

GETTONI BONUS KELTIS (print & play)



Regole dei gettoni bonus

Al suo turno di gioco, quando un giocatore desidera e ha abbastanza punti, può decidere di giocare il suo gettone bonus scartandolo.

Giocandolo può cambiare da 1 a 8 carte che ha in mano sostituendole, a sua scelta, sia con carte prese dagli scarti, col limite massimo di 1 per ogni tipo di colore, che con carte pescate. Tutte le carte che cambia dalla sua mano vanno poste coperte sotto il mazzo di pesca.

Ogni carta cambiata però costa 1 punto vittoria, perciò, dopo aver concluso l'azione del bonus, egli deve immediatamente aggiornare i propri punti con la sua pedina segnapiunti.

NOTE (vers.1.2)

Questa piccola variante è stata progettata per il gioco base di Keltis ma funziona bene anche con l'espansione Nuovi percorsi e Nuovi obiettivi che è possibile ormai trovare già inserita nel gioco base.

Essa è consigliata per qualsiasi numero di giocatori (anche se risulta praticamente indispensabile in 2 giocatori dove, prima di iniziare la partita, bisogna eliminare 30 carte dal mazzo di gioco).

Risolve un piccolo bug del gioco (soprattutto nella sua versione base) e cioè:

Circa verso metà partita (quando sono in gioco i punti più alti dei percorsi) molto spesso ci si trova ad aspettare le carte giuste per le scale già giocate e questo limita molto il gioco dei concorrenti aumentando al contempo l'incidenza della fortuna sulla partita.

I giocatori hanno, inoltre, accumulato già un po' di punti vittoria, perciò, col loro gettone bonus possono utilizzarli tutti o in parte per cambiare carte dalla propria mano senza scartarle (e quindi agevolare gli avversari) ma ponendole sotto il mazzo di pesca coperte e nella sequenza da loro desiderata.

In questo modo, non si riduce la durata della partita per l'esaurimento del mazzo, e i giocatori possono ottenere qualche carta utile per la partita.

Come accennato con quest'azione, inoltre, non si corre il rischio di aiutare gli avversari scartando carte che loro possano subito utilizzare.

Ovviamente non c'è garanzia di pescare carte utili; però, se si è incartati, vale sempre la pena di provare, anche perché, alla lunga, l'alternativa è solo quella di scartare più volte carte col rischio di agevolare gli avversari!