

# Carcassonne Quick Reference

Basisspel	
De Uitbreiding	De Rivier
Kooplieden & Bouwmeesters	De Rivier II
De Draak, de Fee en de Jonkvrouw	De Graaf van Carcassonne
De Toren	Koning en Roofridder
Burgemeesters en Abdijen	De Katharen
De Katapult	Cultusplaatsen & Kettters
Burchten, Bruggen en Markten	De Tunnel
Het rad van Fortuin	De Graancirkels

## Algemeen:

- Deze regels bevatten de eenvoudige puntentelling boeren (per weiland) en de vernieuwde waardering voor weilanden van 3 punten. De oude “kleine stad” regel (stad van 2 tegels = 2 punten) is niet meer toegepast.
- De hoofdman is 1 horige, maar wordt **geteld** als 2 horigen. Dus je punten worden **NIET verdubbeld**.
- De burgemeester is 1 horige, maar wordt geteld als zoveel horigen als er schilden in de stad aanwezig zijn (kan dus ook 0 zijn!)
- Het varken en de bouwmeester worden behandeld als horigen (maar het zijn geen horigen!). Alle regels voor horigen zijn ook van toepassing op het varken en de bouwmeester, maar ze worden niet meegeteld bij het bepalen van de meerderheid. Ook mogen ze geen gebruik maken van de magische poort, of in de stad van Carcassonne worden geplaatst. **Weggehaald worden door de graancirkels** of de pest mag ook niet. Op het rad van fortuin mag het ook niet gezet worden
- De wagen is een horigen en wordt als zodanig behandeld. Hij mag wel niet op de wei.
- De boerderij is geen horige. De boerderij kan niet door de magische poort, kan niet door de draak worden opgegeten, kan niet door de katapult worden geraakt of verleid, kan niet worden gevangen door de toren, kan niet door de pest worden weggehaald en kan niet door een graancirkel verdwijnen.
- Verwijderde horigen worden altijd terug in de voorraad van de eigenaar geplaatst, **tenzij de horigen door een toren gevangen worden genomen**.
- Een kruispunt deelt een straat in tweeën, behalve als de kruising ongelijk is (brug over een andere weg), **of als de splitsing een rotonde is**
- Het rad van fortuin is een los spel, maar kan ook als uitbreiding gebruikt worden en is als zodanig ook in deze Quick Reference opgenomen. **Om verwarring met de varkens uit “kooplieden & bouwmeesters” te voorkomen heb ik het roze varken hier aangeduid met “zwijn”**.
- Horige op kroonvelden van het rad van fortuin of **in de stad van Carcassonne**, zijn beschermt tegen ALLE gevaren. (zoals: de draak, de torens, de pest, de katapult fiches, ...)

## Begin van het spel:

- Elke speler ontvangt 8 horigen (waarvan 1 voor de puntentelling), 1 hoofdman, 1 varken, 1 bouwmeester, 1 abdijtegel, 1 boerderij, 1 wagen, 1 burgemeester, 4 verschillende katapultfiches (iedereen heeft dus dezelfde!), 2 tunnel fiches van je eigen kleur (bij twee spelers ontvang je fiches van 2 verschillende kleuren), 3 brugdelen, 3 burcht fiches (bij 5 - 6 spelers is het 2 brugdelen en 2 burcht fiches) en een aantal torendelen, afhankelijk van het aantal spelers (spelers/torendelen): 2/10, 3/9, 4/7, 5/6, 6/5.
- De stad Carcassonne wordt gelegd.
- De graaf begint op het kasteel.
- De draak en de fee beginnen buiten het spel.
- Het Rad van Fortuin wordt gelegd. Het zwijn wordt op het vak "fortuna" geplaatst, met zijn snuit naar rechts wijzend.
- De bron van de rivier wordt gelegd.
- De jongste speler begint en legt de splitsing aan.
- Om beurten leggen de spelers riviertegeles aan naar eigen inzicht. Uitzonderingen: Er mag geen U-bocht ontstaan en de twee uiteinden van de rivier mogen niet met elkaar worden verbonden.
- Bij het leggen van de rivier mag er zoals gebruikelijk een horige op de zojuist gelegde tegel gezet worden. Horigen kunnen niet op de rivier geplaatst worden.
- De speler die de laatste rivierteegel (met vulkaan) legt, mag daar geen horige op plaatsen. De draak wordt op deze tegel geplaatst en de speler die de tegel gelegd heeft voert direct zijn volgende beurt uit.
- Als de rivier, de graaf of het rad van Fortuin niet gebruikt wordt, wordt de starttegel gelegd.
- De eerste tegel van de stapel wordt getrokken, waarna de rest volgt.

## Beurtverloop:

(Op elk moment in het spel mag een speler horigen die d.m.v. de toren gevangen zijn genomen terugkopen. Dit kost 3 punten, terwijl de speler die de horige gevangen genomen had drie punten verdient. De vrijgelaten horige mag direct worden ingezet.)

1. Als de fee op dezelfde tegel staat als een horige van de speler, dan krijgt de speler 1 punt.
2. Als de speler zijn abdijtegel wil spelen (zo niet ga door naar stap 3) trekt hij geen nieuwe landtegel, maar plaatst hij zijn abdijtegel. De abdij mag overal aangelegd worden waar nog maar een opening van 1 tegel is. Op de 4 zijden (horizontaal en verticaal) moeten reeds een tegel liggen. Bij het aanleggen hoeft er geen rekening gehouden te worden met dorpen en wegen. De speler die de abdij heeft gelegd kan hier een horige als monnik op plaatsen. Sla stap 3 t/m5 over.
3. De speler moet een nieuwe landtegel trekken. Als de landtegel een draak symbool bevat, maar de draak is nog niet in het spel, dan wordt deze tegel apart gelegd en wordt er een nieuwe tegel getrokken. Als de tegel een rad-van-fortuin symbool bevat wordt direct het rad gespeeld, alvorens de tegel aan te leggen:

1. Het zwijn wordt zoveel vakken naar rechts verplaatst als aangegeven op de getrokken kaart (altijd met de klok mee) 0, 1, 2, of 3 plaatsen.
2. De actie van het rad waar het zwijn op uitkomt wordt uitgevoerd:
  - a. "fortuna" (fortuin): De speler die de kaart trok krijgt direct 3 punten.
  - b. "steueren" (belastingen): Alle spelers krijgen punten voor hun ridders. Elke geplaatste ridder betekent 1 punt, + 1 punt voor elk schild wat in de betreffende stad ligt. De stad hoeft niet af te zijn.
  - c. "hangersnot" (hongersnood): Alle spelers krijgen punten voor hun boeren. Iedereen krijgt 1 punt per afgebouwde stad in zijn weide (zelfde telwijze als bij het einde van het spel).
  - d. "unwetter" (onweer): Alle spelers krijgen 1 punt voor elke horige die hij in zijn voorraad heeft.
  - e. "inquisition" (inquisitie): Elke speler krijgt 2 punten voor elke monnik die hij op het klooster heeft staan.
  - f. "pest" (pest): Elke speler moet 1 van zijn eigen horigen van het speelveld terugnemen in zijn voorraad. Dit mag geen horige zijn die zich bevindt op een kroonveld. Het terugnemen van horigen wordt gedaan met de klok mee, beginnende met de speler die de kaart trok.
3. De horigen die op de actieve kroonvelden van het rad staan (waar het zwijn staat) worden gewaardeerd en terug in voorraad genomen. Deze waardering gaat als volgt:
  - a. Als er 1 horige alleen in een segment met 1 kroonveld staat dan krijgt hij 3 punten.
  - b. Als er 1 horige alleen in een segment met 2 kroonvelden staat dan krijgt hij 6 punten
  - c. Als er 2 horige in een segment staan (beide dus op hun eigen kroonveld) dan krijgen beide horigen 3 punten (ook als beide horigen van dezelfde speler zijn).
4. Hierna wordt het spel hervat door de tegel met het rad-van-avontuur symbool te plaatsen (stap 4).

4. De speler moet de landtegel aanleggen. Als de tegel niet aangelegd kan worden, dan wordt deze tegel uit het spel verwijderd en wordt er een nieuwe tegel getrokken.

5. Als een tegel met een jonkvrouw symbool aan een stad met daarin horigen aangelegd wordt, dan mag de speler 1 horige naar keuze uit die stad verwijderen. Ook de **bouwmeester** kan zo verwijderd worden. Een **hoofdman** mag alleen verwijderd worden als er geen andere horigen meer in de stad zijn. Als op deze manier een horige verwijderd is ga dan naar stap 9.

6. Na het leggen van de tegel mag de speler een extra actie uitvoeren. Hij mag een brug uit zijn voorraad nemen en die op de juist aangelegde tegel (of op de tegels die met de zijden aan de net aangelegde tegel liggen) plaatsen, hierdoor verlengd hij de weg. De uiteinden van de brug moeten wel in de weiden liggen, dus niet in de **rivier**, weg of stad. Met deze uitbreiding mag je dus weg – weiden aan elkaar plaatsen, wat dus normaalgezien niet mag, je moet natuurlijk wel een brug gebruiken. Bruggen mogen achterelkaar worden geplaatst.

7. De speler mag 1 horige uit zijn voorraad op de zojuist aangelegde landtegel zetten volgens de plaatsingsregels:

Uitzondering: de boerderij wordt gelegd op een kruispunt van 4 tegels, waarvan 1 tegel de zojuist aangelegde tegel is. Het kruispunt mag alleen uit weide bestaan. In deze weide mogen reeds boeren staan, maar geen andere boerderij. De boerderij blijft staan tot het einde van het

spel en kan dus niet door de draak of een toren verwijderd worden. Als er al boeren in het weiland aanwezig waren dan worden deze **direct** gewaardeerd op dezelfde wijze als bij de eindtelling. Ook als een weiland met een boer later verbonden wordt met het weiland van de boerderij wordt deze boer **direct** gewaardeerd, alleen krijgen deze boeren slechts 1 punt per afgebouwde stad en 2 punten per afgebouwde burcht, (1 extra punt als er een varken bij staat en 1 extra punt als er een varkenskudden in staat).

– Een horige moet op een niet geteld gebied (weg, stad, klooster, weide, **abdij** of cultusplaats) geplaatst worden.

– Uitzondering: Een burgemeester kan alleen in een stad geplaatst worden.

– Uitzondering: Een wagen mag niet in een weiland geplaatst worden.

– Er mogen zich geen andere horigen (eigen of van een andere speler) in het gebied bevinden. (zie uitzondering boerderij hierboven)

– Uitzondering: Een varken moet in een weiland geplaatst worden waar al minimaal 1 eigen horige aanwezig is. Er mogen horigen van andere spelers in staan.

– Uitzondering: Een bouwmeester moet in een stad of op een weg geplaatst worden waar al minimaal 1 eigen horige aanwezig is. Er mogen horigen van andere spelers in/op staan.

Uitzondering: Als in stap 5 een horige door de jonkvrouw uit de stad verwijderd is, dan mag er geen horige meer geplaatst worden.

Uitzondering: Als de tegel een vulkaan symbool heeft dan mag er geen horige geplaatst worden, maar moet de draak er op geplaatst worden. Als de draak nog niet in het spel was en er tegels met het draak symbool apart gelegd waren, dan worden deze tegels samen met de gedekte landtegels geschud. Ga vervolgens naar stap 17.

Uitzondering: Als de tegel een magische poort symbool heeft dan mag de speler zijn horige op deze of een andere tegel plaatsen volgens de bovengenoemde plaatsingsregels.

Uitzondering: Als er reeds 1 of meerdere torenbouwplaatsen of torens in het spel zijn dan mag de speler ervoor kiezen om een torendeel uit zijn voorraad op een van de torenbouwplaatsen of torens te plaatsen of een toren af te sluiten door er een horige op te plaatsen. Een torendeel mag niet op een afgesloten toren worden geplaatst. Als een speler een torendeel plaatst of een toren afsluit is het niet toegestaan (nog) een horige te plaatsen. Een speler die een torendeel plaatst mag direct 1 horige van een andere speler gevangen nemen. Hij legt de gevangen horige bij zijn eigen voorraad. De hoogte van de toren bepaalt waar de speler horigen gevangen mag nemen. Als hij het eerste torendeel op een bouwplaats zet kan hij horigen gevangen nemen op deze tegel of op een van de landtegels die aan deze tegel grenzen. Als hij het tweede torendeel bouwt mag hij ook kiezen voor horigen op de landtegels die horizontaal of vertikaal twee tegels van de toren vandaan liggen. Voor iedere verdieping van de toren wordt op deze wijze het aantal mogelijke tegels met vier verhoogd. Gaten in het speelveld of andere torens binnen de reikwijdte hebben hier geen invloed op. Op het moment dat twee spelers een horige van elkaar gevangen hebben genomen ruilen ze deze direct met elkaar.

Uitzondering: Als de speler in de zelfde beurt een brug geplaatst heeft, dan mag de speler ook kiezen om zijn horige op de brug te zetten. Alle gebieden onder de brug, zijn niet van de horige.

Uitzondering: In plaats van een horige op een tegel te plaatsen, kan men kiezen om een horige te plaatsen op een van de kroonvelden in het rad van avontuur. Dit moet dan wel een kroonveld zijn waar nog geen andere horige staat. Het is wel toegestaan een horige te plaatsen in een kroonveld als een ander kroonveld in hetzelfde segment bezet is door een horige van jezelf of van een andere speler.

8. Als de speler ervoor gekozen heeft om geen horige (kan ook een bouwmeester, hoofdman, torendeel, varken,... zijn) in te zetten, dan mag hij de fee op een tegel met een van zijn eigen horigen plaatsen. Let op: als de geplaatste tegel een vulkaan symbool heeft, dan mag de fee niet verplaatst worden omdat het, *niet inzetten van de horige*, geen keuze was.

9. Tijdens zijn beurt mag een speler, als extra actie, een eigen "tunnel" fiche op een nog onbezette tunneluitgang leggen (dit mag ook op de tegel die je net hebt aangelegd). Wie al een fiche gelegd heeft, mag in een volgende beurt zijn 2de fiche ook aanleggen op dezelfde manier. Hierdoor loopt deze weg door als tunnel, het ene fiche is de ingang van de tunnel, het andere fiche is de uitgang. Als een weg hierdoor afgemaakt wordt, volgt er een telling.

De fiches moeten niet op de zelfde tegel gelegd worden, (hierdoor kan een weg plots helemaal aan de andere kant van het spel verdergaan).

De tegel uit "De draak, de fee en de jonkvrouw" met de tunnel, kan ook als een tunnel tegel worden aanschouwd, in dit geval loopt de weg niet automatisch door deze tunnel maar moet er een tunnel fiche worden gebruikt. (Dit zou ik echter niet aanraden).

10. Als een Katharen-tegel aan een stad wordt geplaatst wordt deze stad als belegerd beschouwd. Dit heeft gevolgen voor de puntentelling

11. Als er een klooster direct (horizontaal, verticaal of diagonaal) aan een Katharentegel grenst dan mag de speler een eigen ridder uit deze stad terugnemen in zijn voorraad.

12. Als een cultusplaats naast een klooster wordt gelegd of andersom (mag horizontaal, verticaal of diagonaal zijn) en er wordt een ketter/monnik geplaatst dan daagt deze de monnik/ketter op de daarnaast gelegen tegel uit. De uitdaging bestaat eruit dat beide spelers (het kan ook dezelfde speler zijn!) zo snel mogelijk zijn cultusplaats/klooster afmaakt. Als deze af is wordt deze normaal gewaardeerd. De verliezende monnik/ketter wordt terug in de voorraad genomen maar wordt niet gewaardeerd. Het is niet toegestaan een cultusplaats direct naast **meerdere** kloosters te leggen (horizontaal, verticaal of diagonaal) of andersom.

13. Als de geplaatste tegel een kermistegel is, dan wordt de katapultronde gespeeld. De speler die de kermiskaart plaatste beslist welk fiche er gespeeld wordt. De andere spelers nemen dan hetzelfde fiche. Dit fiche wordt door alle spelers gespeeld, met de klok mee, de speler die de kaart speelde begint.

A. Knock-out fiche: Met deze fiche probeer je een of meerdere horigen te raken die op het bord staan. Als ze geraakt zijn (ze hoeven niet om te vallen) gaan ze terug naar de eigenaar (kan dus ook je eigen horige zijn). Als een geraakte horige verschuift en daardoor een andere raakt, gaat ook deze terug in de voorraad.

B. Verleiding fiche: Schiet het fiche op het spelbord. Als hij er naast gaat of eraf schuift is je beurt voorbij. Als hij op het bord blijft liggen kijk je welke horige van een tegenstander het dichtst bij het fiche ligt. De speler die geschoten heeft mag een eigen horige uit de voorraad nemen en deze plaatsen in plaats van deze horige. De horige van de tegenstander gaat terug in zijn voorraad.

C. Mikken op doel fiche: Elke speler schiet deze fiche naar de zojuist aangelegde kermis. De speler die het dichtst bij de kermis ligt krijgt 5 punten.

D. Vang fiche: Leg het meetbord midden tussen jezelf en je linker buur. Schiet het fiche naar je buur. Mogelijkheden

- a. De buur vangt het fiche → hij krijgt 5 punten.
- b. Het fiche valt op of voorbij het meetbord → jij krijgt 5 punten.
- c. Het fiche valt voor het meetbord → hij krijgt 5 punten.
- d. Het fiche wordt wel geraakt door je buur, maar niet gevangen → jij krijgt 5 punten.

14. Als de gelegde tegel een draak symbool heeft, gaat de draak op jacht:

Met de klok mee mogen de spelers de draak 1 tegel in horizontale of verticale richting verplaatsen, beginnende met de speler die de draak geactiveerd heeft. De draak mag niet twee maal in een beurt op dezelfde tegel komen. De draak mag niet op de tegel met de fee komen. De draak mag niet in de stad van Carcassonne komen en ook niet op het rat van fortuin. De draak moet 6 keer verplaatst worden behalve wanneer de draak op een tegel komt waarvandaan hij niet meer verder kan. Wanneer de draak op een tegel met een horige komt dan moet de eigenaar die terug nemen. Als door het aanleggen van de draken tegel een puntentelling veroorzaakt wordt, zal eerst de draak verplaatst moeten worden voor dat de punten geteld worden. (Dit kan dus een grote rol spelen in de punten verdeling.)

15. Wanneer de tegel een graancirkel bevat, mag de speler die de tegel getrokken heeft beslissen als iedereen een horige moet wegnemen of bijzetten in op een stad, weg of in de weide. Dit gebeurt als volgt:

- Weide graancirkel (Graancirkel in de vorm van een hooivork), dan moet iedereen een horige bijzetten of weghalen op een weide.
- Stad graancirkel (Graancirkel in de vorm van een schildje), dan moet iedereen een horige bijzetten of weghalen in de stad.
- Weg graancirkel (Graancirkel in de vorm van een goedendag), dan moet iedereen een horige bijzetten of weghalen op de weg.

16. Wanneer de tegel een markt symbool bevat, mag de speler zijn beurt afmaken en eventueel een horige plaatsen, daarna wordt het spel even stil gelegd door de veiling. De speler die de tegel trok, (-> Speler A), pakt evenveel tegels van de stapel, als er spelers in het spel zijn. Nu gaan de tegels één voor één geveild worden onder de spelers. De speler die links zit, (-> Speler B), van speler A mag beginnen door 1 tegel uit te kiezen en er een aantal punten voor te zeggen, (0, 1, 2,...) dat hij wil betalen. De volgende speler mag nu ook een bod doen. Dit moet hoger zijn dan het vorige bod, of de speler moet passen en kan dan niet meer in aanmerking komen voor de tegel te krijgen. Dit gaat zo voort tot alle spelers 1 keer hebben geboden of gepast. Speler A zal dus het laatste bod mogen doen. Nu mag Speler B beslissen als hij;

- De tegel koopt van de speler die het hoogste geboden heeft -> Hij moet het aantal punten dat er is geveild aftrekken van zijn score en bijtellen bij de hoogste bidder.
- De tegel verkoopt aan de speler die het hoogste geboden heeft -> Hij krijgt het aantal punten dat er geveild is bij zijn score en trekt de punten af van de speler met het hoogste bod.

Als alleen speler B heeft geboden en niemand anders bied hoger, krijgt niemand de punten er bij. Speler B is ook verplicht om de tegel nu te kopen.

Dit proces herhaalt zich tot alle tegels op zijn. Dit wil zeggen dat de volgende speler die nog geen tegel heeft gekozen, een tegel trekt en veilt. Spelers die al een tegel hebben, mogen niet meer mee doen. De laatste tegel wordt gratis weggegeven aan de speler die nu nog geen tegel had, dit lijkt een groot voordeel, maar die tegel is meestal wel de slechtste.

Wanneer er vrij vroeg in het spel een markt tegel wordt getrokken, kan het zijn dat iemand een negatief aantal punten krijgt, dit is toegestaan.

Als iedereen een tegel heeft en de veiling dus rond is, mag iedereen de tegel aanleggen, te beginnen met speler B. Als een tegel van de geveilde tegels ook een markt tegel is, dan wordt er pas geveild nadat iedereen zijn tegel heeft afgelegd.

Het spel gaat nu gewoon verder van waar het gestopt was, en dat wil dus zeggen dat speler B een tegel uit de zak mag trekken.

17. Wanneer er wegen, steden, kloosters,... afgebouwd zijn:

1. Als dit een stad is van 2 tegels, mag de speler een burchtfiche op de stad leggen en de horig die op de stad stond, op de burcht plaatsen. Deze burcht is hierdoor nog niet af. De burcht is pas af als er een project, (dat minstens één tegel bevat) dat binnen het terrein van de burcht is, wordt afgebouwd (Het terrein van de burcht is 6 tegels groot; de 2 stadstegels en de 4 weidetegels er rond.). Nu krijgt de eigenaar van de burcht evenveel punten als die van het project, (Weg, Stad, Klooster, Cultusplaats of Burcht). Zo kunnen er ook ketting reacties ontstaan, een burcht krijgt de punten van een andere burcht en die burcht krijgt dan weer de punten van een project. Een speler mag niet kiezen van welk project hij punten wilt ontvangen, dit moet van het eerst afgebouwde project zijn. Als er meerdere projecten *tegelijktijd* worden afgebouwd, mag de eigenaar van de burcht wel *kieszen* welke punten dat hij wilt ontvangen. Als een burcht op het einde van het spel niet af is, krijg je ook geen punten.

2. Elke speler mag 1 of meerdere horigen vanuit de gerelateerde stadswijken op de te waarderen gebieden plaatsen, mits de graaf niet in die stadswijk staat. De spelers doen dit met de klok mee, met als laatste de speler die de telling veroorzaakt. Elke speler komt zo 1 keer aan de beurt. Dit gebeurt als volgt:

Van het **kasteel** naar een te tellen **stad**.

Van de **smederij** naar een te tellen **straat**.

Van de **kathedraal** naar een te tellen **klooster**.

Van de **markt** naar een te tellen **weide**.

*Horigen die zich op de markt bevinden, mogen pas aan het einde van het spel worden ingezet.*

3. De punten worden geteld waarna de betrokken horigen terug in de voorraad geplaatst worden. *Uitzondering: als een geteld gebied een of meerdere wagens bevat mogen deze terug in de voorraad geplaatst worden, of geplaatst worden in een aangrenzende stad, klooster of weg. Dit mag geen afgebouwd gebied zijn en er mogen ook geen andere horigen staan. De transportwagen mag ook niet in de wei geplaatst worden, of door de wei rijden om ergens te geraken. Als er meerder wagens zijn mag eerste de speler die aan de beurt was zijn wagen terugnemen of verplaatsen, en daarna de andere spelers met de klok mee.*

4. De speler die de eerste stad afbouwt krijgt de koning tegel.

5. Als een afgebouwde stad een grotere stad is dan alle andere afgebouwde steden, dan krijgt de speler de koning tegel.

6. De speler die de eerste weg afbouwt krijgt de roofridder tegel.

7. Als een afgebouwde weg een langere weg is dan alle andere afgebouwde wegen, dan krijgt de speler de roofridder tegel.

8. De speler die een stad afmaakt, krijgt handelswaren fiches (zoals afgebeeld in de afgebouwde steden), dit maakt niet uit of de stad van hem/haar is.

18. Als de speler in zijn beurt geen punten verdiend heeft maar minimaal 1 andere speler wel, dan mag de speler een horige uit zijn voorraad in een van de stadswijken van de stad Carcassonne zetten. Daarna mag hij de graaf verplaatsen naar een van de stadswijken. Het varken, de bouwmeester en de heren boerderij mogen niet in de stad Carcassonne geplaatst worden.

19. Als een weg of stad uitgebreid is (of afgebouwd) en er stond aan het begin van de beurt een eigen bouwmeester op, dan krijgt de speler van de bouwmeester een extra beurt. In deze extra beurt kunnen geen extra beurten meer verdiend worden.

**Puntentelling als een weg, stad, klooster, abdij, cultusplaats of burcht is afgebouwd:**

Punten voor *alleen* de spelers met de meeste horigen op de weg, stad of klooster,.... Als er meerdere spelers evenveel horige hebben staan, krijgen ze *allemaal de volle pot* aan punten. Voor het bepalen van de meerderheid telt de hoofdman dubbel. De bouwmeester wordt niet meegeteld. Horigen op torens worden niet meegeteld. Horige op de brug worden niet meegeteld voor gebieden onder de brug. De burgemeester heeft de waarde van het aantal schildjes dat er in de stad liggen.

Afgebouwde weg	1 punt per tegel
Afgebouwde weg met herberg	2 punten per tegel
Afgebouwde stad	2 punten per tegel + 2 punten per schild
Afgebouwde belegerde stad	1 punt per tegel + 1 punt per schild
Afgebouwde stad met kathedraal	3 punten per tegel + 3 punten per schild
Afgebouwde belegerde stad met kathedraal	2 punten per tegel + 2 punten per schild
Afgebouwd klooster	1 punt per omliggende tegel + 1 punt voor de klooster tegel (9 punten in totaal)
Afgebouwde cultusplaats	1 punt per omliggende tegel + 1 punt voor de cultusplaats tegel (9 punten in totaal)
Afgebouwde abdij	1 punt per omliggende tegel + 1 punt voor de abdij tegel (9 punten in totaal)
Afgebouwde burcht	Evenveel punten als het eerste afgebouwde project binnen zijn terrein
Tegel binnen gebied met fee en horige	3 extra punten voor de eigenaar van de horige

## Eindtelling:

Punten voor alle spelers met de meeste horigen op de weg, stad, klooster, weide, abdij, cultusplaats of burcht. Voor het bepalen van de meerderheid telt de hoofdman dubbel. De bouwmeester en het varken wordt niet meegeteld. Horigen op torens worden niet meegeteld. Horige op bruggen worden niet mee geteld voor gebieden onder de brug. De burgemeester heeft de waarde van het aantal schildjes dat er in de stad liggen.

Voor de eindtelling: Elke speler mag 1 of meer horigen vanuit de gerelateerde stadswijken op de te waarden gebieden plaatsen, mits de graaf niet in de stadswijk staat. De spelers doen dit met de klok mee, met als laatste de speler die de laatste tegel heeft geplaatst. Elke speler komt zo 1 keer aan de beurt.

Onafgebouwde weg	1 punt per tegel
Onafgebouwde weg met herberg	0 punten
Onafgebouwde stad	1 punt per tegel + 1 punt per schild
Onafgebouwde belegerde stad	0 punten
Onafgebouwde stad met kathedraal	0 punten
Onafgebouwd klooster	1 punt per omliggende tegel + 1 punt voor de klooster tegel
Onafgebouwde cultusplaats	1 punt per omliggende tegel + 1 punt voor de cultusplaats tegel
Onafgebouwde abdij	1 punt per omliggende tegel + 1 punt voor de abdij tegel
Weiland	3 punten per afgebouwde stad (belegerde steden: 6) 4 punten per afgebouwde burcht (belegerde burchten: 8)
Weiland met boerderij	4 punten per afgebouwde stad (belegerde steden: 8) 5 punten per afgebouwde burcht (belegerde burchten: 10)
Weiland met eigen varken	1 extra punt per afgebouwde stad/burcht (belegerde steden/burchten: 2 extra punten)
Weiland met kudde varkens	1 extra punt per afgebouwde stad/burcht (belegerde steden/burchten: 2 extra punten)
Tegel met fee en horige	3 extra punten voor de eigenaar van de horige.

Telling van weilanden gaat per weiland. De afgebouwde steden die aan dat weiland grenzen zijn de verzorgde steden voor dat weiland. Een stad kan door meerdere weilanden verzorgd worden.

Punten onafhankelijk van de horigen:

Bezitter koning tegel	1 punt per afgebouwde stad
Bezitter roofridder tegel	1 punt per afgebouwde weg
Alle bezitters van de meeste wijnfiches	10 punten
Alle bezitters van de meeste graanfiches	10 punten
Alle bezitters van de meeste lakenfiches	10 punten

Gemaakt door A.J. Jesserun <a.j.jesserun@tue.nl>

(2006) Herzien en aangevuld met de spelregels van de uitbreidingen De rivier, De rivier II, De katharen en De toren door W.H. de Gooyert <whdegooyert@chello.nl>

(2009) Herzien en aangevuld met de spelregels voor de uitbreidingen Burgemeesters & abdijen, Het rad van fortuin, Cultusplaatsen & ketters, de katapult door W.H. de Gooyert <whdegooyert@chello.nl>

(2009) Herzien en aangevuld met de spelregels van De tunnel door J. Sansens <Jonathan.sansens@gmail.com>

(2010) Herzien en aangevuld met de spelregels van Burchten, Bruggen & Markten en De Graancirkels door J. Sansens <Jonathan.sansens@gmail.com>