

Spielzug

1. Steht die Fee neben einem Gefolgsmann des Spielers, erhält dieser sofort einen Punkt.
2. Ist ein Gefolgsmann des Spielers gefangen, kann er diesen im Tausch gegen drei Punkte freikaufen.
3. Der Spieler nimmt seine Abtei oder zieht eine Landschaftskarte und legt diese passend an.
4. Hat der Spieler ein Landschaftskärtchen mit Symbol gezogen, passiert je nach Symbol folgendes:
 - Vulkan: Der Drache wird auf das Plättchen mit dem Vulkan gesetzt. Der Spieler darf jetzt nur die Fee versetzen, aber keine Figur einsetzen.
 - Schicksalsrad: Das Schwein auf dem Schicksalsrad wird um die angegebene Zahl auf dem Rad weitergezogen und die Aktion des Schicksalsrades ausgeführt. Gefolgsleute auf Kronenfeldern werden gewertet.
 - Gold: Er legt auf dieses und ein benachbartes Kärtchen jeweils ein Goldstück.
 - Magier: Er muss entweder die Magier- oder die Hexenfigur auf eine unfertige Stadt oder Straße ein- bzw. versetzen.
 - Räuber: Reihum darf jeder Spieler seinen Räuber neben einen Zählgefolgsmann eines anderen Spielers auf der Wertungstafel ein- oder versetzen.
 - Pest: Er legt darauf den Pestherd mit der niedrigsten noch verfügbaren Nummer. Damit bricht an dieser Stelle die Pest aus, ab dem nächsten Zug werden angrenzend Flohchips ausgelegt.

Danach darf der Spieler eine der folgenden Möglichkeiten wahrnehmen, falls er kein Vulkankärtchen gezogen hat:

- einen Gefolgsmann, einen Baumeister oder ein Schwein auf das neue Plättchen setzen (der Bürgermeister und der Wagen zählen auch als Gefolgsmann); dazu darf er ein Phantom auf das selbe Plättchen, jedoch eine andere Landschaft auf diesem Plättchen setzen;
- die Fee zu einem beliebigen eigenen Gefolgsmann setzen;
- ein Turmteil auf einen noch offenen Turmbauplatz oder einen bestehenden Turm setzen und ggf. einen gegnerischen Gefolgsmann gefangen nehmen;
- einen kleinen oder großen Gefolgsmann auf einen bestehenden Turm setzen (aber nicht den Wagen oder den Bürgermeister);
- einen Gefolgsmann auf ein freies Kronenfeld des Schicksalsrades setzen;
- einen Gutshof auf eine Kreuzung von vier Wiesenplättchen setzen (→ Wertung der Wiese);
- nur bei Burgfräulein: einen eigenen oder fremden Gefolgsmann aus der Stadt entfernen, an die das Burgfräulein gelegt wird;
- nur bei Zaubergang: einen Gefolgsmann auf eine beliebige Karte gemäß den Satzregeln setzen;
- nur wenn eine Wertung ausgelöst wird, bei der nur Mitspieler, aber nicht der Spieler selbst Punkte erhalten: nach der Wertung einen Gefolgsmann in die Stadt Carcassonne setzen und den Grafen versetzen;

Zusätzlich darf der Spieler eine seiner Brücken bauen, um eine Straße über eine Wiese fortzusetzen. Die Brücke darf nur auf die gerade gelegte oder eine hieran angrenzende Karte gebaut werden.

Falls die Pest bereits ausgebrochen ist, darf der Spieler zusätzlich zum normalen Zug mit einem seiner Gefolgsleute "fliehen".

Hat der Spieler ein Landschaftskärtchen mit Symbol angelegt, passiert je nach Symbol folgendes:

- Drache: Der Drache wird reihum sechs Schritte bewegt.
- Basar: Der Spieler zieht so viele weitere Karten, wie Spieler mitspielen, die dann beginnend mit dem folgenden Spieler reihum versteigert werden.
- Fest: Er darf statt einer der obigen Möglichkeiten auch eine Figur aus der Auslage zurück in seinen Vorrat nehmen.
- Fluggeräte: Er darf seinen Gefolgsmann auf das Fluggerät setzen, würfeln und entsprechend weit in Pfeilrichtung zu einem unfertigen Bauwerk "fliegen".
- See: Er nimmt eine Fähre und verbindet damit zwei der Straßen. Wird später an eine Straße mit Fähre angebaut, darf dieser Spieler die Fähre(n), die der neuen Karte am nächsten ist/sind, umlegen, nachdem er seinen Gefolgsmann eingesetzt hat.
- Kornkreis: Er bestimmt, dass alle Spieler – beginnend links von ihm – entweder einen ihrer Gefolgsleute zu einem eigenen bereits gelegten Gefolgsmann der entsprechenden Landschaftsart dazulegen oder einen eigenen Gefolgsmann der entsprechenden Landschaftsart entfernen müssen.

5. Bleibt nach einer Gefangennahme im Turm, Verführung durch ein Burgfräulein oder Wanderung des Drachen ein Schwein auf einer Wiese ohne zugehörigen Bauern oder ein Baumeister auf einer Straße oder Stadt ohne zugehörigen Wegelagerer bzw. Ritter allein zurück, kehrt auch das Schwein bzw. der Baumeister zu dem entsprechenden Spieler zurück.

6. Befindet sich im Umkreis einer Katharekarte ein Kloster, darf der Spieler einen eigenen Gefolgsmann aus der belagerten Stadt nehmen.

7. Hat der Spieler noch mindestens einen Tunnel-Chip übrig, darf er diesen auf irgendeine (auch eine soeben gelegte) Tunnelöffnung platzieren. Der erste Chip einer Farbe ist der Tunneleingang, der zweite der Tunnelausgang. Eine Straße wird auf diese Weise fortgeführt und entsprechend gewertet.

8. Wird eine Wertung ausgelöst, darf jeder Spieler Gefolgsleute aus der Stadt Carcassonne in das zu wertende Gebiet versetzen.

Ist die längste Straße oder die größte Stadt abgeschlossen worden, erhält der Spieler die Raubritter- bzw. die Königskarte.

Wurde eine Stadt mit Warensymbolen abgeschlossen, erhält der Spieler entsprechend Warenplättchen.

Wurde eine Kleinstadt (d. h. eine Stadt im Wert von 4 Punkten) fertiggestellt, kann der Besitzer der Stadt sie, statt sie zu werten, zur Burg ausbauen. Die Wertung erfolgt dann, wenn das nächste benachbarte Bauwerk fertiggestellt wird.

Wurde eine zur Schule führende Straße abgeschlossen, erhält der Spieler den Lehrer.

Wurde ein Bauwerk mit Goldstücken abgeschlossen, nehmen sich alle an der Wertung beteiligten Spieler reihum sämtliche Goldstücke.

Nun wird die Wertung ausgeführt.

Besitzt ein Spieler gerade den Lehrer, bekommt er ebenfalls die gesamten Punkte (dies geschieht, bevor der Lehrer ggf. genommen wird). Erhält er sowieso selbst Punkte, bekommt er diese zweimal. Er stellt dann den Lehrer zurück auf das Schulgelände.

Steht neben dem Zählgefolgsmann eines Spielers, der Punkte bekommen hat, ein Räuber, bekommt der Besitzer des Räubers die Hälfte dieser Punkte (aufgerundet).

Wird ein Gebiet mit Wagen gewertet, wird der Wagen in ein angrenzendes, unbesetztes und noch nicht gewertetes Gebiet – und zwar auf eine beliebige Karte dieses Gebietes – versetzt oder in den Vorrat zurückgenommen.

Kommt eine der Wertungsfiguren des aktiven Spielers auf eine durch 5 teilbare Punktzahl, zieht der Spieler sofort eine Depeschekarte und führt deren Aktion aus oder erhält weitere 2 Punkte.

9. Ist auf der gespielten Karte ein Jahrmarkt abgebildet, schließt sich sofort eine Katapult-Runde an.

10. Wird eine Straße oder Stadt mit Baumeister weitergebaut, darf der Spieler einmal noch eine Karte ziehen (→ 3).

Vorbereitung

1. Jeder Spieler erhält in seiner Farbe acht kleine Gefolgsleute, eine Gefolgsfrau, einen großen Gefolgsmann, einen Baumeister, ein Schwein, einen Bürgermeister, einen Gutshof, einen Wagen und ein Phantom.
Einen kleinen Gefolgsmann und die Gefolgsfrau stellt jeder auf das Feld 0 der Zähltafel.
Außerdem erhält jeder Spieler Turmbauteile entsprechend der Anzahl der Mitspieler (10 - 9 - 7 - 6 - 5), ein Abteikärtchen, 4 Katapultplättchen, je 3 (bei 5 oder 6 Spielern: 2) Brücken und Burgen und die Tunnel-Chips seiner Farbe (3 Spieler: je zwei Farben, 2 Spieler: je drei Farben).
2. Der Drache und die Fee, der König und der Raubritter werden beiseite gelegt, ebenso der Würfel, die Fähren, die Goldstücke, Magier und Hexe, Aus den 8 Depeschenkarten wird ein verdeckter Stapel gebildet.
3. Alle Karten außer dem Fluss und der Stadt Carcassonne werden gemischt und im Turm untergebracht. Die Punktkarten (50/100) können oben auf den Turm gelegt werden.
Es ist dafür Sorge zu tragen, dass die Pest-Kärtchen nicht unter den ersten 17 Landschaftskarten sind.
4. Die Stadt Carcassonne wird aufgebaut. Der Graf kommt auf das Schloss. Stattdessen kann auch das Schicksalsrad in die Tischmitte gelegt werden, wobei das Schwein auf das Feld Fortuna kommt. Die Stadt und das Schicksalsrad können auch aneinander gelegt werden.
5. An die Stadt Carcassonne bzw. das Schicksalsrad wird die Schule angebaut und der Lehrer darauf gestellt.
6. Die Flussquelle wird an die Stadt Carcassonne bzw. das Schicksalsrad angelegt, dann – vom darauffolgenden Spieler – die Gabelung. Der See mit Vulkan ist die letzte Flusskarte. Jedes Anlegen einer Flusskarte ist bereits ein Spielzug (s. u.).
7. Der Spieler, der den Vulkan mit dem Flussende (und dazu den Drachen) gelegt hat, spielt gleich noch eine Karte – die erste von den normalen Karten aus dem Turm.

Bezeichnungen:

Als Gefolgsleute gelten der kleine und der große Gefolgsmann, der Bürgermeister, der Wagen und das Phantom.

Als Sonderfiguren gelten Baumeister, Schwein, Gutshof und Räuber.

Als neutrale Figuren gelten die Holzfiguren, die keinem Spieler speziell zugeordnet sind: Drache, Fee, Turmteile, Brücken, Graf, Lehrer, Magier und Hexe.