

Siegpunkte während des Spiels erhalten

Ausschließlich in der Heldenphase

- Für jede eigene Barrikade auf einer Straße, auf der eine Kutsche erfolgreich ausgeraubt wurde (2 SP pro Barrikade)
- Für das Besiegen eines Wächters, der einen Gefährten eines anderen Spielers gefangen genommen hat (1 SP)
- Für das Retten von Häftlingen anderer Spieler aus dem Kerker
 - Aus Ebene 1 (2 SP)
 - Aus Ebene 2 (3 SP)
 - Aus Ebene 3 (4 SP)
- Für das Erreichen des obersten Feldes der Ansehensleiste (5 SP)
- Für die Verwendung eines Lösegeldplättchens zum Austauschen einer Geisel
- Für das Entfernen von Wächtern von der Wächterleiste (2 SP pro Wächter)

Siegpunkte am Spielende erhalten

- Abhängig von der Ansehensstufe erhalten Spieler Siegpunkte für:

- Gebaute Fallen
- Gebaute Barrikaden
- Entsandte Boten

- Königliche Aufträge

- 1 SP für jeweils 3 beliebige Besitztümer

- Auf passiven Gefährtenkarten abgebildete SP

- Siegpunkte für Sets aus gleichen passiven Gefährtenkarten

- 3 SP pro Satz aus 2 Karten
- 6 SP pro Satz aus 3 Karten
- 10 SP pro Satz aus 4 Karten
- 15 SP pro Satz aus 5 Karten

- 1 SP für jede Geisel in der eigenen Behausung

- Punktabzug für jeden Häftling abhängig von der Ebene (-1, -2, -3, -4 für hingerichtete Häftlinge)