

1

Carcassonne Constructions instables

A la fin de la partie, les constructions non achevées (villes, chemins et monastères) ne donnent aucun point.

par Bernd Eisenstein

Carcassonne Voir grand

Lors de l'évaluation à la fin du tour d'un joueur :

un **chevalier** dans une ville de 2 tuiles ne rapportent que 2 points

un **voleur** sur un chemin de 2 tuiles ne rapporte qu'un seul point

Lors du décompte final :

à l'évaluation des **paysans**, une ville de 2 tuiles ne rapporte que 2 point au lieu de 3.

par PYM

2

3

Carcassonne Reconstruction

Juste après avoir posé une carte, le joueur en cours peut **réduire son compteur de points** du nombre de points qu'il veut, et pour chaque point :

1. Il va prendre une carte non occupée de la surface de jeu. Seulement à condition qu'elle ne soit pas connectée par plus de deux côtés et que la surface de jeu ne soit pas séparée en plusieurs parties disjointes.

2. Puis pour chaque tuile récupérée, la poser immédiatement à un autre endroit valide.

3. Il peut ensuite placer un partisan et procéder aux évaluations selon la règle normale.

par Tobias Stapelfeldt

4

Carcassonne Renseignement : avancé

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

Un joueur doit mobiliser un partisan, l'**agent de renseignement**, pour pouvoir prendre la tuile visible d'un autre joueur; ce partisan est posé devant le joueur "espionné".

Chaque joueur débute son tour en restituant les partisans qui ne lui appartiennent pas à leur propriétaire.

Si un joueur n'a **pas de partisan mobilisable** il peut tout de même prendre une tuile visible d'un autre joueur mais cela lui coûte **5 points de victoire** au lieu de 1 (pour soudoyer un artisan adverse).

par Diamant sur www.trictrac.fr

5

9

L