



Carcassonne

Dans le mille

À partir de maintenant, si le "meeple-score" d'un joueur atteint la même case qu'un autre meeples, ce dernier recule de 1 case.



Carcassonne

En plein dans le mille

À partir de maintenant, si le "meeple-score" d'un joueur atteint la même case qu'un autre meeples, ce dernier recule de 3 case.



Carcassonne

Voleurs de grands chemins

Pour cette partie, les routes valent 2 points et non 1. Par contre, elles ne valent rien pour le décompte de fin de partie.



Carcassonne

Sacrifice

Durant cette partie, vous pouvez, en plus de votre tour, sacrifier un de vos meeples (pris de votre réserve et retiré du jeu) pour déplacer n'importe quelle tuile du jeu à un autre endroit du plateau.



Carcassonne

Vis, dis, c'est quand qu'on arrive ?!

Pour cette partie, l'objectif est d'être le 1er à atteindre 100 points. Si personne n'y arrive avant que toutes les tuiles n'aient été placées, alors, au lieu de piocher une tuile, les joueurs déplacent une tuile en périphérie du plateau à un autre endroit.



Carcassonne

Draft-cassonne

Durant cette partie, les tuiles seront choisies autrement. Le 1er joueur prend en main -nombre de joueurs + 1- tuiles. Il en choisit une puis passe les tuiles restantes à son voisin de gauche, etc. Ensuite, chaque joueur jouera sa tuile normalement, en commençant par le joueur à droite du 1er joueur en continuant dans le sens inverse des aiguilles. À chaque tour, le 1er joueur se décale à gauche.



Carcassonne

Qui ne va pas à la chasse perd sa place

À partir de maintenant, si un joueur ne souhaite pas poser de meeples sur la tuile qu'il vient de jouer, le joueur à sa gauche peut y placer un des siens (selon les règles habituelles)



Carcassonne

Anar-cassonne

Pour cette partie, les tuiles sont jouées autrement. À chaque tour, les joueurs prennent une tuile et la retourne tous en même temps (sans l'avoir préalablement regardée). Puis chacun joue quand il veut. Quand tout le monde a posé sa tuile et éventuellement noté ses points, on recommence.