



### 🚩 Mehrere Karten auf der Hand

Bei dieser häufig von 'Taktikern' gespielten Variante halten die Spieler immer 2 oder 3 Karten auf der Hand aus denen sie eine auswählen können. Dadurch ist es möglich konkreter in die Zukunft zu planen. Nach dem Legen eines Landschaftsplättchens wird wieder auf die Hand nachgezogen.

### 🚩 Kollektive Landschaftsplanung von Bernd Eisenstein

Es werden 3 Landschaftskarten offen ausgelegt. Der Spieler können sich dann entscheiden, ob sie eine offene oder ein verdeckte Landschaftskarte ziehen wollen. Nach einem Zug werden die offen ausliegenden Landschaftskarten wieder auf 3 ergänzt.

### 🚩 Kloster für alle von Bernd Eisenstein

Alle Mitspieler bekommen am Anfang ein Kloster zugeteilt und legen es offen vor sich ab. Dieses Kloster darf man nun irgendwann ins Spiel bringen, anstelle eine Karte nachzuziehen.

### 🚩 Die Architekten von Tobias Stapelfeldt

Alle Karten werden an alle Mitspieler verteilt und jeder darf sich seine Plättchen aus seinem Stapel beliebig ansehen. Möglicherweise macht es bei dieser sehr strategischen Variante Sinn, die Klöster separat auf die Spieler zu verteilen.

### 🚩 Die Unpünktlichkeit des Gefolgsmannes von Bernd Eisenstein

Man darf seine Figur nicht auf die gerade gelegte Landschaftskarte setzen, sondern nur auf Karten, die bereits vorher gelegt wurden (natürlich nur unter Beachtung der anderen Setzregeln).

### 🚩 Gefolgsmann-Mangel von Holger Peine

Die Anzahl der Figuren wird in Abhängigkeit von der Spielerzahl gesetzt:

- 2 Spieler: 7 Spielfiguren
- 3 Spieler: 6 Spielfiguren
- 4 Spieler: 5 Spielfiguren

Der Reiz dieser Variante liegt darin, bei jedem Plättchen abzuschätzen, ob es sich lohnt, hier eine Figur vorübergehend zu "verbrauchen".

### 🚩 Gefangennahme

Bringt ein Spieler durch 'Einklinken' eine eigene Figur in ein bereits besetztes Gebiet, kann der entsprechende Spieler entscheiden, dass seine Figur einen bereits im Gebiet befindlichen Gefolgsmann gefangen nimmt. Beide Figuren kommen zum aktiven Spieler. Dieser muss jedoch seine Figur zur 'Bewachung' des Gefangenen abstellen. Der 'Wächter' kann zwar wieder eingesetzt werden, dann entkommt der Gefangene jedoch zurück zu seinem Spieler.

### 🚩 ...eigentlich ein Muss! von Bernd Eisenstein

Da es 71 Plättchen sind muss man eigentlich sehen, dass jeder Spieler gleich oft an die Reihe kommt. Dazu wird je nach Spieleranzahl ein oder mehrere Plättchen verdeckt auf die Seite gelegt:

- bei 2 Spielern: 1 Plättchen
- bei 3 Spielern: 2 Plättchen
- bei 4 Spielern: 3 Plättchen
- bei 5 Spielern: 1 Plättchen

### Der Kampf um die vollendeten Klöster von Frank Rudloff

1. Jeder Spieler hat, wenn er am Zug ist, zwei Karten zur Auswahl auf der Hand.
2. Jedes nicht vollendete Kloster zählt in der Schlusswertung für den Gegner. Bei mehreren Personen bekommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die Punkte, so dass es bei den jeweiligen Gegenspielern zu unterschiedlichen Interessen und Vorkehrungen kommt.

Bei dieser Variante besteht die Möglichkeit einen Klostervorteil des Gegners in einen Vorteil für sich umzuwandeln, indem man verhindert, dass der Gegner sein Kloster vollendet.

### Lebenswandel von Tobias Stapelfeldt

Statt einen Gefolgsmann einzusetzen, kann eine der folgenden Aktionen unternommen werden:

1. Sesshaftigkeit: Ein eigener Wegelagerer wird auf eine unbesetzte, angrenzende Wiese versetzt.
2. Bürgertum: Steht ein eigener Bauer auf einer Wiese, die an eine unvollständige Stadt grenzt, wird er in die Stadt gezogen.
3. Religionskrieg: Zwei eigene Ritter werden auf ein von einem anderen Mitspieler besetztes Kloster gestellt, der alle seine dortigen Mönche sofort in seinen Vorrat zurücklegt.
4. Raubritter: Ein eigener Ritter wird auf ein Straßenteil gestellt, das sich auf dem gleichen Kärtchen befindet, wie ein Teil der Stadt, in der der Gefolgsmann vorher stand.

### Presche von Tobias Stapelfeldt

Es gelten die Regeln von "Lebenswandel". Nach jeder Aktion oder dem Einsetzen eines Gefolgsmannes darf ein Punkt abgegeben werden, um eine erneute Aktion durchzuführen oder erneut einen Gefolgsmann einzusetzen

### Gebirge von Tobias Stapelfeldt

Statt ein Kärtchen normal anzulegen, kann der Spieler das Kärtchen auch verkehrt herum an eine Wiesenkannte ohne Straße als Gebirge anlegen. Bei der Berücksichtigung der Kanten von Gebirgen beim normalen Anlegen von Kärtchen, müssen dort immer Wiesenkannten ohne Straße vorliegen. Gefolgsmänner können als Minenarbeiter bis zum Spielende auf ein Gebirge gestellt werden. Befinden sich in einem Abstand von 1 oder 2 Feldern vom Minenarbeiter Wappenfelder (Schmieden), wird der Minenarbeiter

1. bei einer Auswertung einer Stadt mit einem dieser Wappenfelder als Ritter mitgezählt und
2. als zusätzlicher Bauer bei der Endwertung für eine solche Stadtmitgezählt.

### Umbauten von Tobias Stapelfeldt

Nachdem ein Spieler sein Kärtchen angelegt hat, kann er alternativ zum normalen Ablauf folgendes tun:

1. Er setzt seinen Punktezerähler um eine bestimmte Anzahl zurück.
2. Für jeden zurückgesetzten Punkt kann er jetzt ein unbesetztes Kärtchen vom Spielfeld nehmen und muss es dann sofort an einer anderen Stelle neu anlegen. (Das Kärtchen darf vorher maximal an 2 Seiten mit dem Rest verbunden sein und das Spielfeld darf durch das Entfernen nicht in mehrere Teile zerfallen.)
3. Auf das zuletzt gelegte Kärtchen darf der Spieler nun nach den normalen Regeln einen Gefolgsmann einsetzen.
4. Es wird normal gewertet.

### Einer hat das Sagen von Robert Vötter

Für diese Variante wird eine zusätzliche Figur benötigt, welche anzeigt, welcher Spieler am am Zug ist. Dieser Spieler darf so viele Karten ziehen, wie Mitspieler anwesend sind. Er schaut sich die Karten an und verteilt nach eigenem Ermessen je eine Karte an die Mitspieler. Eine Karte behält er natürlich selbst.

Variante a) Die Karten werden verdeckt weitergegeben.  
Variante b) Die Karten werden offen weitergegeben. Jeder kann somit die Karten der Mitspieler einsehen.

Die Spieler legen reihum ihre Karten an. Der Startspieler beginnt hierbei natürlich. Danach wird die Figur an den nächsten Spieler weitergegeben und das Spiel geht nach gleichem Prinzip weiter.  
Kleiner Hinweis: Oft passiert es bei dieser Variante, dass man eine Karte weitergibt, die man für sehr schlecht hält, aber der andere nachher so gut spielt, dass man sich schon fast ärgert.