

## Carcassonne King and Scout 7 nuove tessere per Carcassonne

Prima di iniziare, mescola le 5 nuove tessere terreno con le altre tessere di Carcassonne. Devi usare il gioco base, e se vuoi, anche una o entrambe le espansioni.



Questa tessera mostra due segmenti di città separati (uno dall'alto in basso e uno da destra a sinistra). Ovviamente possono essere connessi con altre tessere per creare una singola città, ma contano solo come una tessera, normalmente.



All'inizio del gioco metti la tessera **Re** da parte. Quando un giocatore mette in gioco una tessera che completa la prima città, prende il re e lo mette davanti a sé sul tavolo. Più avanti nel gioco, se un altro giocatore completa una città più grande, prende il re. Alla fine del gioco, il giocatore che possiede il Re fa **1 punto per ogni città completa in gioco**.



Il **capo dei ladri** funziona come il Re. Il capo dei ladri va sempre al giocatore che completa la strada più lunga. Alla fine del gioco, il giocatore con il capo dei ladri fa **1 punto per ogni strada completa in gioco**.

### 5 nuove tessere per Carcassonne: Hunters & Gatherers

Mescola le 5 nuove tessere a faccia in giù. Ogni giocatore prende una tessera, mettendola a faccia in su davanti a sé. Quando si gioca in 2, ogni giocatore prende due tessere. Rimuovete le tessere rimanenti dal gioco.



**Sciamano:** ogni turno, un giocatore può rimuovere uno dei membri della sua tribù da un fiume, campo o foresta non terminati, e rimetterlo nella riserva.

Le altre 4 tessere vengono giocate come tessere normali. In qualsiasi momento del gioco, il giocatore può mettere in gioco la propria tessera invece di pescarne una a caso. Quando lo fa, **deve** mettere uno dei propri segnalini (o una capanna, nel caso dell'Agricoltura) sulla tessera. Il segnalino rimarrà sulla tessera per il resto del gioco. Altrimenti, non può mettere la tessera in gioco.



**Scout:** una volta in gioco, ogni turno, il giocatore può rifiutare la prima tessera che pesca (anche una tessera bonus). Mette la tessera rifiutata a faccia in giù sotto la pila e ne pesca una nuova, che è obbligato a mettere. Quando viene messo in gioco, si debbono seguire le normali regole (non ci possono essere altri segnalini nella foresta). Quando la foresta viene completata, lo scout conta come un proprio segnalino, ma non viene rimesso nella riserva dopo aver calcolato i punti.



**Cacciatore sul ponte:** Quando si contano i punti, il cacciatore conta in entrambi i campi ai due lati del fiume. Il ponte non connette i campi. Quando viene giocato si debbono seguire le normali regole (non ci possono essere altri segnalini nei due campi). L'orso vale 2 punti



**Canoa:** quando un fiume in questo sistema fluviale viene completato (da qualsiasi giocatore), il proprietario della canoa fa un numero di punti pari al numero di pesci nel lago più grande di questo fiume. Quando viene giocato, non ci possono essere altri pescatori nel fiume, come sempre. Quando il fiume viene completato, la canoa conta come un pescatore, ma non viene rimesso nella riserva del giocatore dopo aver calcolato i punti.



**Agricoltura:** alla fine del gioco, il giocatore fa 1 punto per ogni tessera nel campo, qualsiasi sia il proprietario del cacciatore. Quando viene giocato, non ci possono essere cacciatori nel campo, e non possono essere messi cacciatori in questo campo, come sempre.