HALL 9000

Spiel & Freizeitspaß im Rhein-Neckar-Raum

http://www.hall9000.de

CARCASSONNE-VARIANTES

Translation: Vincent Hanniet

Nom de la variante	*Description*	*Auteur*
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 un carte.	Bernd Eisenstein
Planification individuelle	Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 cartes. A 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.	Bernd Eisenstein
Planification collective	Au début de la partie, 3 cartes sont posée face visible. A 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.	Bernd Eisenstein
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 les respect des autres règles bien sûr…	Bernd Eisenstein
Constructions instables	A la fin de la partie, les constructions non achevées ; villes, chemins et monastères, ne donnent aucun point.	Bernd Eisenstein
Les Architectes	En début de partie, toutes les cartes sont distribuées entre tous les joueurs. A son tour, chaque joueur choisi une carte dans sa main. Il est recommandé d'utiliser simultanément la variante « Monastères pour tous ».	Tobias Stapelfeldt
Style de vie	A chaque tout, 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 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. Baron voleur : déplacer un chevalier à lui d'une ville sur un chemin située sur la même carte.	Tobias Stapelfeldt
Brèche	La variante « Style de vie » s'applique. 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.	Tobias Stapelfeldt
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 : Chevalier lorsqu'on évalue la ville contenant la forge Paysan pour l'évaluation finale de cette ville	Tobias Stapelfeldt

Reconstruction	Juste après avoir posé une carte, le joueur en cours peut : Réduire son compteur de points du nombre de points qu'il veut Pour chaque point dépensé, prendre une carte non occupée de la surface de jeu (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) et la poser immédiatement à un autre endroit valide. Il peut ensuite placer un partisan et procéder aux évaluations selon la règle normale.	Tobias Stapelfeldt
« 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) : Variante a) : Les cartes sont données face cachée. Variante b) : Les cartes sont données face visible 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.	Robert Voetter
Manque de partisans	Le nombre de partisans dépend du nombre de joueurs : 2 joueurs : 7 partisans 3 joueurs : 6 partisans 4 joueurs : 5 partisans	Holger Peine

Rivières et Ports	Pour cette variante il faut deux jeux de Carcassonne. Les chemins des 25 cartes « pur chemin » d'un des jeux sont peints en bleu et figurent les rivières. De même pour les 3 cartes « ville+chemin » dont les villes deviennent des ports. De même pour les 2 cartes « monastère+chemin » dont les monastères deviennent des marchés. Les règles suivantes s'appliquent : Comme la surface de jeu s'agrandit, les villes terminées comptent maintenant uniquement deux points pour les paysans. On peut placer des partisans/bateaux sur les rivières, sans limitation autres qu'un bateau par carte. Lorsqu'elle se termine sur un carrefour (pas un port et pas un marché) une rivière compte comme un chemin. Si un rivière se termine par un port ou un marché, le joueur qui a placé le port/marché terminal marque immédiatement 2 points si port/3 points si marché. Un marché n'est pas un monastère et ne compte donc pas comme tel. Un port peut être étendu comme une ville mais ne compte pas de bonus pour la ville. Chaque joueur possédant un bateau sur la rivière lorsque la première carte port est posée a le droit de poser une pièce supplémentaire de sa couleur sur un champ d'une carte d'un port lors de ses prochains tours de jeu au lieu de tirer une carte. On peut placer une pièce, qui constitue une marchandise, par champ. 10 pièces « marchandise » sont disponibles par joueur, et rapportent 2 points chacune à la fin de la partie. De plus, le joueur qui a la majorité des marchandises dans un port reçoit un bonus de 3 points.	Manfred Stenzel
La bataille des monastères	A 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.	Frank Rudloff
REGLE NON OPTIONNELLE !!!	Comme le jeu comporte 71 cartes, il faut s'assurer que chaque joueur jouera le même nombre de cartes. Pour ce faire, il faut mettre de côté face cachée : 2 joueurs : 1 carte 3 joueurs : 2 cartes 4 joueurs : 3 cartes 5 joueurs : 1 carte	Bernd Eisenstein