

Componente	Completato	Incompleto (fine partita)
Citta'	<u>Senza Cattedrale:</u> 2 punti x tessera + 2 punti x scudo  <u>Con Cattedrale:</u> 3 punti x tessera + 3 punti x scudo	<u>Senza Cattedrale:</u> 1 punto x tessera + 1 punto x scudo  <u>Con Cattedrale:</u> 0 punti
Strada	<u>Senza locanda:</u> 1 punto x tessera  <u>Con locanda:</u> 2 punti x tessera	<u>Senza locanda:</u> 1 punto x tessera  <u>Con locanda:</u> 0 punti
Monastero	9 punti	1 punto x tessera + 1 punto
Campi (conteggiati solo a fine partita)	<u>Per ogni campo controllato, senza maiale:</u> 3 punti x ogni citta' servita  <u>Per ogni campo controllato, con maiale (non conta per il controllo):</u> 4 punti x ogni citta' servita	
Merce (conteggiate solo a fine partita)	Il giocatore che ha completato la citta' prende i segnalini merce. 10 punti x ogni maggioranza sul tipo di merci (max 30 punti)	

Componente	Completato	Incompleto (fine partita)
Citta'	<u>Senza Cattedrale:</u> 2 punti x tessera + 2 punti x scudo  <u>Con Cattedrale:</u> 3 punti x tessera + 3 punti x scudo	<u>Senza Cattedrale:</u> 1 punto x tessera + 1 punto x scudo  <u>Con Cattedrale:</u> 0 punti
Strada	<u>Senza locanda:</u> 1 punto x tessera  <u>Con locanda:</u> 2 punti x tessera	<u>Senza locanda:</u> 1 punto x tessera  <u>Con locanda:</u> 0 punti
Monastero	9 punti	1 punto x tessera + 1 punto
Campi (conteggiati solo a fine partita)	<u>Per ogni campo controllato, senza maiale:</u> 3 punti x ogni citta' servita  <u>Per ogni campo controllato, con maiale (non conta per il controllo):</u> 4 punti x ogni citta' servita	
Merce (conteggiate solo a fine partita)	Il giocatore che ha completato la citta' prende i segnalini merce. 10 punti x ogni maggioranza sul tipo di merci (max 30 punti)	