



Ve – hver del verd **1 poeng**.



Vertshus med innsjø – Hver veidel verd **2 poeng**.
NB! Hvis ikke veien med Vertshus er fullført ved spillest slutt får en **0 poeng** for veien.



Kloster – et kloster er ferdig når det er fullstendig omgitt av landskapsbrikker. Da får en **9 poeng**.



By brikke. En by er fullført når den er helt omgitt av bymurer. Hver bybrikke gir **2 poeng**.



Bybrikke med **skjold**. Her for en **2 poeng** ekstra per skjold.



Rød får **8 poeng**.



Katedral – En ferdig by som inneholder en eller begge katedralene er verd **3 poeng** for hver bydel og 3 poeng per skjold. **NB!** En uferdig by med katedral er verd **0 poeng**.



Bybrikke med varer – den spilleren som fullfører en by med varer får varene, selv om spilleren ikke har undersätter i byen.



Ved spillets slutt vil spilleren med flest vintønner få 10 poeng, likedan med korn og tøy.



Vulkan – når du trekker denne brikken får du ikke sette ut en undersatt. Istedenfor skal **dragen** flyttes direkte til den nye vulkanbrikken.



Drage – når du trekker en dragebrikke legger du den ut på vanlig måte og du kan sette på en undersatt. Deretter avbrytes runden og dragen flyttes. Den skal **flyttes 6 ganger**, ikke på skrå. Ikke to ganger på samme brikke. Dragen sluker alle undersätter på sin vei.



Magisk portal – Når du trekker en magisk portal, kan du plassere en undersatt på denne eller på en hvilken som helst av de andre ledige brikkene. (Vanlig regler).



Prinsessebrikke – dersom en bygger ut en by med denne brikken og det står en eller flere riddere i den, må en sende en av disse tilbake til eieren. Du kan bare sette en undersatt på brikken om du starter en ny by eller bygger på en tom by.



Start på elv. Tips start med **begge disse brikkene**, da blir det to elver og alle tre endene av elva kan brukes!



Bonden som eier dette jordet med griser får **1 poeng** ekstra for hver by den forsyner.



Tårnbrikke 1. Sette på en undersatt
2. Kan bygge en tårnbrikke på denne eller andre tårnbrikker.
3. Kan bygge på et påbegynt tårn
4. Kan sette sin undersatt på et tårn – fullfører det. Avhengig av høyden på tårnet, kan en ta til fange motstandere eller utveksle fanger.



Klosterkirke – brukes istedenfor å trekke. Brikken avslutter både veier og byer. Kan sette en undersatt på – som kloster, får 9 poeng.



Marked – først legger en brikken etter vanlig regler, deretter avbrytes runden og en bruker katapulten. Spilleren som trakk brikken begynner og velger en av de fire brikkene under. De andre spillerne må bruke samme brikke.



Slå ut – målet er å slå ut en motstanders undersått. Treffer brikken en undersått, uavhengig av farge må den fjernes. Treffer brikken flere undersåtter må også disse tas bort, velter en undersått borti en annen tas denne også ut.



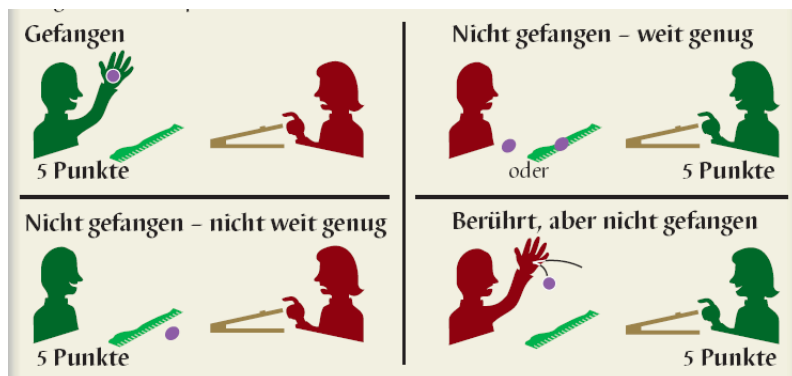
Forføring – bytte av undersått. Målet er å få brikken til å lande på brettet. Den av motstanderens undersått som er nærmest brikken fjernes og den som skjøt brikken får sette inn sin undersått istedenfor. Han kan ta en undersått fra brettet eller lageret.



Mål skyting – Målet her er å få skiven til å lande på brikken som nettopp ble lagt ned. Den spilleren som får skiven nærmest får **5 poeng**.



Fange - Plassere linjalen midt i mellom to spillere (nabo til venstre). Prøv å skyt over linjalen. Se poengfordeling under.



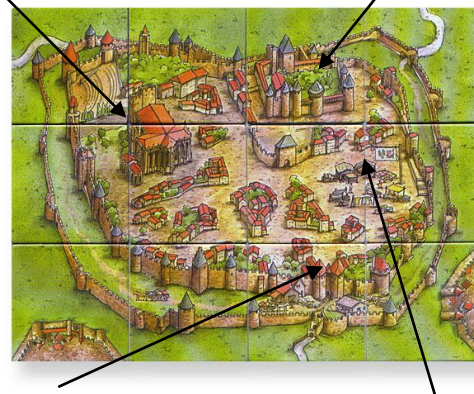
Røverridder – brikken gis til den som først fullfører en vei. Brikken gis videre til den som lager lengre vei. Den som har brikken ved spillets slutt får **1 poeng per fullførte vei**.



Kongen – brikken gis til den spilleren som først fullfører en by. Brikken gis videre hvis en annen spiller fullfører en større by. Spillerne som har brikken ved spillets slutt får **1 poeng per fullførte by**.

Katrdral -> kloster

Slott -> by



Smed -> vei

Marked -> gård



Greven settes ved start i slottskvarteret. Når du legger ut en brikke som gjør at minst en motspiller scorer poeng, uten at du selv gjør det kan du sette en undersått i et av kvarterene i byen Carcassonne. Denne plasseringen kommer som et tillegg til andre undersåtter du kan plassere som vanlig. Ut over i spillet kan undersåtter fra byen flyttes ut og være med i poengberegningen, hvis ikke greven står i det kvarteret. Alle velger en gang etter tur hvor mange undersåtter de vil ta ut fra det aktuelle kvarteret. Dette er eneste måte å få ut undersåttene på. Når du plasserer en undersått i byen Carcassonne kan du også flytte greven.



Undersått – teller som 1



Kjempe – teller som 2



Borgermester – en spiller kan sette ut en borgermester i stedet for en vanlig undersått. Vanlige regler for undersåtter gjelder. Når en skal

score en by teller borgermesteren så mange som det er skjold i byen. Er det 3 skjold i byen teller den som tre. Er det ingen skjold teller den som null.



Låve – Når en spiller legger ut en landskapsbrikke slik at det danner en firkant med jorder, kan han sette ut en låve i krysset mellom de fire brikkene. Er det bønder på jordene scorer de umiddelbart for sine byer og går tilbake til eier. Blir et jorde senere hengende sammen med jordet med en låve på, scorer bonden og går tilbake til eier, men da får han bare 1 poeng per by, eller 2 hvis han har en gris. Ved spillets slutt får spilleren med låve **4 poeng** for hver by den grenser til. En låve kan ikke fjernes av drage eller tårn.



Feen – alle har rett til å utplassere og flytte feen i runder der de ikke setter ut undersåtter. Feen må plasseres sammen med en av dine egen undersåtter og har tre effekter:

1. Beskytte mot dragen, den kan ikke gå der feen står.
2. Du får **1 poeng** hver gang det er din tur og feen sår hos en av dine undersåtter.
3. Når en by, vei, kloster eller eng poeng beregnes og feen står med din undersått får du **3 poeng** ekstra.



SPILFIGUREN

Gefolgsleute: Jeder kleine oder große Gefolgsman ist ein Gefolgsman.

Sonderfiguren: Baumeister und Schwein sind keine Gefolgsleute.

Neutrale Figuren: Drache, Fee und Turmteile sind neutral, sie „gehören“ keinem Spieler.



Vogn – den brukes som en undersått og kan settes på vei, kloster eller by, ikke på et jorde. Når en fullfører et bygg kan en ta vogna tilbake eller flytte den til en brikke som grenser til det en nettopp fullførte.



Byggmester – etter at en har satt en undersått på en vei eller en by kan en neste runde sette på byggmesteren på neste by/veibrikke. Dette betyr at en i de påfølgende rundene kan trekke en ekstra brikke hvis en kan bygge på veien/byen en har byggmesteren i. En kan sette ut undersåtter på begge brikkene.



Gris – gir 1 poeng ekstra per by en bonde forsyner (4 p istedenfor 3p).



Tårnbrikker

2 spillere = 10 biter
3 spillere = 9 biter
4 spillere = 7 biter
5 spillere = 6 biter
6 spillere = 5 biter

Kan kjøpe fri fanget undersått ved å gå 3 poeng bakover selv og motspiller som har fanger får gå 3 poeng framover. Kan bare ta fanger vannrett og loddrett ikke på skrå.

Zugabfolge

1. LANDSCHAFTSKARTE ZIEHEN UND ANLEGEN

2. „HÖLZ BEWEGEN“

- kleinen Gefolgsman setzen (Grundspiel) oder großen Gefolgsman setzen (Wirtshäuser & Kathedralen) oder
- Baumeister setzen oder Schwein setzen (Händler & Baumeister) oder
- Fee ein- bzw. versetzen oder Ritter wegen Burgräulein entfernen (Burgräulein & Drache) oder
- Turmteil setzen (Der Turm)

gegebenenfalls DRACHE ZIEHEN (Burgräulein & Drache)

3. WERTEN

SPILFIGUREN

Gefolgsleute: Jeder kleine oder große Gefolgsman ist ein Gefolgsman.

Sonderfiguren: Baumeister und Schwein sind keine Gefolgsleute.

Neutrale Figuren: Drache, Fee und Turmteile sind neutral, sie „gehören“ keinem Spieler.

