



Stand: 21.10.2019

Punkteübersicht bei den Wertungen

Während des Spiels:

• Fertige Straße	1 Punkt pro Karte	Grundspiel
• Fertige Straße mit Wirtshaus am See	2 Punkte pro Karte	Die Erweiterung
• Fertige Straße zur Kathedrale	2 Punkte je Strassenabschnitt	Kathedralen in Deutschland
• Fertige Straße zur Kathedrale mit Wirtshaus am See	3 Punkte je Strassenabschnitt	Kathedralen in Deutschland, Die Erweiterung
• Fertiges Labyrinth	1 Punkt pro Karte +2 Punkte für jeden Gefolgsmann auf d. Labyrinth	Das Labyrinth
• Fertiges Labyrinth mit Wirtshaus am See	2 Punkte pro Karte +2 Punkte für jeden Gefolgsmann auf d. Labyrinth	Das Labyrinth, Die Erweiterung
• Fertige Stadt	2 Punkte pro Karte +2 Punkte pro Wappen	Grundspiel
• Fertige Stadt mit Kathedrale	3 Punkte pro Karte +3 Punkte pro Wappen	Die Erweiterung
• Fertige belagerte Stadt	1 Punkt pro Karte +1 Punkt pro Wappen	Die Katharer
• Fertige belagerte Stadt mit Kathedrale	2 Punkte pro Karte +2 Punkte pro Wappen	Die Katharer, Die Erweiterung

Aktionen des Schicksalsrades:

• FORTUNA	3 Punkte für den Spieler am Zug	Das Schicksalsrad
• STEUERN	jeder eigene Ritter: Wappen + Anzahl der eigene Ritter in der Stadt (W+R)xR	Das Schicksalsrad
• HUNGERSNOT		
• Wiesen	1 Punkt für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend 2 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Das Schicksalsrad Die Katharer
• Wiese mit Schwein	2 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend 4 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Das Schicksalsrad, Händler & Baumeister Die Katharer
• Wiese mit Schweineherde	2 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend 4 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Das Schicksalsrad, Der Fluss II Die Katharer
• Wiese mit Schwein und Schweineherde	3 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend 6 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Das Schicksalsrad, Händler & Baumeister, Der Fluss II Die Katharer
• UNWETTER	1 Punkt für jeden Gefolgsmann im Vorrat	Das Schicksalsrad
• INQUISITION	2 Punkte für jeden Mönch	Das Schicksalsrad
• Segment mit einem Kronenfeld	3 Punkte für den dort stehenden Gefolgsmann	Das Schicksalsrad
• Segment mit zwei Kronenfelder	6 Punkte für den dort allein stehenden Gefolgsmann 3 Punkte bei zwei dort stehenden Gefolgsmännern (auch bei zwei eigenen)	Das Schicksalsrad

Aktionen der Depesche:

- Kleinste Straße werten
- Kleinste Straße mit Wirtshaus am See werten
- Kleinste Stadt werten
- Kleinste Stadt mit Kathedrale werten
- Kleinstes Kloster werten

1 Punkt pro Karte

0 Punkte

1 Punkt pro Karte

1 Punkt pro Wappen

0 Punkte

1 Punkt für jede Karte (Klosterkarte und jede angrenzende Karte)

Die Depeschen

Die Depeschen,
Die Erweiterung

Die Depeschen

Die Depeschen,
Die Erweiterung

Die Depeschen

Bei vorzeitiger Wertung durch den Gutshof:

• Wiesen	3 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister
	6 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• Wiese mit Schwein	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Händler & Baumeister
	8 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• Wiese mit Schweineherde	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Der Fluss II
	8 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• Wiese mit Schwein und Schweineherde	5 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Händler & Baumeister, Fluss II, Abtei und Bürgermeister
	10 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• verbinden einer Wiese mit Gutshof	1 Punkt für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister
	2 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• verbinden einer Wiese mit Gutshof und Schwein	2 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Händler & Baumeister
	4 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• verbinden einer Wiese mit Gutshof und Schweineherde	2 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Der Fluss II
	4 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• verbinden einer Wiese mit Gutshof, Schwein und Schweineherde	3 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Händler & Baumeister, Fluss II, Abtei und Bürgermeister
	6 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• Fee	1 Punkt bei Zugbeginn	Burgfräulein und Drache
	3 Punkte bei Wertung eines Gebiets, in dem die Fee bei einem Gefolgsmann steht	
• Viertel-Windrose	3 Punkte wenn im entsprechende Abschnitt angelegt	Die Windrosen
• Magier	doppelte Punkte bei Wertung Stadt/Strasse	Magier & Hexe
• Hexe	halbe Punkte (aufgerundet) bei Wertung Stadt/Strasse	Magier & Hexe
• Räuber	halbe Punkte (aufgerundet) bei Fremd-wertung	Die Räuber
• Lehrer	selbige Punkte der nächsten Wertung +doppte Punkte bei eigener Wertung	Die Schule
• Gebäude	+1 Punkt für jedes Gebäude im Wertungsgebiet (Schuppen, Häuser, Türme)	Die Häuser
• Gefangenenrückkauf	-3 Punkte für den Käufer 3 Punkte für den Verkäufer	Der Turm
• Herde in den Stall treiben	1 Punkt pro Schaf	Schafe und Hügel
• Fertiges Kloster	9 Punkte +3 Punkte pro Weinberg	Grundspiel Schafe und Hügel

• Fertige Abtei	9 Punkte +3 Punkte pro Weinberg	Abtei und Bürgermeister Schafe und Hügel
• Fertige Kultstätte	9 Punkte +3 Punkte pro Weinberg	Die Kultstätte und der Ketzer Schafe und Hügel
• Fertige Kultstätte / Kloster / Abtei bei Herausforderung	9 Punkte für eine gewonnene Herausforderung 0 Punkte für eine verlorene Herausforderung	Die Kultstätte und der Ketzer
• Fertige Kathedrale	1 Punkt je Strassenabschnitt	Kathedralen in Deutschland
• Fertige Kathedrale u. Strasse m. Wirtshaus am See	2 Punkte je Strassenabschnitt	KiD, Die Erweiterung
• Schützenfest	5 Punkte für die geringste Entfernung zur Karte beim Zielschießen	Das Katapult
• Fangen	5 Punkte für den Fänger bei Fang oder bei Unterschreitung der Messlatte des Plättchens 5 Punkte für den Schleuderer bei nicht Fang / nur Berührung oder bei Überschreitung der Messlatte des Plättchens	Das Katapult
• Kaufen	-X Punkte des Höchstbietenden	Brücken, Burgen und Basare
• Verkaufen	+X Punkte des Höchstbietenden	Brücken, Burgen und Basare

Am Ende des Spiels:

• Nicht fertige Straße	1 Punkt pro Karte	Grundspiel
• Nicht fertige Straße mit Wirtshaus am See	0 Punkte	Die Erweiterung
• Nicht fertige Stadt	1 Punkt pro Karte +1 Punkt pro Wappen	Grundspiel
• Nicht fertige Stadt mit Kathedrale	0 Punkte	Die Erweiterung
• Nicht fertige belagerte Stadt	0 Punkte	Die Katharer
• Nicht fertiges Kloster	1 Punkt für jede Karte (Klosterkarte und jede angrenzende Karte)	Grundspiel
• Nicht fertige Abtei	1 Punkt für jede Karte (Abteikarte und jede angrenzende Karte)	Abtei und Bürgermeister
• Nicht fertige Kultstätte	1 Punkt für jede Karte (Kultstättenkarte und jede angrenzende Karte)	Die Kultstätte und der Ketzer
• Weinberg	0 Punkte	Schafe und Hügel
• Nicht fertige Kathedrale	1 Punkt je Strassenabschnitt	Kathedralen in Deutschland
• Nicht fertige Straße zur Kathedrale mit Wirtshaus am See	0 Punkte	Kathedralen in Deutschland, Die Erweiterung
• Wiesen	3 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend 6 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Grundspiel Die Katharer
• Wiese mit Schwein	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an der Wiese angrenzend 8 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an der Wiese angrenzend	Händler & Baumeister Die Katharer
• Wiese mit Schweineherde	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend 8 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Der Fluss II Die Katharer
• Wiese mit Schwein und Schweineherde	5 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend 10 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Händler & Baumeister, Der Fluss II Die Katharer
• Gutshof	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend 8 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an der Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister Die Katharer
• Gutshof mit Schweineherde	5 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend 10 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Fluss II Die Katharer
• Warenplättchen	10 Punkte für jede Gleich- oder Mehrheit bei den Warenplättchen (Wein, Tuch, Korn)	Händler & Baumeister

• Goldstücke	1 Punkt bei 1-3 Golstücken	Die Goldminen
	2 Punkte bei 4-6 Golstücken	Die Goldminen
	3 Punkte bei 7-9 Golstücken	Die Goldminen
	4 Punkte bei 10 und mehr Golstücken	Die Goldminen
• Magier	doppelte Punkte bei Wertung Stadt/Strasse	Magier & Hexe
• Hexe	halbe Punkte (aufgerundet) bei Wertung Stadt/Strasse	Magier & Hexe
• Räuber	3 Punkte für eigenen Räuber auf der Wertungstafel	Die Räuber
• Gebäude	+1 Punkt für jedes Gebäude im Wertungsgebiet (Schuppen, Häuser, Türme)	Die Häuser
• Fee	3 Punkte bei Wertung eines Gebiets, in dem die Fee mit einem Gefolgsmann steht	Burgfräulein und Drache
• König	1 Punkt für jede fertige Stadt im Spiel	König & Raubritter
• Raubritter	1 Punkt für jede fertige Straße im Spiel	König & Raubritter