

## 5 neue Karten für Carcassonne Die Jäger und Sammler

Die 5 Karten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte, die er offen vor sich ablegt. Bei 2 Spielern zieht jeder 2 Karten. Übrige Karten kommen aus dem Spiel.



**Schamane:** Der Spieler darf jede Runde ein Stammesmitglied aus einem unfertigen Fluss oder Wald oder von einer Wiese zurück in seinen Vorrat nehmen.

Die 1 anderen Karten werden ins Spielfeld eingesetzt: Der Spieler verzichtet auf das Ziehen einer verdeckten Karte und legt seine Karte an. Dann muss er ein Stammesmitglied (bzw. eine Hütte bei der Karte Ackerbau) auf die Karte stellen. Sonst darf er die Karte nicht anlegen. Die Figur bleibt das gesamte Spiel über dort.



**Späher:** Der Spieler darf in jedem Zug die erste gezogene Karte ablegen (auch eine Bonuskarte), er legt sie wieder verdeckt in den Stapel und zieht eine neue, die er dann anlegen muss. Beim Einsetzen: Es darf sich kein weiterer Sammler in dem Wald befinden. Wird der Wald fertig gestellt, zählt der Späher als Sammler, wird aber nach der Wertung nicht zurückgenommen.



**Einbaum:** Jedesmal wenn in diesem Flusssystem ein Fluss fertig gestellt wird (egal von welchem Spieler), bekommt der Besitzer des Einbaums so viele Punkte, wie der größere See Fische enthält. Beim Einsetzen: Es darf sich nur auf diesem Flussabschnitt kein Fischer befinden. Wird der Flussabschnitt fertig gestellt, zählt der Einbaum als Fischer, wird aber nach der Wertung nicht zurückgenommen.



**Jäger auf Steg:** Der Jäger zählt bei der Wertung für beide Wiesen seitens des Sieges. Der Steg verbindet aber nicht die Wiesen.

Beim Einsetzen: Es darf sich auf beiden Wiesen kein Jäger befinden. Der Bär zählt 2 Punkte für die untere Wiese.



**Ackerbau:** Der Spieler erhält am Ende des Spiels unabhängig von der üblichen Wertung der Jäger für jede Karte der Wiese 1 Punkt. Beim Einsetzen: Es darf sich kein Jäger auf der Wiese befinden. Danach darf auf dieser Wiese auch kein Jäger eingesetzt werden.