

Vorwort

Dies ist eine **Punkteübersicht bei den Wertungen**, angelehnt an jene, wie sie dem Grundspiel damals beilag.

Es sind alle offiziellen Erweiterungen der 1. Version von Carcassonne berücksichtigt worden, die in irgendeiner Weise eine Wertung auslösen/daran beteiligt sind.

Diese Übersicht stellt **kein** Regelwerk dar und dient ausschließlich der schnellen und komfortablen Erfassung von Punkten während und nach dem Spiel, ohne in die Spielregel der gerade punkteaustösenden Erweiterung nachschauen zu müssen.

Die Punkteübersicht ist in drei Spalten gegliedert, von links nach rechts:

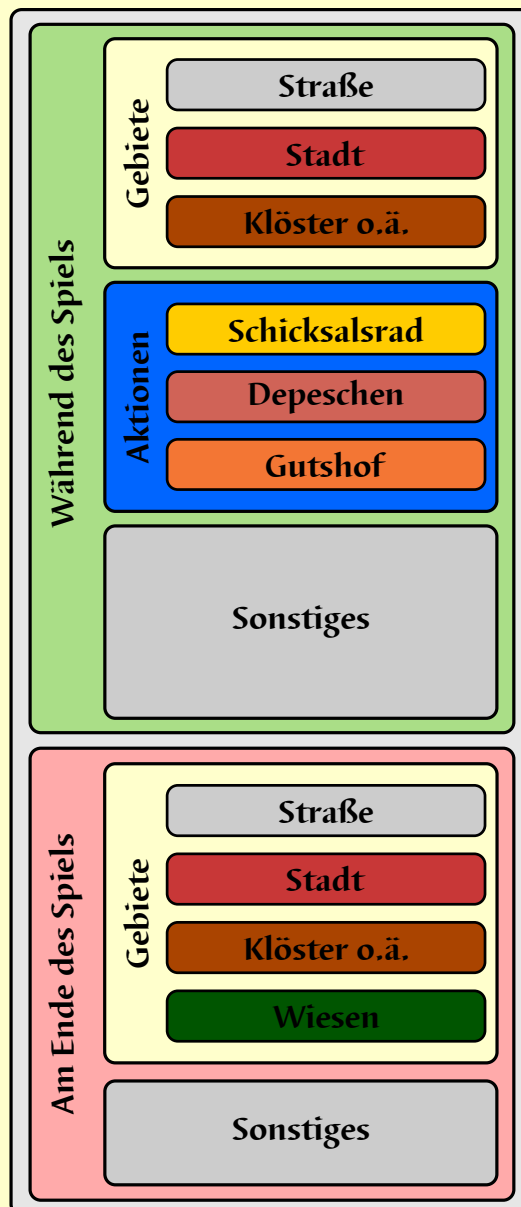
- Wertungsname
- zu vergebene Punkte mit evtl. Kurzerklärung
- Regelherkunft (teilweise abgekürzt - Erklärung siehe Spielhinweise)

Dann ist diese Punkteübersicht unterteilt in Wertungen **Während des Spiels** und in Wertungen **Am Ende des Spiels**

Die erste Unterteilung (Wertungen **Während des Spiels**) ist sortiert nach Wertungen von Gebieten, Wertungen bei Aktionen, sonstige Wertungen.

Die zweite Unterteilung (Wertungen **Am Ende des Spiels**) ist sortiert nach Wertungen von Gebieten und sonstige Wertungen.

Folgende grafische Darstellung soll die Kategorisierung dieser Punkteübersicht veranschaulichen und ein schnelles zurechtfinden ermöglichen.





Stand: 08.11.2019

Punkteübersicht bei den Wertungen

Während des Spiels:

- Fertige Straße
- Fertige Straße mit Wirtshaus am See
- Fertige Straße zur Kathedrale
- Fertige Straße zur Kathedrale mit Wirtshaus am See
- Fertiges Labyrinth
- Fertiges Labyrinth und Straße mit Wirtshaus am See
- Fertige Kleinstadtburg
- Fertige Stadt
- Fertige Stadt mit Kathedrale
- Fertige belagerte Stadt
- Fertige belagerte Stadt mit Kathedrale
- Fertiges Kloster
- Fertige Abtei
- Fertige Kultstätte
- Fertige Kultstätte / Kloster / Abtei bei Herausforderung
- Fertige Länderburg
- Fertige Kathedrale
- Fertige Kathedrale u. Strasse m. Wirtshaus a. See

- 1 Punkt pro Karte/Brücke
- +3 Punkte pro Länderburg
- 2 Punkte pro Karte/Brücke
- 2 Punkte **je Strassenabschnitt**/Brücke
- 3 Punkte **je Strassenabschnitt**/Brücke
- 1 Punkt pro Karte/Brücke
- +2 Punkte für **jeden** Gefolgsmann auf d. Labyrinth
- 2 Punkte pro Karte/Brücke
- +2 Punkte für **jeden** Gefolgsmann auf d. Labyrinth
- selbige** Punkte **einer** nächsten Wertung in der Umgebung (Karten 1-6)
- 2 Punkte pro Karte
- +2 Punkte pro Wappen
- +3 Punkte pro Länderburg
- +3 Punkte mit Darmstadtium
- 3 Punkte pro Karte
- +3 Punkte pro Wappen
- +3 Punkte pro Länderburg
- +3 Punkte mit Darmstadtium
- 1 Punkt pro Karte
- +1 Punkt pro Wappen
- +3 Punkte pro Länderburg
- +3 Punkte mit Darmstadtium
- 2 Punkte pro Karte
- +2 Punkte pro Wappen
- +3 Punkte pro Länderburg
- +3 Punkte mit Darmstadtium
- 9 Punkte
- +3 Punkte pro Weinberg
- +3 Punkte mit der Kirche St. Ludwig oder der Russischen Kapelle
- 9 Punkte
- +3 Punkte pro Weinberg
- 9 Punkte
- +3 Punkte pro Weinberg
- 9 Punkte für eine gewonnene Herausforderung
- 0 Punkte für eine verlorene Herausforderung
- 12 Punkte
- 1 Punkt **je Strassenabschnitt**
- 2 Punkte **je Strassenabschnitt**

Regelherkunft:

- Grundspiel, BBB
- Burgen in Deutschland
- Die Erweiterung, BBB
- Kathedralen in Deutschland, BBB
- Kathedralen in Deutschland, Die Erweiterung, BBB
- Das Labyrinth, BBB
- Das Labyrinth, Die Erweiterung BBB
- Das Labyrinth
- Brücken, Burgen und Basare
- Grundspiel
- Burgen in Deutschland
- Darmstadt spielt
- Die Erweiterung
- Burgen in Deutschland
- Darmstadt spielt
- Die Katharer
- Burgen in Deutschland
- Darmstadt spielt
- Die Katharer, Die Erweiterung
- Burgen in Deutschland
- Darmstadt spielt
- Grundspiel
- Schafe und Hügel
- Darmstadt spielt
- Abtei und Bürgermeister
- Schafe und Hügel
- Die Kultstätte und der Ketzer
- Schafe und Hügel
- Die Kultstätte und der Ketzer
- Burgen in Deutschland
- Kathedralen in Deutschland
- KatiD, Die Erweiterung
- Das Schicksalsrad

Aktionen des Schicksalsrades:

- **FORTUNA**
- 3 Punkte für den Spieler am Zug

• 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	Das Schicksalsrad
	2 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• Wiese mit Schwein oder Schweineherde	2 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Das Schicksalsrad, Der Fluss II Händler & Baumeister
	4 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• Wiese mit Schwein und Schweineherde	3 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Das Schicksalsrad, Händler & Baumeister, Der Fluss II
	6 Punkte für jede fertige belagerte Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Die Katharer
• UNWETTER	1 Punkt für jeden Gefolgsmann im Vorrat	Das Schicksalsrad
• INQUISITION	2 Punkte für jeden Mönch	Das Schicksalsrad
• KRONENFELDWERTUNG		
• 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	Das Schicksalsrad
	3 Punkte bei zwei dort stehenden Gefolgsmännern (auch bei zwei eigenen)	
Aktionen der Depeschen:		
• Kleinste Straße werten	1 Punkt pro Karte/Brücke	Die Depeschen, BBB
• Kleinste Straße mit Wirtshaus am See werten	0 Punkte	Die Depeschen, Die Erweiterung
• Kleinste Stadt werten	1 Punkt pro Karte +1 Punkt pro Wappen	Die Depeschen
• Kleinste Stadt mit Kathedrale werten	0 Punkte	Die Depeschen, Die Erweiterung
• Kleinstes Kloster werten	1 Punkt für jede Karte (Klosterkarte und jede angrenzende Karte)	Die Depeschen
• Wappen	2 Punkte pro Wappen jeder Stadt mit einem eigenen Gefolgsmann	Die Depeschen
• Ritter	2 Punkte pro eigenen Ritter	Die Depeschen
• Bauern	2 Punkte pro eigenen Bauer	Die Depeschen
• Siegel	2 Punkte	Die Depeschen
Vorzeitiger Wertung durch 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 oder Schweineherde	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Händler & Baumeister, 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
• Wiese mit Kleinstadtburg	4 Punkte für jede Kleinstadtburg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Brücken, Burgen und Basare
• Wiese mit Kleinstadtburg und Schwein oder Schweineherde	5 Punkte für jede Kleinstadtburg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Brücken, Burgen und Basare, Die Erweiterung, Fluss II
• Wiese mit Kleinstadtburg und Schwein und Schweineherde	6 Punkte für jede Kleinstadtburg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Brücken, Burgen und Basare, Händler & Baumeister, Fluss II
• 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 oder Schweineherde	2 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Händler & Baumeister, 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
• verbinden einer Wiese m. Gutshof und Kleinstadtborg	2 Punkte für jede Kleinstadtborg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Brücken, Burgen und Basare
• verbinden einer Wiese m. Gutshof und Kleinstadtborg und Schwein oder Schweineherde	3 Punkte für jede Kleinstadtborg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Brücken, Burgen und Basare Händler & Baumeister, Fluss II
• verbinden einer Wiese m. Gutshof und Kleinstadtborg und Schwein und Schweineherde	4 Punkte für jede Kleinstadtborg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Brücken, Burgen und Basare Händler & Baumeister, Fluss II
• 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 +dopplte 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
• 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 Kleinstadtborg	0 Punkte	Brücken, Burgen und Basare
• Nicht fertige Stadt	1 Punkt pro Karte +1 Punkt pro Wappen	Grundspiel
• Nicht fertige Stadt mit Kathedrale oder Darmstadtium	0 Punkte	Die Erweiterung, Darmstadt spielt
• Nicht fertige belagerte Stadt	0 Punkte	Die Katharer
• Nicht fertiges Kloster	1 Punkt für jede Karte (Klosterkarte und jede angrenzende Karte)	Grundspiel
• Länderkloster mit Abt	1 Punkt für jede Karte der Auslage (Klosterkarte und jede angrenzende Karte senkrecht und waagerecht)	Klöster in Deutschland/ Niederlande
• 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 Ketzler
• Baba Yagas Hütte	1 Punkt für jede fehlende Karte (BabaYaga-karte und jede nicht angrenzende Karte)	BabaYaga & Bogatyr
• Weinberg	0 Punkte	Schafe und Hügel

• Nicht fertige Länderburg	1 Punkt für jede angrenzende Karte 2 Punkte für die Burgkarte	Burgen in Deutschland
• 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
• Wiese	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 oder Schweineherde	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, 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
• Wiese mit Kleinstadtburg	4 Punkte für jede Kleinstadtburg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Brücken, Burgen und Basare
• Wiese mit Kleinstadtburg und Schwein oder Schweineherde	5 Punkte für jede Kleinstadtburg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Brücken, Burgen und Basare, Händler & Baumeister, Fluss II
• Wiese mit Kleinstadtburg und Schwein und Schweineherde	6 Punkte für jede Kleinstadtburg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Brücken, Burgen und Basare, Händler & Baumeister, Fluss II
• Gutshof	4 Punkte für jede fertige Stadt in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister
• Gutshof mit Kleinstadtburg	5 Punkte für jede Kleinstadtburg in der Wiese oder an die Wiese angrenzend	Abtei und Bürgermeister, Brücken, Burgen und Basare
• Warenplättchen	10 Punkte für jede Gleich- oder Mehrheit bei den Warenplättchen (Wein, Tuch, Korn)	Händler & Baumeister
• Goldstücke	1 Punkt bei 1-3 Goldstücken 2 Punkte bei 4-6 Goldstücken 3 Punkte bei 7-9 Goldstücken 4 Punkte bei 10 und mehr Goldstücken	Die Goldminen Die Goldminen Die Goldminen 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