

Hazienda - Variantes

VARIANTE I

Si on modifie les règles en ce qui concerne les coûts et les points, le jeu exige de nouvelles tactiques et de nouvelles stratégies.

Jouez à Hazienda sur le plateau de jeu symétrique avec les modifications de règles suivantes :

Marché

Celui qui conduit un troupeau à un marché reçoit de l'argent en fonction de la formule suivante :

Nombre d'animaux du troupeau multiplié par le nombre de terres qui touchent le troupeau.

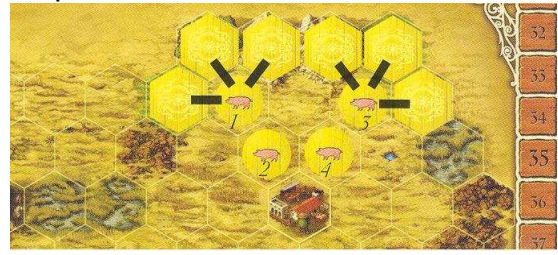
Attention : Ce ne sont **pas** tous les terrains d'une chaîne qui sont comptés, mais seulement ceux qui touchent directement le troupeau.



Jaune a amené un troupeau de cochons au marché. Il reçoit 2 Pesos (2 animaux x 1 terrain).



Jaune possède un groupe de 4 terrains quand il amène son troupeau de cochons au marché. Toutefois, seulement 2 terrains touchent directement le troupeau. Il reçoit 4 Pesos (2 animaux x 2 terrains).



Jaune possède un groupe de 6 terrains quand il amène son premier troupeau de cochons '1 + 2) au marché (3 + 4 ne s'y trouvent pas encore). Il reçoit 6 Pesos (2 animaux x 3 terrains). Lors d'un tour ultérieur, il amène son autre troupeau de porc (3 + 4) au marché et relie à ce moment-là les deux troupeaux. Il reçoit 24 Pesos (4 animaux x 6 pays).

Coûts (seulement ceux qui subissent une modification)

Le coût pour 1 Hazienda passe à 20 pesos

Le coût pour 1 pièce d'eau passe à 20 pesos

Décomptes

En plus des marchés, des chaînes de terrains, des Haziendas et de l'eau, on compte maintenant des points pour les **troupeaux**. Chaque troupeau comprenant au moins "3 animaux" rapporte autant de points que le nombre d'animaux du troupeau.

Points pour les troupeaux (à partir de 3 animaux) = Nombre d'animaux (de ceux qui appartiennent au troupeau).

Points pour argent = 1 point pour 20 Pesos.

Les autres points attribués restent comme dans la règle de base.

Hazienda - Variantes

VARIANTE II

Si vous voulez connaître la situation en permanence, effectuez un décompte immédiatement après chaque action. Dans ce cas, il n'y a aucun décompte intermédiaire et seul l'argent est décompté à la fin de la partie. Cette variante peut être jouée avec le jeu de base comme avec la variante I.

Celui qui amène un troupeau à un marché avec cette variante reçoit **immédiatement** des points en fonction du nombre total de marchés qu'il a atteints.

Nombre de marchés atteints	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Celui qui a déjà atteint par exemple 6 marchés et qui atteint par son action un 7^{ème} marché marque 7 points.

Si un joueur oublie de marquer ses points pendant son tour, il est possible de les récupérer à tout moment. On ne doit calculer et ajouter que les points d'un joueur à son total. Il faut faire attention que les points pour les marchés atteints proviennent de la table du jeu de base.

INDICATIONS (HINWEISE)

Indication 1 : Les terrains d'une couleur n'existent plus dans la réserve

Dans ce cas très rare le joueur concerné doit retourner et échanger les terrains mis en jeu auparavant sans altérer la situation sur le plateau de jeu afin de retrouver la couleur manquante. Dans une partie à 2 joueurs, le joueur concerné choisit deuxième couleur.

Indication 2 : Les cartes d'animaux d'un type sont épuisés

Le joueur concerné procède de la même manière que dans le cas ci-dessus. Si le joueur ne trouve pas de cette façon la carte d'anima sélectionnée, il ne peut plus placer cette espèce animale. Il y a 15 animaux de chaque sorte.

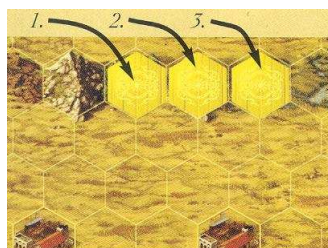
Indication 3 : L'unité monétaire du jeu est 1 Peso. Dans la réalité, l'unité est naturellement beaucoup plus élevée.

Hazienda - Variantes

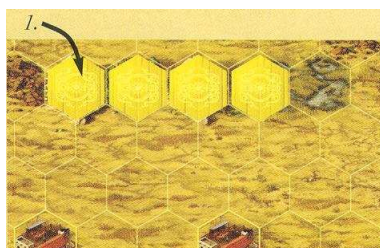
EXEMPLE DE TOUR (ZUGBEISPIELE)

Le coût est toujours payé immédiatement. Le coût sans parenthèse correspond au jeu de base, le coût entre parenthèses correspond à la variante 1. La colonne de points indique les points acquis par l'action. Dans la variante 2, ceux-ci sont marqués immédiatement, dans le jeu de base seulement lors d'un décompte conformément à la colonne de points totaux. Les points pour l'argent sont négligés dans ces exemples.

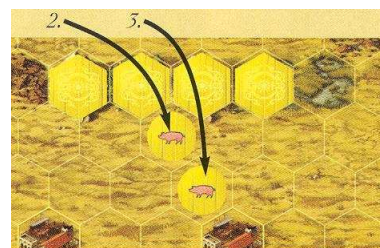
Tour	Action N°	Action	Coût	Points	Points totaux
1	1, 2, 3	Jeu de 3 cartes de terrain qui forment un groupe	-	6	6
2	1	1 carte de terrain supplémentaire qui agrandit le groupe	-	2	8
	2, 3	2 cartes animaux liées au groupe de terrains et qui atteignent un premier marché	6(4)	1	9
3	1	Pose d'une carte de terrain en contact avec de l'eau	-	1	10
	2, 3	2 cartes animaux liées à la carte de terrain en contact avec l'eau et qui atteignent un deuxième marché	3(2)	2	12
				2	14
4	1	Construction d'une Hazienda sur le groupe de 4 terrains	-	4	18
	2	Achat d'une carte terrain	-	-	
	3	Achat d'une carte animal	-	-	
5	1	Pose d'une carte de terrain liée au groupe de 4 terrains. Cela rapporte 2 points pour le groupe de terrains et 1 point pour l'Hazienda	-	2+1	21
	2	1 carte d'animal supplémentaire liée au troupeau de 2 et en contact avec le premier marché	8(6)	-	
	3	Achat d'une carte animal	-	-	



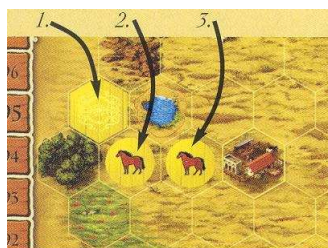
Tour 1, Actions 1-3



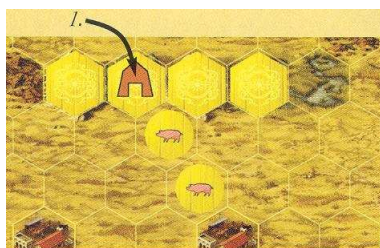
Tour 2, Action 1



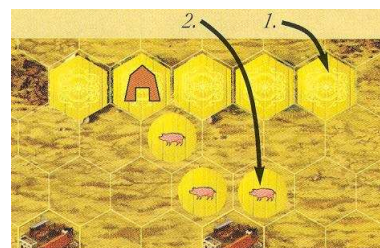
Tour 2, Actions 2-3



Tour 3, Actions 1-3



Tour 4, Action 1



Tour 5, Actions 1-2