

SAN MARCO - VARIANTE

Lo scopo di questa variante è quello di evitare il lancio del dado con la carta esilio, che introduceva nel gioco un fattore aleatorio un po' troppo elevato e qualche volta addirittura determinante.

Ecco le regole nel dettaglio:

- 1) Dotare inizialmente ciascun giocatore di 6 tessere numerate da 1 a 6.
- 2) Ogni volta che un giocatore usa una carta esilio, anziché lanciare il dado, utilizza una delle sue tessere e rimuove dal sestriere scelto un numero di cubetti pari a quello indicato sulla tessera stessa, che poi viene scartata e non potrà più essere a disposizione del giocatore per il resto della partita.
- 3) Applicare la stessa regola anche per l'azione esilio "bonus" eventualmente guadagnata alla fine di una delle tre fasi della partita.
- 4) Un giocatore può quindi effettuare l'azione esilio in totale per un massimo di 6 volte durante la partita, utilizzando ogni volta una delle sue tessere numerate, finite le quali questa azione, per lui, non sarà più disponibile per tutto il resto della partita.

Per rendere ancora più restrittive le precedenti regole, si può anche decidere di non utilizzare tutte le 6 tessere, ma solo 5 (o 4) scartandone 1 (o 2) a scelta (ma anche a caso) prima dell'inizio della partita.

Se non si hanno a disposizione delle tessere di cartoncino, si possono utilizzare tranquillamente anche dei semplici foglietti di carta (anche col numero scritto a penna...).

Variante proposta da Giubari