen)

Offene Kultstätte: je 1 Punkt für das Kultstätten-Plättchen die direkt umgebenden Plättchen (max. 7, bei 8 wäre es geschlossen).

Wiese: je 3 Punkte für jede direkt angrenzende geschlossene Stadt
Eigenes Schwein auf der Wiese? +1 Punkt /Stadt
Gutshof auf der Wiese? 4 Punkte/Stadt (Burg +1)
Burg auf der Wiese? 4 Punkte/Burg
Schweineherde (Fluss II) auf der Wiese? + 1 Punkt /Stadt
Schweineherde (Games Quarterly Magazine) auf der Wiese? +1 Punkt/Stadt
Eine Stadt mit **Katharer** zählt: Punkte*2

Hexe / Magier im Gebiet? → Hexe halbiert die Punkte (aufgerundet), Magier gibt einen Bonus in Höhe der Anzahl der Plättchen des Gebiets.
3 Punkte für den Spieler mit der Fee direkt neben einer seiner GFM.

Nach allen anderen Modifikationen: +1 Punkte je Gebäude auf einer zum zu wertenden Gebiet dazugehöriges Plättchen.
Variante: Turm bringt 3, Haus 2 Punkte und Scheune 1 Punkt.

+ 10 Punkte für jede Mehrheit der Handelswaren. Bei einem Gleichstand erhalten alle Spieler mit der Mehrheit die Punkte. Alle anderen bekommen nichts.

Punkte durch Gold: 1-3 = 1/Gold; 4-6 = 2/Gold; 7-9 = 3/Gold, 10+ = 4/Gold

Es wird **nur eine** Schweineherde auf die gleichen Wiese gezählt. Beide sind **nicht** kumulativ, vgl. mit Kathedralen.

Letzte Änderungen am10. Januar 2013 Viel Spaß damit .... Euer **Christian H.** aus Berlin

In Carcassonne behältst du immer folgende Schritte:

– 1. ein neues Plättchen ziehen/die Abtei /Basar- -Plättchen nutzen – 2. Das Plättchen anlegen – 3. die Spezialfunktion (Vor dem Setzen) des angelegten Plättchen ausführen wenn nötig – 4. deine Figur einsetzen/Turmteil/Gebäude setzen – 4a. Das Phantom setzen, wenn verfügbar – 5. die Spezialfähigkeit (nach dem Setzen) des angelegten Plättchen ausführen wenn nötig – 6. auf geschlossene Gebiete / Bauernverdrängung prüfen – 7. Punkte für die geschlossenen Gebiete/Verdrängten Bauern und Spezialfälle, die eigenen Figuren aus den gewerteten Gebieten entfernen – 8. Spezialfähigkeit (nach der Wertung) des angelegten Plättchen ausführen wenn nötig – 9. der nächste Spieler ist dran bzw. Baumeisterzug (1. bis 8. einmalig nochmal) oder End-Wertung

Das Dokument versucht den Zugablauf aller bisher erschienenen Carcassonne-Erweiterungen zusammen mit dem Basisspiel darzustellen. Links sieht man einen Zeitstrahl, der von oben nach unten läuft und die Reihenfolge der Aktionen im zeitlichen Ablauf darstellt.
Wenn man nur das Grundspiel betrachten möchte, dann folgt man den grünen Pfeilen mit schwarzem Rand und ignoriert die Pfeile aller anderen Farben.

Spielt man mit Erweiterungen, so sollte man den Pfeilen der Farbcodierung, die der Erweiterung entspricht. Alle Felder, die aus Erweiterungen stammen, die nicht im Spiel sind können ignoriert werden, also fast immer mit „**NEIN**“ beantwortet werden.
Im Verlaufe des Zugablaufes kommt man letztendlich immer wieder zu dunkelgrünen Pfeilen.

Der Zug beginnt mit der Feen-Prüfung (oben mittig)
danach durchläuft man die Setzphase,
dann die Anlege-Phase (die Abtei gehört auch zur Anlege-Phase, wurde aber zwecks Übersichtlichkeit ausgegliedert.) inkl. etwaiger Plättchen-Effekte
danach kommt man zur Setz-Phase, in der die Brücken und vor allem die GFM sowie Sonderfiguren gesetzt werden. Darin enthalten ist auch die 2. Setzphase für das Phantom (Gefolge)
danach folgen die Effekte von Karten, die erst nach dem „Holz bewegen“ ausgeführt werden, wie die Drachenkarte.
danach kommt es zu Prüfung ob überhaupt ein Gebiet geschlossen wurde. Ist es eine Stadt mit Handelswaren, dann wird diese dem Spieler ausgehändigt, der die Stadt abschloss.
danach folgt die Stadt Carcassonne und
danach die Wertungs-Phase inkl. Prüfung der Mehrheit. Dies löst ggf. Aktionen aus, wie einen GFM nach Carcassonne setzen oder gibt die Plättchen für die längste Straße oder größte Stadt. Danach wird geprüft ob der Wagen in dem Gebiet stand, dann kann der verschoben werden. Anschließend wird dann noch die dritte Art von Plättchen-Effekt, der nach der Wertung und vor Spielerwechsel ausgeführt wird: Basar, Kornkreise und Jahrmarkt stehen momentan zur Auswahl.
Als letztes wird noch geprüft ob noch ein Plättchen vorhanden ist, das noch gezogen werden kann. Ist kein Plättchen mehr vorhanden, können, wenn möglich, noch nicht ausgespielte Abteien gespielt werden und dann wird das Ende des Spiels mit der Endwertung eingeläutet.

Ist noch ein Plättchen da und der Baumeister war im Gebiet, welches erweitert wurde, dann wird dem gelben Pfeil gefolgt und man kommt wieder zur Zieh-Phase. Ein zweites Mal gibt es für die Fee keinen Punkt, daher wird Sie übersprungen. Wurde kein Baumeister eingesetzt geht man den grünen Pfeil entlang und der nächste Spieler ist dran.
Für weitere Regelfragen empfehle ich meine FAQs auf http://sites.google.com/site/carcassonnefanseite/regeln-zu-mini-erweiterungen

Figuren:
Gefolgsmänner (GFM)

normaler Gefolgsmann, großer Gefolgsmann, Bürgermeister & Wagen, Phantom/ Gefolge

Der große Gefolgsmann zählt wie zwei (2) kleine/ normale Gefolgsmänner! !

Bürgermeister: Städte ohne Wappen bringen beim Abschluss 0 Punkte.
Er kann nicht in Burgen gesetzt werden. !

Sonderfiguren: Baumeister, Schwein, Gutshof, Lehrer, Wertungsfigur Gefolgsfrau (GFF), Räuber

Neutrale Figuren: Fee, Drache, Schwein des Schicksalsrades, Turmteile, Brückenteile, Graf, Magier, Hexe

Sonstiges Teile: Pestherd-Marker, Flohchips, Tunnelchips, Würfel der Fluggeräte, Goldbarren, Fähre, Burg-Plättchen, Warenplättchen, Katapult-Plättchen Gebäude-Plättchen

Carcassonne
Das Schicksalsrad
Erweiterung 1 Wirtshaus & Kathedralen
Die Katharer
Erweiterung 2 Händler & Baumeister
Erweiterung 4 Der Turm
Erweiterung 3 Burgfräulein & Drache
La Porxada
Erweiterung 5 Abtei & Bürgermeister
Erweiterung 6 Graf, ...
Die Tunnel
Erweiterung 6 ... Kultstätten, ...
Die Pest
Erweiterung 6 ... König & Konsorten
Die Kornkreise
Erweiterung 8 Brücken, Burgen & Basare
Das Fest aus der Jubiläumsedition
Das Gefolge (Das Phantom)
Erweiterung 7 Das Katapult
Schule
Fluggerät
Goldmine
Räuber
Fähren
Magier & Hexe
Die Kornkreise 2

In der folgenden Tabelle werden die Wertungen aufgeführt. Wertungen werden in Carcassonne nur *einmal* durchgeführt (anderweitig steht es dabei) und wenn ein Kloster bspw.: geschlossen wurde, dann gibt es die Punkte „Nach der Fertigstellung“ und die Figur geht zum Spieler zurück. Wenn es am Spielende noch nicht geschlossen wurde, dann die „Am Enden des Spiels“. Es wird immer nur einmal gewertet. Die Wertungen des Schicksalsrads sind separat aufgeführt.

Wertungs-Element	Methode	Nach der Fertigstellung (abgeschlossen)	Am Ende des Spiels (offen)
Straße ohne Wirtshaus am See	Pro Straßen-Plättchen und Brückenteil	1	1
Straße mit Wirtshaus am See	Pro Straßen-Plättchen und Brückenteil	2	0
Stadt - keine Kathedrale - kein Katharer	Pro Stadt-Plättchen und Wappen	2	1
Stadt - keine Kathedrale - Katharer	Pro Stadt-Plättchen und Wappen	1	0
Stadt - Kathedrale (n) - kein Katharer	Pro Stadt-Plättchen und Wappen	3	0
Stadt - Kathedrale (n) - Katharer	Pro Stadt-Plättchen und Wappen	2	0
Burg	Kopiert die Punkte des nächsten abgeschlossenen Gebiets innerhalb der 2 Stadt-Plättchen und jeweils 1 rechts und links daneben	Die Punkte des nächsten abgeschlossenen Gebiets	0
Kloster / Abtei / Kultstätte	Pro umliegendem Plättchen + das Kloster-Plättchen selbst	1 (Kloster komplett umrandet = abgeschlossen = GFM geht zurück zum Spieler, dann am Ende keine erneuten Punkte)	1 (max. 8, weil 1 Plättchen fehlt)
Wiese ohne Schwein des Spielers und Schweineherde	Pro abgeschlossener Stadt die an die Wiese grenzt		3
	Pro abgeschlossener Burg		4
	Pro abgeschlossener belagerter Stadt, die an die Wiese grenzt		6
Mit Schwein, aber ohne Schweineherde	Pro abgeschlossener Stadt die an die Wiese grenzt		4
	Pro abgeschlossener Burg		5
	Pro abgeschlossener belagerter Stadt, die an die Wiese grenzt		8
Ohne Schwein aber mit einem Schweineherde	Pro abgeschlossener Stadt die an die Wiese grenzt		4
	Pro abgeschlossener Burg		5
	Pro abgeschlossener belagerter Stadt, die an die Wiese grenzt		8
Wiese mit Schwein des Spielers und Schweineherde	Pro abgeschlossener Stadt die an die Wiese grenzt		5
	Pro abgeschlossener Burg		6
	Pro abgeschlossener belagerter Stadt, die an die Wiese grenzt		10
Gutshof	Pro abgeschlossener Stadt die an die Wiese grenzt		4
	Pro abgeschlossener Burg		5
	Pro abgeschlossener belagerter Stadt, die an die Wiese grenzt		8
Gutshof mit Schweineherde	Pro abgeschlossener Stadt die an die Wiese grenzt		5
	Pro abgeschlossener Burg		6
	Pro abgeschlossener belagerter Stadt, die an die Wiese grenzt		10
Gutshof auf die Wiese ins Spiel bringen	Beim Draufsetzen = normale Wiesen-Wertung im Spiel	Siehe oben	
	Bauern kommen durch Verbinden auf die Wiese zum Gutshof: Bauer erhält für jede abgeschlossene Stadt	1	0
	Bauer erhält für jede abgeschlossene Burg	2	0
	Bauer mit Schwein/Schweineherde erhält für jede abgeschlossene Stadt	2	0
	Bauer mit Schwein/Schweineherde erhält für jede abgeschlossene Burg	3	0
	Bauer mit Schwein & Schweineherde erhält für jede abgeschlossene Stadt	3	0
	Bauer mit Schwein & Schweineherde erhält für jede abgeschlossene Burg	4	0
König	Pro abgeschlossener Stadt im Spiel		1
Raubritter	Pro abgeschlossener Straße im Spiel		1
Handelswaren-Plättchen	Für die Mehrheit für jeden Typ (Gleichstand bringt auch die Punkte)		10
Fee	1 Punkt, wenn die Fee bei einem eigenen Gefolgsmann zu Beginn des Zuges steht 3 Punkte, wenn die Fee im zu wertenden Gebiet beim Gefolgsmann steht		
Magier	zzgl. Punkte in Höhe = Anzahl der Plättchen, die zu dem Gebiet gehören (keine Wiese)	zzgl. Punkte in Höhe = Anzahl der Plättchen, die zu dem Gebiet gehören (keine Wiese)	zzgl. Punkte in Höhe = Anzahl der Plättchen, die zu dem Gebiet gehören (keine Wiese)
Hexe	Punkte / 2 aufrunden (keine Wiese)	Punkte / 2 aufrunden (keine Wiese)	Punkte / 2 aufrunden (keine Wiese)
Goldbarren	Goldstücke ergeben Punkte: Anzahl : 1-3 | 4-6 | 7-9 | 10+ Punkte je: 1 | 2 | 3 | 4		

Burgfräulein:
Beim Anlegen an eine Stadt mit mind. 1 GFM hat der Spieler die Wahl, ob er **A)** einen GFM aus der Stadt seinem Besitzer wieder geben oder **B)** das Plättchen ganz normal anlegt.
Wird ein GFM entfernt, darf kein GFM gesetzt werden.

Vulkan:
Der aktive Spieler muss den Drachen auf das gerade gelegte Vulkan-Plättchen setzen und darf keinen eigenen GFM auf das soeben gelegte Plättchen setzen. Alle anderen Setz-Möglichkeiten bleiben davon unberührt (analog zur Pest und Pest-Herd).

Der Drache
zieht immer 6 Plättchen weit. Beginnend beim aktiven Spieler setzt jeder Spieler (im Uhrzeigersinn) den Drachen ein Plättchen (waagerecht oder senkrecht) weiter. Er betritt niemals ein Plättchen doppelt, nie das Plättchen mit der Fee, nie ein Startfeld mit eigenen Regeln (Stadt Carcassonne, Schicksalsrad, Schule).

Der Drache frisst GFM (auch auf Brücken oder Türmen), Baumeister und Schweine. Der Gutshof und Turmteile werde nicht gefressen. Diese gehen in den Vorrat des Besitzers ohne Wertung. Der Drache frisst keinen GFM in einer Burg. Offiziell ignoriert er Flohchips, ich empfehle dies aber auf Grund der strategischen Möglichkeiten. Floh-Chips gehen in den allg. Vorrat.

Die Katharer
Andere Modifikatoren auf Stadtplättchen/ Wappen bleiben erhalten. Mehrfache Belagerung einer Stadt hat keine weiteren Auswirkungen.

Flucht - Benachbarte Klöster ermöglichen die Flucht aus einer belagerten Stadt. Befindet sich direkt angrenzend (auch diagonal) an eine Katharer-Karte ein Kloster, so kann ein Spieler am Ende seines Zuges einen seiner Ritter aus dieser belagerten Stadt zurück in seinen Vorrat nehmen.

Der Turm:
Wird ein Turmplatz gelegt, so kann man anstelle eines Gefolgsmannes auch ein Turmteil legen und je Runde einen in Reichweite befindl. Fremden Gefolgsmann gefangen nehmen. **Reichweite** (waagerecht/senkrecht in Plättchen) **= Höhe des Turms** (Anzahl der Turmteile).
Ist ein fremder GFM bereits in Reichweite muss trotzdem ein Turmteil gelegt werden. Ein GFM in einer Burg kann nicht gefangen werden.

Wird der Turmplatz teilw. Von einer Burg verdeckt baut man den Turm etwas daneben.

La Porxada
Nachdem anlegen des Plättchen wählt der Spieler A) oder B):

A) Er kann eine seiner Figuren auf dem Spielfeld mit einer Figur eines anderen Spielers vom Spielfeld tauschen. Der für den Tausch ausgewählte Spieler kann dem Tausch widersprechen, muss dann aber eine Spielfigur für den Rest des Spiels abgeben. Gefällt dem Spieler keine der Tauschmöglichkeiten, muss er auch nicht tausch en.

B) Alle unfertigen Städte der Spieler, die eine n Gefolgsmann in der Stadt, in der La Porxada liegt, zum Zeitpunkt der Fertigstellung haben, werden am Ende des Spiels als fertiggestellte Städte behandelt und gewertet. Voraussetzung ist, dass die Stadt mit La Porxada fertig gestellt wurde.

Schicksalsrad –Aktionen:

Fortuna: der aktive Spieler erhält 3 Siegpunkte
Steuern: **je** Ritter erhältst du für jeden Ritter und jedes Wappen in einer Stadt 1 Siegpunkt (Bürgermeister: Ritter ^= Anzahl Wappen in der Stadt) Bsp.: Bürgermeister mit 2 Wappen = 2 Ritter und 2 Wappen = 2*4 Punkte
Hungersnot: kleine Bauern-Wertung: je abgeschlossener an die Wiese grenzende Stadt erhält der Spieler mit der Bauernmehrheit auf der Wiese 1 Punkt **je** Bauern
Unwetter: die Spieler erhalten 1 Punkt **je** GFM im Vorrat (nicht für Schwein, Baumeister oder Gutshof)
Inquisition: 2 Punkte für **jeden** Mönch (Kloster und Abtei)
Pest: Jeder Spieler muss einen GFM aus der Landschaft entfernen und in sein Vorrat zurücknehmen. GFM aus der Stadt Carcassonne oder vom Schicksalsrad dürfen nicht genommen werden. GFM auf einem Turm jedoch schon.

Originalgrößen

La Porxada — Korrigierte Version des Quell-Plättchens — Korrigierte Version: Straße getrennt

Tunnel:
Jeder Spieler bekommt zu Beginn die zwei Tunnelchips in der Spielerfarbe. 2 Chips gleiche Farbe kennzeichnen den Ein- und Ausgang des Tunnels, jedoch keine Spielerzugehörigkeit! Erst wenn der zweite Tunnel-Chip der Farbe gelegt ist, ist die Straße abgeschlossen. Während seines Zuges darf ein Spieler zusätzlich ***einen*** seiner Tunnel-Chips auf irgendeiner noch unbesetzten Tunnelöffnung platzieren (auch auf dem soeben von ihm gelegten Plättchen). Wird mit Tunnel gespielt, so werden Tunnelplättchen aus anderen Erweiterungen ebenso gehandhabt. Die Straße bei dem Plättchen aus Burgfräulein & Drache geht als nicht im Tunnel weiter, sondern erst wenn ein Tunnel-Chip drauf gelegt wurde.

Kornfelder:
A) Jeder Spieler darf einen GFM aus seinem Vorrat zu einen eigenen bereits gesetzten GFM entsprechend dem Symbol auf dem Kornkreis-Plättchen setzen oder
B) Jeder Spieler muss einen GFM aus einem dem Symbol auf dem Kornkreis-Plättchen entsprechenden Gebiet entfernen.

Der Spieler links von aktiven Spieler beginnt. Der aktive Spieler setzt jeweils als letztes. Hat ein Spieler keinen Gefolgsmann auf einem Plättchen kann er auch keinen dazustellen oder entfernen. Der Spieler wird übersprungen.

Symbole – Gebiete:
Mistgabel = Bauer ... Keule = Wegelagerer ... Schild = Ritter

Pest-Plättchen
bringen die Pest ins Spiel. Wird ein Pest-Plättchen gezogen wird der außer Spiel befindliche Pest-Herd mit der niedrigsten Zahl auf dieses Plättchen gelegt. Der aktive Spieler darf keinen GFM setzen. Ab dem nächsten Spieler **muss** jeder Spieler einen Floh-Chip innerhalb seines Zuges auf ein waagerecht/senkrecht angrenzendes Plättchen zum Pest-Herd oder aber Plättchen mit Floh-Chip legen. Befindet sich ein GFM auf dem Plättchen auf den ein Floh-Chip gelegt wird, wird der GFM ohne Wertung an den Besitzer zurückgegeben. Die Fee schützt nicht, auch GFM auf dem Turm werden zurückgegeben. Gibt es keine Floh-Chips mehr im Vorrat wird der Pest-Herd mit der niedrigsten Zahl mit der Wiesen-Seite (Rückseite) nach oben gedreht. Alle Floh-Chips die mit dem Pest-Herd verbunden sind werden umgedreht (es sei denn sie haben noch eine Verbindung zu einen anderen aktiven Pest-Herd. Ist nur ein Pest-Herd aktiv muss der Spieler einen aktiven Floh-Chip versetzen. Floh-Chips müssen immer an Pest-Herde oder Plättchen mit Floh-Chips gelegt werden. Wird die Verbindung zw. Floh-Chip und aktivem Pest-Herd unterbrochen werden die Floh-Chips mit der Rückseite nach oben gelegt und bleiben liegen. Verbindet ein Spieler inaktive Floh-Chips mit einem Pest-Herd oder einem aktivem Floh-Chip werden sofort alle verbundenen Floh-Chips aktiviert. Auf Plättchen mit inaktiven Floh-Chips darf kein GFM gesetzt werden. Auf das Plättchen mit dem Pest-Herd darf niemals ein Floh-Chip gelegt werden. Genau ein GFM kann jederzeit innerhalb des eigenen Zugs vor der Pest/Flöhe flüchten, aber nur **innerhalb** des Gebietes in dem er eingesetzt ist. Es dürfen keine Grenzen zu anderen Gebieten überschritten werden. In Gebieten, die nur 1 Plättchen umfassen können die GFM nicht fliehen. Bei der Flucht dürfen auch mehrere GFM auf einem Plättchen enden. Eine Flucht darf nicht auf dem Schicksalsrad oder Plättchen der Stadt Carcassonne enden!

Kultstätte:
Wird sie neben einen besetzten offenen Kloster gelegt kann auch die Kultstätte besetzt werden. Ist das Kloster bereits belegt, wird der Mönch herausgefordert (auch beim eigenen Mönch). D.h.: Wer zuerst sein Gebiet (Kloster oder Kultstätte) abgeschlossen hat bekommt 9 Punkte, der andere 0. Werden beide Gebiete durch ein letztes Teil abgeschlossen erhalten beide 9 Punkte.
Darf nicht zu mehreren Klöstern benachbart gelegt werden. Ein Kloster darf auch nicht zu mehreren Kultstätten benachbart angelegt werden. Abtei mit GFM wird als Kloster behandelt.

Basar:
Es werden vom aktiven Spieler so viele Plättchen wie Spieler spielen aufgedeckt. Der Spieler links vom aktivem Spieler sucht sich ein Plättchen aus und bietet eine Anzahl von Punkte darauf. Die verbleibenden Spieler bieten höher oder passen. Bietet ein Spieler höher, so muss der Spieler (der sich das Plättchen ausgesucht hat) sich entscheiden a) Plättchen abkaufen (er geht die Punkte des Höchstgebots zurück und der Höchstbietende geht vor) oder verkaufen (der Höchstbietende geht sein Höchstgebot zurück und der Spieler, der das Plättchen ausgesucht hat geht vor). Danach ist der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) dran sich ein Plättchen auszusuchen und ein Gebot abzugeben.
Spieler, die schon ein Plättchen ersteigert haben dürfen nicht erneut mitbieten.
Der letzte Spieler bekommt das letzte Plättchen umsonst.
Ist der Spieler der Höchstbietende, der sich das Plättchen ausgesucht hat, so geht er die Punkte zurück, aber keiner vor.
Sind alle Plättchen verteilt, werden die ersteigerten Plättchen, beginnend beim Spieler links neben dem aktiven Spieler, wie im normalen Zug angelegt. Inkl. Setzen/Werten et c.
Danach ist der Spieler links neben dem aktiven Spieler, der den Basar ausgelöst hat wieder normal dran.

Burgen
sind eigene Plättchen/ Gebiete, die nur von GFMs betreten werden können. Die GFMs in einer Burg sind vor Effekten, die auf Landschafts-Plättchen Auswirkungen haben geschützt.
Sie können nicht vom Drachen, nicht von den Flohchips betreten oder vom Effekt des Turmes erreicht oder die Fee darauf platziert werden.

Das Fest aus der Jubiläumsedition
Zieht jemand ein „Das Fest“ –Plättchen, dann kann man entweder ein GFM normal setzen oder einen eigene Figur (GFM, Schwein, Baumeister, Gutshof) vom Spielfeld zurücknehmen. (Keine Gefangenen! Nicht aus Carcassonne oder Schicksalsrad!)

Das Gefolge / (Das Phantom)
Das Gefolge besteht aus 6 transparente Phantomen in 6 Farben. Das violette Phantom gehört zum grauen Spieler. **Zusätzliche Regel** Jeder Spieler hat mit dem Phantom eine 2. , von der 1. unabhängige, Setzphase. Das Phantom kann auf das Plättchen in ein zweites unbesetztes offenes Gebiet (auch ein 2. Mal den Zaubergang nutzen), auf Türme, das Schicksalsrad .

Die Schule
Der Spieler, der eine oder mehrere Straßen zur Schule abschließt, erhält den Lehrer nach der Punktevergabe. Hat ein Spieler den Lehrer, dann erhält er die kompletten Punkte der nächsten Wertung, auch wenn mehrere Spieler Punkte erhalten. Dabei wird jedes zu Wertende Gebiet max. einmal gezählt. Danach geht der Lehrer automatisch zurück zur Schule.
Bsp.: Bekommen zwei Spieler je 10 Punkte weil beide die Mehrheit in einer geschlossenen Stadt hatten, dann erhält der Spieler mit dem Lehrer auch nur 10 Punkte. Wird eine Stadt eines Spielers geschlossen und eine Straße eines anderen, dann erhält der Spieler beide Punkte.

Fluggerät
Ein Plättchen anlegen und normal einsetzen oder aber die Zusatzfunktion Fluggerät benutzen.
Dabei darauf achten, dass die Pfeilrichtung auf dem Plättchen die Richtung ist, in der der GFM „fliegt“. Dann den Würfel werfen und den GFM so viele Plättchen weit ziehen, wie der Würfel Augen zeigt. Auf diesem Plättchen kann jetzt der GFM in ein noch offenes Gebiet (keine Wiese, Gebiet kann schon besetzt sein von eigenen/fremden GFM) gesetzt werden. Ist an der Stelle keine Karte, so bleibt der GFM beim Spieler und er kann in dieser Runde keinen normalen GFM mehr ins Spiel bringen. Das Phantom kann noch gesetzt werden.

Seekarte
Ein Plättchen anlegen und dann seinen GFM setzen. Setzt der Spieler diesen auf die Straße, so entscheidet er welche (falls es mehrere Straßenenden gibt) und nimmt **danach** eine Fähre aus dem Vorrat. Er **muss** zwei der Straßenenden miteinander verbinden. Ein Straßenende ohne Fähre schließt die Straße ab.
Wird an eine Straße mit Fähre angelegt, so darf er die Fähre der Straße umlegen. Es müssen immer Straßenenden miteinander verbunden sein. Es darf immer nur die erste Fähre im Straßenverlauf geändert werden. Hat die Straße in mehreren Richtungen, so dürfen alle „ersten“ Fähren umgelegt werden. Jede Fähre darf nur einmal je Zug umgelegt werden.

Räuber
Ein Plättchen anlegen und dann dürfen 2 Spieler (der aktive Spieler und der nächste Spieler mit inaktivem Räuber) ihre Räuber auf die Wertungstafel stellen. Ist der Räuber des aktiven Spielers schon gesetzt, dann sind das die beiden nächsten Spieler mit inaktivem Räuber. Der Räuber darf nur auf Feldern der Wertungstafel mit mind. einem fremden GFM gesetzt werden.

- Der Räuber muss immer die nächsten Punkte eines GFMs nehmen, mit dem er auf dem gleichen Feld steht.
- Bekommen mehrere GFM in einem Zug Punkte, dann kann sich der Besitzer des Räubers aussuchen von welchem GFM er die Hälfte räubert.
- Räuber räubern keine geraubten Punkte. Stattdessen zieht der Räuber mit dem GFM gemeinsam vor.
-Stehen mehrere Räuber auf dem gleichen Feld, räubern alle von dem GFM.
-Räuber räubern nicht von eigenen GFM!
-Nach dem Räubern geht der Räuber zurück in den Vorrat.

Räuber gelten nicht als GFM! (->Schicksalsrad-Wertung)

Magier/Hexe
Plättchen anlegen und (vor dem Setzen des GFMs) eine von beiden Figuren in einen Straßenabschnitt oder Stadtteil (Straße bzw. Stadt müssen offen sein) eines beliebigen Plättchens setzen. (Pflicht)
- Beide Figuren dürfen nicht in dem gleichen Gebiet gesetzt werden/ stehen.
-Werden Gebiete in den beide stehen verbunden muss eine von beiden Figuren vor einer möglichen Wertung versetzt werden.
-Kann keine von den Figuren eingesetzt werden, weil es keine offene Stadt oder Straße gibt, dann wird sie von der Landschaft genommen.

Depeschen des Königs
Erhält ein Spieler Punkte, kann er entscheiden mit welcher Figur er auf der Wertungstafel weiterzieht. Landet eine der beiden Wertungsfiguren auf einem dunklem Wertungsfeld, dann dreht der **aktive** Spieler die oberste Depesche um und kann wählen:

a) Er führt die Aktion der Depesche aus
Oder

b) der Spieler nimmt zwei Siegpunkte.

Danach schiebt der Spieler die Depesche wieder verdeckt unter den Stapel. Der Räuber zählt nicht als Wertungsfigur!
Beschreibung der Depeschen siehe Original-Spiel-Regel.

Goldmine
Plättchen anlegen und auf das Plättchen und auf **ein** benachbartes Plättchen ein Goldbarren legen. (Pflicht) Es kann auch auf ein Plättchen gelegt werden, auf dem schon ein Goldbarren aus einem vorherigen Zug liegt. Der Goldbarren ist an das Plättchen gebunden, nicht an ein Gebiet des Plättchens.
Wird ein Gebiet geschlossen, so erhält der Spieler mit der Mehrheit alle Goldbarren von den zum Gebiet gehörigen Plättchen. Gibt es mehrere Spieler mit der Mehrheit, dann nehmen sich ausgehend vom aktiven Spieler alle beteiligten Spieler einen Goldbarren. Das wird sooft wiederholt, bis alle Goldbarren vergeben sind.

Erhaltene Goldbarren legt jeder Spieler offen vor sich hin.

Fluss 2:
Originalgröße unten links

Der Fluss 2 ist ein Startfeld-Ersatz. Schicksalsrad Stadt Carcassonne und Fluss 2 zusammen zu nutzen kann zu Situationen führen bei denen kein regelkonformes Anlegen möglich ist. Der Fluss 2 sollte, wenn möglich, mit dem aktualisierten Plättchen gespielt werden. Dieses gab´s leider nur in den USA im Games Quarterly Magazine. Das Teil verhindert, dass der erste Spieler der einen Bauern auf die Wiese am Fluss setzt autom. die ganze Wiese rund um den Fluss blockiert. Der Fluss 2 beinhaltet ein Wirtshaus am See, einen Vulkan und eine Schweineherde, die analog zum Schwein des Spielers fungiert und dazu noch kumulativ ist

Abtei (Joker)
darf nur gelegt werden, wenn die direkt gerade anliegenden Felder (waagerecht/senkrecht) belegt sind, es also ein Loch in der Landschaft gibt. Die Diagonalen werden nicht beachtet. Die Abtei schließt alle 4 geraden Seiten sofort ab (erweitert das Gebiet nicht!! Kein Doppelzug für den Baumeister).
Der Spieler kann einen Gefolgsmann auf die Abtei setzen, dann gilt sie als Kloster. Die Abtei kann auch gelegt werden nachdem alle normalen Plättchen aufgebraucht sind

Regelanpassung der Fee durch Hans im Glück:
Setzt man keine eigene Figur und auch kein Turm-Teil, so darf er die Fee zu einem seiner GFM setzen. Die Fee wirkt dann für die Sonderpunkte **nur für den Spieler diesen GFMs.** Der Schutz des Plättchens vor dem Drachen bleibt weiterhin bestehen. Man soll die Fee immer so setzen, dass diese nur an einen GFM grenzt, damit die Zuordnung eindeutig ist.