

Variantes: estas regras podem ser aplicadas em sua maioria na versão básica do jogo; é recomendável que se utilize no máximo duas delas por vez.

1. **Três (Quatro) dados:** jogue três dados (ou use um dado extra), porém escolha o resultado de apenas dois para determinar qual terreno gerará Matéria-Prima. Para a versão com 5-6 jogadores, jogue quatro dados;
2. **Variação Forçada:** se o mesmo número do jogador anterior for obtido nos dados, o jogador atual deve jogá-los novamente;
3. **Longa Jornada:** o jogo termina com 12 pontos;
4. **Mãos atadas (necessário um marcador para cada jogador):** após realizar uma ação de construção, o jogador marca a mesma no Cartão de Custo de Construção; na próxima vez que for construir o jogador não poderá repetir a ação anterior, devendo escolher uma nova construção e mover o marcador para a nova opção. O jogador pode construir mais de uma unidade da mesma construção caso deseje (por exemplo, construir três estradas num turno e duas vilas no outro) porém só é permitido construir de um mesmo tipo de por turno;
5. **Progressista:** quando uma Carta de Progresso (um tipo de Carta de Desenvolvimento) for usada, ela deve ser embaralhada novamente ao deck de desenvolvimento;
6. **Inflação:** escolha dois números, como 2 e 12, 5 e 9 ou 6 e 8. Toda vez que eles saírem, o custo de produção de qualquer coisa aumenta em uma matéria-prima; o efeito persiste para todos os jogadores por uma rodada. A matéria prima pode ser de qualquer tipo, porém relacionada àquelas necessárias para a construção (ex. uma estrada custará uma unidade à mais de tijolo ou madeira, à escolha do jogador). Dentro da rodada com inflação, o efeito não é prolongado caso os números saíam novamente;
7. **Relações Intensas:** deixe os terrenos do mesmo tipo agrupados, forçando a troca comercial entre os jogadores;
8. **Exército Ativo:** após baixar uma Carta De Desenvolvimento – Cavaleiro, um jogador pode reativá-la em outro turno pagando uma unidade de Ovelha e uma de Trigo. Isso não aumenta seu número de Cavalheiros para obter o benefício Maior Cavalaria e conta como um uso de Carta de Desenvolvimento (que é limitado à uma vez por rodada);
9. **Economia (necessário tokens, moedas ou uma folha de papel e caneta):** em seu turno, cada jogador pode optar por receber uma moeda; com três é possível comprar uma matéria prima; com cinco é possível comprar uma carta de desenvolvimento. Pode-se optar também por negociar matérias primas com outros jogadores usando moedas. O máximo de moedas que cada jogador pode ter em mãos é cinco;
10. **Bandoleiros (necessário um token):** use dois ladrões ao invés de um. Ambos começam no deserto, porém quando um jogador puder mover o Ladrão, escolherá qualquer um deles para realizar sua ação;
11. **Grevista:** o Ladrão pode ser colocado na frente do jogador, impedindo-o de usar Cartas de Desenvolvimento, à não ser que seja a de Cavaleiro;
12. **Pirata:** o Ladrão pode ser colocado num Porto, impedindo a realização de trocas através dele;
13. **Controle de Rotas Mercantes:** ao ser colocado em um terreno conectado à um Porto, o Ladrão também impede que se realize trocas pelo porto em questão;
14. **Anarquista:** coloque o Ladrão sobre o deck de Desenvolvimento, ou coloque as cartas no deserto. Cartas deste deck não podem ser compradas enquanto o Ladrão estiver ali;
15. **Robin Hood:** toda vez que o Ladrão é movido, o jogador que tiver numa vila ou cidade presente no terreno que ele deixou recebe uma matéria-prima correspondente àquele terreno. Se dois jogadores estiverem presentes no mesmo terreno, cada um recebe uma matéria prima;
16. **Corrupto:** quando puder roubar uma carta de outro jogador ao mover o Ladrão, é possível também obter Cartas de Desenvolvimento, mas apenas as que não foram baixadas;
17. **Mercenário:** o Ladrão pode ser colocado na frente de uma estrada para impedir o avanço de um determinado jogador;
18. **Bom Samaritano (necessário um token):** caso um jogador mova o Ladrão com um resultado 7 nos dados (e não com o uso da Carta de Desenvolvimento – Cavaleiro) e sem prejudicar nenhum outro jogador (seja para o Deserto ou um terreno vazio) ele recebe um token; a partir da próxima rodada, é possível gastar este token para rerolar os dados de uma jogada, retornando o token à mesa. Qualquer jogador pode obter o token, porém apenas se estiver disponível na mesa;
19. **Extorsão:** um jogador pode exigir (ou aceitar) matéria prima para não colocar um Ladrão num determinado terreno ou movê-lo de uma determinada maneira;
20. **Alea Jacta Est:** considere apenas dois resultados destes por jogo. Para cada vez que os dados rolarem estes números, um efeito acontece:
 - a. 2 – Menos 1 unidade de recurso qualquer para construir uma Cidade neste turno;
 - b. 3 – O jogador anterior também pega uma unidade do mesmo recurso;
 - c. 4 – Menos 1 unidade de recurso qualquer para obter uma Melhoria nesta e turno;
 - d. 5 – O sentido dos jogadores muda de horário para anti-horário ou vice-versa;
 - e. 9 – O sentido dos jogadores muda de horário para anti-horário ou vice-versa;
 - f. 10 – Menos 1 unidade de recurso qualquer para construir uma Vila neste turno;
 - g. 11 – O próximo jogador também pega uma unidade do mesmo recurso;
 - h. 12 – Pegue uma unidade de um recurso extra que desejar.