

HAZIENDA

Varianti

Variante 1

Se alteri i procedimenti, costi, e punti, poi il gioco presenta nuove possibilità tattiche e strategiche.

Gioca Hazienda sulla mappa simmetrica con le seguenti regole modificate.

Cambio del Mecato

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

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

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

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

Terzo esempio: Tu hai già una mandria ad un mercato e la mandria (un animale) tocca tre tessere di terra. Tu porti una seconda mandria al mercato che si collega al mercato ed alla prima mandria – ed un animale sta toccando tre tessere di terra. Tu hai 4 animali che stanno toccando sei tessere di terra, così la tua entrata sarà di: $4 \times 6 = 24$ pesos.

Costi Cambiati

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

Cambio del Punteggio

In aggiunta al mercato, tessere di terra, haziende e acqua, ci sono adesso punti anche per le mandrie.

- Ogni mandria di tre o più animali conta tanti punti quanti animali sono nella mandria. Così, 3 animali sono tre punti, 6 animali sono sei punti, etc. 1 o 2 animali in una mandria, non valgono punti.
- Punti per i Pesos – 1 punto per ogni 20 pesos.

Tutti gli altri punteggi restano invariati.

Variante 2

Se desiderate vedere il punteggio durante la partita, potete effettuare un conteggio dopo ogni azione. In questa circostanza, non c'è un punteggio a metà della partita ed i pesos si conteggiano soltanto a fine partita. Potete usare questa variante da sola oppure insieme alla prima variante.

Nella Variante 2, quanto porti una mandria al mercato immediatamente conteggi i punti in maniera uguale al numero di mercati che hai connesso. Così se hai già 6 mercati e connessi il settimo, ricevi 7 punti.

Se un giocatori dimentica di muovere il suo segnalino dei punti per questo turno, tu puoi prendere più tardi i punti, aggiungendoli a tutti gli altri punti dei giocatori.

