

1

## Carcassonne Monastères pour tous

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte monastère placée face visible devant lui. Cette carte peut être utilisée n'importe quand au lieu de piocher une carte.

par Bernd Eisenstein

## Carcassonne Planification individuelle

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 cartes.

À son tour de jeu, chaque joueur joue une des 3 cartes de sa main et pioche une nouvelle carte pour compléter sa main.

Quand la pioche est épuisée, on joue les cartes encore en main sans les remplacer.

par Bernd Eisenstein

## Carcassonne Planification collective

Au début de la partie, 3 cartes sont posées face visible.

À son tour de jeu, chaque joueur peut choisir entre piocher une carte et prendre une des 3 cartes visibles.

S'il a choisi une carte visible, à la fin de son tour il doit piocher une carte pour compléter les 3 cartes visibles.

par Bernd Eisenstein

## Carcassonne Partisan tardif

Un joueur ne peut pas poser un partisan sur la carte qu'il vient juste de jouer.

Par contre, il peut poser un partisan sur toute carte jouée auparavant dans le respect des autres règles bien sûr...

par Bernd Eisenstein

3

## Carcassonne Les Architectes

En début de partie, toutes les cartes sont distribuées entre tous les joueurs.

À son tour, chaque joueur choisit une carte dans sa main.

Il est fortement recommandé d'utiliser simultanément la variante « **Monastères pour tous** ».

par Tobias Stapelfeldt

## Carcassonne Style de vie

À chaque tour, au lieu de placer un partisan le joueur en cours peut:

**Emménagement:** déplacer un partisan sur un champ voisin libre

**Bourgeoisie:** déplacer un paysan adjacent à une ville non achevée dans cette ville

**Baron voleur:** déplacer un chevalier à lui d'une ville sur un chemin située sur la même carte.

**Guerre des religions:** déplacer deux chevaliers dans un monastère occupé par joueur adverse. Le joueur adverse doit alors immédiatement reprendre dans sa main tous ses moines.

par Tobias Stapelfeldt

4

## Carcassonne Style de vie : Brèche

Toutes les règles de la variante « **Style de vie** » s'appliquent.

**Après une action, ou après avoir mis en jeu un partisan,** le joueur en cours peut échanger un point contre le droit d'entreprendre une autre action ou de mettre en jeu un autre partisan.

par Tobias Stapelfeldt

## Carcassonne Montagnes

Au lieu de placer les cartes de la façon habituelle, le joueur en cours peut poser une carte à l'envers à côté d'un champ sans chemin. Cette action construit une montagne. De la même façon, un joueur peut poser une carte dont le bord est un champ sans chemin à côté d'une carte montagne.

Les partisans posés sur une montagne sont des **mineurs** jusqu'à la fin du jeu.

Dans le cas, où un **bouclier** est situé à une distance de 1 ou 2 cartes d'un mineur, ce bouclier représente une **forge** et le mineur compte comme :  
**un chevalier** lorsqu'on évalue cette ville  
**un paysan** pour l'évaluation finale de cette ville.

par Tobias Stapelfeldt

2

5

9

L