

Zeven nieuwe tegels voor Carcassonne

De vijf landtegels worden voor het spel met de overige landtegels gemengd. Ze kunnen met het basisspel of in combinatie met de uitbreidingssets gebruikt worden.



Deze landtegel toont twee gescheiden stadsdelen. Tijdens het spel kunnen de stadsdelen met elkaar verbonden worden, waardoor ze één worden.



De koning wordt aan het begin van het spel opzij gelegd. Zodra een speler de eerste stad voltooit, neemt hij de koning. Als een **andere** speler later een **grotere** stad (wapens tellen niet) voltooit, krijgt hij de koning. Aan het einde van het spel krijgt de speler met de koning **voor elke afgebouwde stad** in het spel **één punt** extra.



De rooferider werkt als de koning. Wie de **langste weg** voltooit, krijgt de rooferider. Aan het einde van het spel krijgt de speler met de rooferider **voor elke afgebouwde weg** in het spel **één punt** extra.

Illustraties: Doris Matthäus en Johann Rüttinger
Zie voor meer informatie: www.999games.nl

5 nieuwe tegels voor Jagers & Verzamelaars

De vijf tegels worden gedekt gemengd. Elke speler trekt één tegel. Bij twee spelers trekt men elk twee tegels. De overige tegels doen niet mee.



Sjamaan: De speler mag iedere beurt één stamgenoot van een onafgebouwde rivier of onafgebouwd bos of van een weiland terug in zijn voorraad nemen.

De vier andere tegels worden op een voor de speler gunstig moment aan het speelveld gepast. De speler mag in plaats van een gedekte tegel te trekken met deze tegels het speelveld uitbreiden. Hij moet vervolgens een stamgenoot op die tegel plaatsen (een hut op de tegel Akkerbouw), anders mag die tegel niet worden gespeeld. De speelfiguur blijft voor de rest van het spel op die tegel staan.



Verkenner: De speler mag, zodra de verkenner gespeeld is, iedere beurt de eerst getrokken tegel (ook een bonustegel) weigeren, gedekt onder de stapel leggen en een nieuwe trekken. **Bij het plaatsen:** Er mag zich geen verzamelaar in het bos bevinden. Als het bos wordt afgebouwd, telt de verkenner als verzamelaar. Hij wordt na de telling niet teruggenomen.



Akkerbouw: De speler krijgt aan het einde van het spel, onafhankelijk van de beloning voor jagers, voor elke tegel waaruit de weide bestaat één punt. **Bij het plaatsen:** In het weiland, waaraan deze tegel wordt geplaatst, mag zich geen jager bevinden. Er mag in het weiland met akkerbouw ook geen jager worden gezet.



Boomstamkano: Iedere keer, als in dit **rivierenstelsel** door welke speler dan ook een rivier afgebouwd wordt, krijgt de eigenaar van de kano zoveel punten als zich in het grootste meer aan die nieuwe rivier (dus niet in het hele stelsel) vissen bevinden. **Bij het plaatsen:** Op het deel van de rivier, waaraan de kano geplaatst wordt, mag geen visser staan. Als de rivier wordt afgebouwd, telt de kano als visser, en wordt na de telling niet teruggenomen.



Jager op een bruggetje: De jager telt voor beide weiden, die aan het bruggetje liggen. De weiden worden echter niet door het bruggetje verbonden. **Bij het plaatsen:** Er mogen zich in beide weiden geen jagers bevinden. De beer telt voor twee punten in de onderste weide.