



7 nouvelles tuiles pour Carcassonne

Les 5 tuiles Paysage classiques sont mélangées avec les autres tuiles du jeu avant chaque début de partie. Elles peuvent être utilisées aussi bien avec le jeu de base qu'avec les extensions.

 La tuile avec deux cités croisées montrent deux cités distinctes. Il se peut que ces deux cités soient toutes deux reliées par la suite par le placement d'autres tuiles (dans ce cas, la tuile ne compte alors que pour une seule section).

 **Le Roi** est placé à part en début de jeu. Lorsque la première cité est construite, le joueur l'ayant achevée pose la tuile Roi devant lui. Si un autre joueur achève une cité **plus grande** au cours du jeu (en posant la section finale de la cité), il prend possession du Roi. Le joueur ayant le Roi en sa possession à la fin de la partie marque **1 point de bonus** pour **chaque ville achevée**.

 **Le bandit de grand chemin** fonctionne de la même manière que le Roi. Le joueur qui a achevé la **plus longue route** prend la tuile. A la fin du jeu, le joueur qui possède le bandit de grand chemin marque **1 point de bonus** pour **chaque route achevée**.

5 nouvelles tuiles pour Carcassonne – Chasseurs et Cueilleurs

Les 5 tuiles sont mélangées faces cachées, mais à part des autres tuiles du jeu. Chaque joueur en choisit une qu'il place face visible devant lui. Dans le jeu à 2, chaque joueur pioche 2 tuiles. Les tuiles non utilisées sont défaussées dans la boîte.

 **Le chaman** : le joueur possédant cette tuile peut récupérer à chaque tour de jeu un sujet d'une rivière, d'une forêt ou d'une prairie incomplète, qu'il replace dans sa réserve.

Les quatre autres tuiles sont jouées en cours de partie. Le joueur choisit de jouer sa tuile spéciale au lieu de piocher une nouvelle tuile. Il **doit** alors poser un sujet (ou une hutte sur la tuile *Hutte du fermier*) sur cette tuile spéciale. Dans le cas contraire, il n'est pas permis d'utiliser sa tuile spéciale. Le sujet (ou la hutte) reste en place jusqu'à la fin de la partie.

 **L'éclairéur** : après la mise en jeu de cette tuile, le joueur peut à chaque tour rejeter la tuile piochée (y compris une tuile bonus). Il la place dessous une des piles (ou la remet dans le sac) et pioche une tuile en remplacement qu'il doit jouer.

Lors de la mise en jeu de cette tuile, il ne doit y avoir aucun autre cueilleur dans la forêt concernée. Si la forêt est achevée par la pose de cette tuile, l'éclairéur devient un cueilleur, mais il ne retourne pas dans la réserve du joueur après le décompte de la forêt.

 **Le chasseur sur un pont** : lors du décompte, le chasseur compte comme étant présent dans les deux prairies, c'est-à-dire de chaque côté de la rivière. Le pont ne relie pas les deux prairies qui restent distinctes.

Lors de la mise en jeu de cette tuile, il ne doit y avoir aucun autre chasseur dans les deux prairies concernées. L'ours rapporte deux points dans la prairie située sous la rivière.

 **La pirogue** : chaque fois qu'une rivière est achevée dans le système de rivières contenant la pirogue (peu importe qui l'a complétée), le propriétaire de la pirogue marque 1 point pour chaque poisson présent dans le plus grand des deux lacs bordant cette rivière.

Lors de la mise en jeu de cette tuile, il ne doit y avoir aucun autre pêcheur dans la rivière concernée. Si la rivière est achevée par la pose de cette tuile, le sujet dans la pirogue compte comme un pêcheur, mais il ne retourne pas dans la réserve du joueur après le décompte de la rivière.

 **La hutte du fermier** : le joueur avec la hutte marque à la fin de la partie – indépendamment du décompte normal de la prairie – 1 point pour chaque tuile de la prairie.

Lors de la mise en jeu de cette tuile, il ne doit y avoir aucun autre chasseur dans la prairie concernée. Aucun autre chasseur ne pourra plus être placé dans cette prairie.