

Oblężenie (4 tafelki).

Z dodatkiem „oblężenie” można grać z podstawową grą Carcassonne i z każdym z jej dodatków.

Miasto, do którego dołączono tafelkę „oblężenie” uznawane jest jako oblężone. Dołożenie drugiej tafelki z oblężeniem niczego nie zmienia.

Oblężone miasto po zakończeniu (miasta oczywiście, a nie oblężenia, bo to nie może się zakończyć do końca gry) punktowane jest o jeden punkt mniej, czyli **zwykle miasto 1 punkt**, a z **katedrą 2 punkty**. Miasto oblężone, a nie zakończone do końca gry, nie punktuje.

Dla farmerów oblężone miasto punktuje podwójnie: **6 punktów** za miasto, a **ze świną 8 punktów**. **Stodoly punktuja oblężone miasta** tak jak farmerzy ze świną, czyli **8 punktów**.

Jeżeli zostanie dołożony do tafelki oblężonego miasta Klasztor, również klasztor w mieście, (z którejkolwiek strony - wzdłuż, wszerz czy na ukos) pozwoli to na ucieczkę rycerzy z oblężonego miasta. Po dołożeniu do oblężonego miasta tafelki klasztoru (przez kogokolwiek), Gracz, który ma w tym mieście rycerza, może pod koniec swojego ruchu w tej kolejce wycofać z tego miasta jednego swojego rycerza.

Miejsce kultu i heretyk.

Z dodatkiem „miejsce kultu i heretyk” można grać z podstawową grą i z każdym z jej dodatków.

Miejsce kultu jest używane i **punktowane tak jak klasztor**. Jeżeli gracz postawi na tafelku miejsce kultu pionek, to nazywa się on „heretyk”. Jeżeli gracz położy miejsce kultu obok klasztoru z mnichem innego gracza (z którejkolwiek strony - wzdłuż, wszerz czy na ukos) i położy na nim heretyka, to ma miejsce **pojedynek** między nimi, który **kończy się, gdy jeden z graczy** otoczy swój tafelkę z klasztorem czy miejscem kultu ośmioma tafelkami tak by **zapunktował 9 punktami**. Drugi gracz nie ma punktu i obaj zabierają swoje pionki. Gdy **pojedynek się nie rozstrzygnie do końca gry, obaj normalnie punktuja**.

Nie można położyć pionka na położony klasztor obok dwóch miejsc kultu i na odwrót.

Gracz nie musi kłaść pionka na położone przez siebie miejsce kultu. Może położyć pionek na łąkę, drogę czy miasto, gdy jest na tafelku.

Kreatywność (2 tafelki). Można coś samemu wymyślić. Co? Co kto chce.