

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