

SAN MARCO

Varianti proposte per partite a 2 giocatori

**** VARIANTE # 1 ****

Non mi piacciono le varianti per 2 giocatori in cui ogni giocatore controlla 2 colori, così abbiamo creato un nuovo set di regole per partite a 2 giocatori che sembra funzionare piuttosto bene. Questa variante utilizza i 2 colori inattivi, indicati come "giocatori fantasmi". Ogni giocatore fantasma posiziona sul tabellone gli aristocratici, durante la fase di preparazione del gioco, e dopo ogni carta giocata dal giocatore attivo. E' possibile giocare carte "esodo" sugli aristocratici fantasmi e questi possono totalizzare punti, ma non possono giocare loro le carte (per esempio non possono giocare carte "esodo" o muovere il Doge). Le rimanenti regole rimangono invariate.

Preparazione:

- 1) Ogni giocatore attivo riceve 25 aristocratici, un segnalino prestigio dello stesso colore, ed un ponte. Gli altri due colori sono "giocatori fantasmi" ed i relativi aristocratici sono posizionati a bordo tabellone. Inoltre i giocatori fantasmi ricevono un ponte ciascuno.
- 2) I due giocatori attivi tirano i dadi (4 volte) per posizionare i propri aristocratici in ogni distretto (2 ognuno, come il regolamento base).
- 3) Di seguito si lancia il dado (4 volte) per ogni giocatore fantasma e si posizionano i due aristocratici in ogni distretto indicato dal dado.
- 4) I giocatori attivi posizionano i ponti nelle aree di loro interesse.
- 5) I ponti dei giocatori fantasmi sono posizionati tra due distretti in cui c'è il maggior numero di aristocratici dello stesso colore (se possibile). In caso contrario, il ponte di ogni giocatore fantasma deve collegare comunque un distretto in cui ci sia il maggior numero di aristocratici dello stesso colore.
- 6) Si Stabiliscono i ruoli: i due giocatori attivi tirano il dado per stabilire chi sarà il primo distributore ed il primo selezionatore (il numero maggiore stabilisce il primo distributore). Nel secondo round, il selezionatore diventa il distributore e viceversa. Nel terzo round, si tira un dado per stabilire nuovamente i ruoli.

Svolgimento del gioco:

- 1) I giocatori attivi eseguono le azioni, come avviene in una partita normale.
- 2) Quando il giocatore attivo esegue la sua azione, tirare il dado due volte per ogni giocatore fantasma e posizionare un aristocratico nel distretto indicato dal risultato dei lanci del dado. In questo modo, alla fine delle due mani dei giocatori attivi, i giocatori fantasmi hanno posizionato ognuno 2 aristocratici in distretti determinati a caso (simulando l'effetto di due giocatori che hanno posizionato gli aristocratici a seguito di carte giocate).

Punteggio:

- 1) I giocatori fantasmi possono totalizzare punti quando viene giocata la carta Doge, e durante la valutazione finale (terza ed ultima fase del gioco).

****** VARIANTE # 2 ******

Questa variante è stata compilata dal newsgroup "Spielfreaks" di Yahoo!, e non è da considerarsi come una traduzione della variante per 2 giocatori in versione francese pubblicata su Boardgamegeek.com.

<http://groups.yahoo.com/group/spielfrieks/>
<http://www.boardgamegeek.com>

Preparazione:

- 1) Il gioco viene preparato come in una partita normale.
- 2) Prendere 12 aristocratici da un colore neutrale.
- 3) Posizionarne uno in ogni distretto.
- 4) Di seguito tirare il dado per i rimanenti 6 e posizionarli nei distretti indicati dal risultato del dado.

Svolgimento del gioco:

Quando si devono totalizzare i punteggi, contare gli aristocratici del colore neutrale come se fossero di un terzo giocatore, senza necessariamente appuntarne il risultato.

Quando gli aristocratici neutrali vengono mandati in "esodo" o scambiati, posizionarli al lato del tabellone. All'inizio di ogni passaggio, vengono rimessi in gioco. I giocatori si alternano (cominciando con il giocatore che ha il punteggio più basso) posizionando gli aristocratici neutrali nel distretto di loro scelta, finché non ritornano tutti in gioco.

Continuare come in una normale partita per 4 giocatori (5 carte azioni e 3 penalità), ma solo con un distributore ed un selezionatore. Il giocatore neutrale non effettua azioni. Il distributore inizia sempre per primo.

I rounds terminano quando un giocatore raggiunge il limite di 10 punti. Non vengono giocati rounds 'extra'. Assegnare i punti bonus come in una partita normale al giocatore che ha meno di 10 punti alla fine del round.

****** VARIANTE # 3 ******

Variante proposta da Mark Montreuil

Preparazione:

Ogni giocatore controlla due colori e ne riceve i relativi componenti (25 aristocratici, 1 ponte e due segnalini prestigio per colore).

I due colori rimangono comunque indipendenti e giocano turni separati.

Ogni colore, inoltre, totalizza punteggi separatamente e nel conteggio finale conta la loro differenza (vedi il Calcolo del Punteggio Finale).

Cambiamenti alle regole del gioco base:

Tutte le regole di una normale partita a 4 giocatori rimangono invariate, con le seguenti eccezioni:

- 1) Durante la fase distributore/selezionatore, il giocatore che diventa distributore per un colore e selezionatore per l'altro colore, deve sempre tenere a mente che i due colori sono separati, e, di conseguenza, posizionare i 4 segnalini prestigio (due come distributore e due come selezionatore) sulla mappa distributore/selezionatore.
- 2) Quando il Doge viene spostato, il giocatore che ha i due colori differenti nella stessa area totalizza punti vittoria solamente per un colore a sua scelta.
Esempio: Il Giocatore 1 gioca con i bianchi ed i neri, il Giocatore 2 con i gialli ed i blu. Se il Giocatore 1 sposta il Doge in un'area in cui i suoi segnalini neri sono in maggioranza, totalizza punti solamente per i segnalini neri e non anche per i segnalini bianchi che possiede nella stessa area. Inoltre, i segnalini bianchi non devono essere la seconda maggioranza nell'area; devono esserla i segnalini di un altro colore, o, al limite, i bianchi insieme ad un altro colore.
- 3) Quando un Doge attraversa un ponte, se il Giocatore 1 sta giocando con i neri e sposta il Doge sul ponte dei bianchi, deve sottrarre 1 punto vittoria dal punteggio dei neri, senza far avanzare il punteggio dei bianchi.
- 4) Quando un giocatore raggiunge 10 punti penalità in uno dei suoi colori, accade:
 - se, alla fine del turno corrente, entrambi i giocatori hanno totalizzato 10 punti penalità in un colore, si gioca un turno finale per i due colori non penalizzati.
 - se, alla fine del turno corrente, solamente un colore ha totalizzato 10 punti penalità, gli altri tre colori giocano un altro turno, utilizzando le regole per 3 giocatori, ricordando sempre che un giocatore non può essere il distributore ed il primo selezionatore, oppure il primo e secondo selezionatore.
 - se, alla fine del turno corrente, entrambi i colori di uno stesso giocatore hanno totalizzato 10 punti penalità, il giocatore avversario gioca un turno finale per ognuno dei due suoi colori.

Calcolo del Punteggio Finale:

Ogni giocatore calcola la media dei punti dei suoi due colori, arrotondati per difetto. Dopodichè sottrae dalla media 1 punto per ogni 5 punti vittoria di scarto tra i due suoi colori. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità, i giocatori controllano il punteggio più basso di uno dei suoi due colori; chi comunque ha più punti dell'avversario, vince.

Esempio:

Il Giocatore 1 ha 55 punti vittoria per i bianchi e 66 per i neri.

Il Giocatore 2 ha 57 punti vittoria per i gialli e 61 per i blu.

La media punti del Giocatore 1 è di 60 punti (60.5 arrotondati per difetto).

La media punti del Giocatore 2 è di 59 punti esatti.

Il Giocatore 1 sottrae 2 punti per uno scarto di 10 punti tra i suoi due colori ($66-55=11$), e finisce con 58 punti.

Il Giocatore 2 vince, perchè lo scarto tra i due suoi colori è di appena 4 punti, e pertanto non deve sottrarre alcun punteggio.

Il risultato finale è così di 58 punti per il Giocatore 1 e 59 per il Giocatore 2.