

HAZIENDA - VARIANTI

VARIANTE 1

Modificando Ricavi, Costi, e Punti aggiungi al gioco nuove possibilità tattiche e strategiche. Gioca Hazienda sulla mappa simmetrica con le seguenti modifiche alle regole:

Mercato

Quando porti una mandria al Mercato, usa la seguente formula per ricevere Pesos:

- Moltiplica il numero di animali nella mandria per il numero di tessere terreno con cui la mandria confina.



La mandria è composta da due animali e soltanto una tessera di terra è adiacente alla mandria: $2 \times 1 = 2$ pesos.

La mandria è composta da due animali e la mandria confina con due tessere di terra: $2 \times 2 = 4$ pesos. (Importante – questo è possibile anche con un animale che confina con due tessere di terra).

Una mandria è già ad un mercato e la mandria (un animale) confina con tre tessere di terra.

Una seconda mandria si collega al mercato ed alla prima mandria ed un altro animale confina con tre tessere di terra.

In questo modo 4 animali confinano con 6 sei tessere di terra; Il ricavo sarà di: $4 \times 6 = 24$ pesos.

Costi

- Il costo per 1 Hazienda è aumentato a 20 pesos
- Il costo per l'acqua è aumentato a 20 pesos

Punteggio

In aggiunta al Mercato, alle catene di Carte Terreno, alle Haziende e all'Acqua, si possono guadagnare punti anche con le Mandrie ed il Denaro.

- Ogni mandria di tre o più animali vale tanti punti quanti sono gli animali che la compongono (3 animali sono tre punti, 6 animali sono sei punti, etc. – Uno o due animali in una mandria non apportano punti).
- Punti per il denaro = 1 punto per ogni 20 pesos.

Tutti gli altri punteggi restano invariati.

VARIANTE 2

Se si desidera seguire il punteggio durante la partita, si può scegliere di effettuare il conteggio dopo ogni azione. In questo caso non ci sarà assegnazione di punti a metà della partita ed i pesos si conteggeranno soltanto alla fine. Questa variante può essere utilizzata da sola oppure insieme alla prima variante.

Nella Variante 2, quanto si porta una mandria al mercato si conteggiano immediatamente i punti in misura uguale al numero di mercati che hai connesso.

Numero di Mercati Connessi

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Punti

Esempio: hai già 6 mercati e connetti il settimo, ricevi 7 punti.

Se un giocatore dimentica di muovere il suo segnalino dei punti, in un turno, i medesimi possono essere recuperati più avanti. Sarà sufficiente contare i punti guadagnati e spostare il segnapunti personale di conseguenza. I punti per i Mercati connessi sono quelli della Tabella del Gioco Base.

SVOLGIMENTO DEI TURNI

I ricavi sono riscossi immediatamente. Quelli indicati senza parentesi corrispondono al gioco base, quelli tra parentesi alla Variante 1.

La colonna Punti mostra i punti guadagnati in ogni turno. Nella Variante 2 questi sono assegnati immediatamente, nel gioco base solo al momento della valutazione, secondo quanto indicato nella colonna Punti Totali. I punti per il denaro sono ignorati in questi esempi.

Turno	Azione	N. di Azione	Ricavo	Punti	Punti Totali
1	1, 2, 3	3 Carte Terreno, per formare una catena di 3 tessere	-	6	6
2	1 2, 3	1 Tessere terreno ulteriore, collegata alla catena di 3 2 Segnalini Animale posate, a connettere Mercato e Terreni	- 6 (4)	2 1	8 9
3	1 2, 3	1 Tessera terreno confinante con acqua 2 Segnalini Animale, adiacenti all'acqua e alla Tessera terreno, a connettere il secondo mercato	- 3 (2)	1 2 2	10 12 14
4	1 2 3	Costruzione di una Hazienda sulla catena di 4 Tessere 1 Carta Terreno acquistata 1 Carta animale acquistata	- - -	4 - -	18
5	1 2 3	1 Tessera terreno collegata alla catena di 4. Questo genera 2 Punti per la Tessera e 1 Punto per l'Hazienda 1 Segnalino animale, collegato alla Mandria da 2 e al Mercato. 1 Tessera Animale acquistata	- 8 (6) -	2+1 - -	21



Turno 1, Azione 1-3



Turno 2, Azione 1



Turno 2, Azione 2-3



Turno 3, Azione 1-3



Turno 4, Azione 1



Turno 5, Azione 1-2

CHIARIMENTI

Chiarimento 1: La scorta di segnalini Terreno di un colore finisce

In questo raro caso i giocatori potranno utilizzare le tessere terreno di altro colore, opportunamente girate, a ristabilire l'uniformità di tinta. Nel caso di una partita a 2 giocatori i segnalini possono esaurirsi completamente. In questo caso il giocatore interessato sceglierà un secondo colore.

Chiarimento 2: Gli animali di un tipo si esauriscono

Il giocatore interessato procede come suggerito nel caso precedente, visto che gli animali sono raffigurati sulle due facce del segnalino. Se non ci sono animali del tipo scelto il giocatore non potrà più giocare animali di quella specie. Ci sono 15 animali per specie.

Chiarimento 3: l'unità monetaria è per convenzione in questo gioco pari ad un peso. In realtà l'unità dovrebbe essere ovviamente più alta.