

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

Carcassonne Celui qui dit...

Cette variante nécessite une pièce additionnelle qui identifie le joueur dont c'est le tour de jeu.

Ce joueur pioche autant de cartes que de joueurs présents. Il regarde ensuite ces cartes puis en distribue une à chaque joueur (y compris lui-même).

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le joueur dont c'est le tour. Ensuite, le marqueur de tour passe au joueur suivant.

Il y a deux variantes :
Les cartes sont données **face cachée**.
Les cartes sont données **face visible**.

par Robert Voetter

Carcassonne Marque de partisans

Le nombre de partisans dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs : 7 partisans

3 joueurs : 6 partisans

4 joueurs : 5 partisans

par Holger Peine

Carcassonne La bataille des monastères

À chaque tour, le joueur pioche 2 cartes.

Lors de l'évaluation finale, chaque monastère non achevé compte pour les adversaires.

Dans le cas où il y a plus d'un adversaire, bénéficie de cette règle le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

par Frank Rudloff

Carcassonne Attente obligatoire

Il est interdit de placer un partisan pour marquer des points lors du même tour.

On ne peut donc pas terminer une ville ou un chemin et de placer un partisan dessus pour marquer les points de cette ville et récupérer aussitôt son partisan.

par PYM

Carcassonne Les moines méritants

Une **abbaye inachevée** ne rapporte des points au joueur qui a posé son partisan dessus que si elle comporte **au moins 5 tuiles** (en comptant l'abbaye) sinon il perd 9 points.

par PYM

Carcassonne Diviser pour régner

Quand plusieurs joueurs sont dans une même ville ou un même chemin :

si les joueurs ont le même nombre de partisans : les points sont partagés entre les joueurs concernés

si un joueur est majoritaire : lui seul marque la totalité des points... et les autres rien

si plusieurs joueurs sont à égalité pour la majorité : ils se partagent les points et les autres joueurs n'ont rien

Le partage des points se fait en divisant le total des points de la ville ou du chemin par le nombre de joueurs concernés en arrondissant à l'inférieur.

par Casse-noisettes-Nico sur www.trictrac.fr

Carcassonne Harmonie du paysage

La pose d'une tuile qui formerait au moins **un nouvel espace vide fermé** (ou "trou") d'une tuile est interdite.

La pose d'une tuile qui forme de nouveaux "trous" est ainsi autorisée, si chacun de ces espaces comporte plusieurs emplacements de tuile.

La pose d'une tuile à l'intérieur d'un "trou" comportant deux emplacements de tuile (ou plus) est autorisée.

Lorsqu'une tuile est posée à l'intérieur d'un "trou" de façon à diviser cet espace en deux ou trois "trous", le plus petit de ceux-ci est considéré comme "nouveau"

par Diamant sur www.trictrac.fr

Carcassonne Renseignement

Au début de la partie, chaque joueur pioche deux tuiles au hasard, et les place devant lui, l'une **face cachée**, l'autre **face visible** (celle de son choix).

À son tour, chaque joueur choisit entre piocher une tuile ou bien prendre une tuile posée face visible devant l'un des autres joueurs, en **dépensant 1 point** de victoire.

Un score négatif est indiqué par l'ajout d'un deuxième partisan de sa couleur sur le tableau de marque. Ce joueur récupérera un partisan dès que son score redeviendra positif ou nul.

À la fin de chaque tour, les joueurs qui n'ont plus qu'une seule tuile devant eux piochent une nouvelle tuile puis choisit laquelle de ses 2 tuiles sera placée face

par Diamant sur www.trictrac.fr

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