



OHNE FURCHT UND ADEL

VARIANTI

Dal sito web di Bruno Faidutti

<http://faidutti.free.fr/jeux/citadelles/citadellesvar.html>

Alcune di queste varianti sono già incluse nell'edizione francese del gioco, ma non in quella originale tedesca. Le prime due varianti sono state disegnate per far circolare la corona più frequentemente.

Variante 1:

Se il Re viene assassinato, il giocatore che aveva questo personaggio diventa comunque il primo giocatore per il turno successivo (*divenuta regola ufficiale nella seconda edizione tedesca*).

Variante 2:

Se il primo giocatore (quello che al turno precedente era il Re) è l'assassino, non può assassinare il Re.

Variante 3:

(Gioco più breve): Si vince con 7 o anche 6 edifici.

Variante 4:

Quando un nuovo giocatore riceve la corona, si brinda al nuovo Re. Quando viene costruita una taverna, si brinda al suo costruttore. Quando un giocatore viene derubato o subisce la distruzione di un edificio da parte del Mercenario, lui brinda per dimenticare...

Variante 5:

Quando un giocatore sceglie di pescare carte, ne pesca due ma può scartarne una dalla mano anziché una delle due appena pescate.

Variante 6: La peste

Il giocatore che ha la corona all'inizio del gioco riceve anche un segnalino di peste (nero). Quando il giocatore che ha la peste interagisce con un qualsiasi altro giocatore, a causa dei poteri dell'Assassino, del Ladro o del Mercenario, cede a quest'ultimo il segnalino di peste.

All'inizio del proprio turno, il giocatore che ha la peste deve scartare una carta, se ne ha in mano. (Da un'idea di Peter Kürsters)

Variante 7: Ohne Furcht und Adel light

Per i più giovani, i più stressati o gli ubriachi. In ogni turno, invece di scegliere i personaggi, i giocatori li pescano a caso, a faccia in giù senza rivelarli. OK, è casuale e stupido, ma così potete giocare senza dover pensare molto, e a volte fa comodo...



La Tana dei Goblin

<http://www.goblins.net>
<http://www.goblins.it>
<http://www.goblinslair.com>