

BAMBUTI

Di Hartmut Kommerell

Gioco di carte per 2 giocatori dai 12 anni in su

Durata del gioco: 15-20 minuti

Contenuto:

50 carte maschera (in 5 colori numerate da 1 a 10)

5 indicatori del punteggio

4 carte punteggio (**i tamburi**)

Carte esempio

Regolamento

Riassunto del gioco

Idea alla base del gioco:

Ogni anno, nella tribù di Bambuti ha luogo una competizione davvero speciale: gli abitanti dei due vicini villaggi portano i loro più preziosi beni di famiglia: delle grandi maschere in legno riccamente decorate. Al centro del villaggio, le due parti incominciano a confrontare le rispettive maschere le une con le altre. Quale delle due parti trionferà? I soli vincitori avranno il diritto di riportare alla vita le loro maschere durante la danza dei vincitori, al ritmo sfrenato dei tamburi.

Scopo del gioco:

Mentre mettono a confronto le maschere, i giocatori cercano di intuire quali sono le combinazioni più vantaggiose. I punti vengono assegnati quando si crea una simmetria di colori o quando viene utilizzata una carta punteggio.

Preparazione del gioco:

- Munirsi di carta e matita.
- Ciascun giocatore riceve 2 carte punteggio che metterà scoperte di fronte a lui.
- Le carte maschera vengono, quindi, mischiate ed ogni giocatore ne prende 5.
- Le rimanenti carte formano un mazzo coperto dal quale pescare durante il gioco.
- I giocatori posano le loro carte sul tavolo a faccia in giù, in modo da formare due file opposte. Bisogna fare attenzione che la maschera di maggior valore venga piazzata al centro della fila, e quelle di valore uguale o inferiore vadano a decrescere verso l'esterno, a destra e a sinistra della carta centrale (vedere carta esempio 1).
- Ogni singola carta deve trovarsi di fronte a quella dell'avversario.
- La distanza tra le fila dovrebbe essere di circa 2 carte per lasciare lo spazio necessario agli indicatori del punteggio.
- Ora i giocatori scoprono le loro carte contemporaneamente, senza cambiarne l'ordine scelto (vedere carta esempio 2).

Indicatori di punteggio:

- Gli indicatori del punteggio permettono di avere un più rapido resoconto sulla situazione riguardante il punteggio, durante lo svolgimento del gioco. Con un solo colpo d'occhio, il giocatore vede se vale la pena, in quel momento, dare inizio al conteggio dei punti.
- Prima di essere usati, gli indicatori andrebbero tagliati lungo le linee tratteggiate affinché si possano più facilmente inserire negli spazi in ogni lato della carta.
- Ogni indicatore raffigura su di un lato i numeri da 1 a 4, e sull'altro lato da 5 a 8.
- L'indicatore è sempre posizionato tra due carte contrapposte, in modo che la freccia con il numero indichi la carta maschera che ha guadagnato quei punti (vedere la carta esempio 2).

Uso degli indicatori del punteggio:

- Il numero più piccolo è sempre sottratto al numero più grande direttamente opposto. Così si ottiene il numero di punti che il giocatore con la carta più alta ha. L'altro giocatore ha un numero di punti uguale a quello mostrato sulla propria carta.
- La differenza tra questi due punteggi è riportata dall'indicatore di punteggio.
- Il giocatore che, grazie a questa combinazione di carte, aveva più punti piazza l'indicatore di fianco alla sua carta (vedere la carta esempio 2 a-c).

NOTA IMPORTANTE: Non vi fate confondere dagli indicatori di punteggio. Essi servono a dare un rapido resoconto della situazione di gioco. Se fossero eliminati, i giocatori dovrebbero continuamente calcolare e prendere nota dei loro punteggi. Gli indicatori evidenziano subito la differenza di punti che c'è tra due carte contrapposte, ed entrambi i giocatori possono immediatamente vedere dove hanno vantaggi e svantaggi.

- Se le carte che si oppongono dovessero avere lo stesso valore (solo se le carte vengono così posizionate all'inizio del gioco), in questo caso gli indicatori verrebbero messi da parte (vedere carta esempio 2d).

IMPORTANTE: Se 2 **identici colori** si vengono a trovare contrapposti, l'attribuzione del punteggio viene ribaltato, cioè viene assegnato al giocatore che, normalmente, non l'avrebbe avuto (vedere la carta esempio 2e).

Sequenza di gioco:

- Una volta che sono stati assegnati i punteggi alle due file di carte, il gioco ha inizio.
- Ogni giocatore prende 7 carte dal mazzo coperto.
- Il giocatore il cui indicatore di punti segna il punteggio più basso inizia il gioco (in caso di parità, inizia il giocatore più giovane).
- Il giocatore può scegliere tra due opzioni e deve eseguirne **una sola**:
 - 1) Piazzare una maschera su un'altra maschera della **propria** fila, o
 - 2) Piazzare una maschera nella fila dell'avversario; la carta calata deve avere lo stesso colore della maschera coperta.
- Le file sono sempre formate dalle carte poste sopra alle altre.

IMPORTANTE: Durante il gioco, le carte calate non devono mai avere lo stesso valore di quelle opposte, a meno che non siano state posizionate così all'inizio del gioco. Inoltre, è utile ricordare che le carte di valore più alto non si possono mai calare negli spazi esterni al centro. Le carte di eguale valore possono anche essere calate l'una accanto all'altra (carta esempio 1).

- Appena un giocatore gioca una sua carta, subito ne pesca un'altra dal mazzo. Quando quest'ultimo finisce non si pescano più carte.
- L'indicatore del punteggio viene, quindi, modificato immediatamente, mostrando il nuovo punteggio tra le due carte opposte.
- Ora è il turno dell'altro giocatore che, a sua volta, sceglie fra una delle due possibili opzioni.

Punteggio:

- Dopo che la carta viene calata e l'indicatore di punti aggiornato, ci sono 3 differenti possibilità per dare inizio al conteggio dei punti:
 - 1) Se il giocatore ha realizzato una sequenza **simmetrica** di colori da una **asimmetrica** (vedere la carta esempio 3 sulla simmetria di colori).
 - 2) Se un giocatore, dopo aver calato una carta che ha in mano, gioca una carta punteggio (i tamburi). Ogni carta punteggio può essere utilizzata una sola volta.
 - 3) Non appena i due giocatori rimangono con sole 4 carte, subito si dà inizio al punteggio finale.

IMPORTANTE: I punteggi doppi **non** sono consentiti. Un giocatore può usare solo una delle sue due carte punteggio se egli non realizza un punteggio dovuto a una simmetria di colori o se ha luogo il punteggio finale. Se a un giocatore avanza una carta punteggio dopo il punteggio finale, questa va sprecata.

- Durante il punteggio, i giocatori sommano i valori degli indicatori di punteggio che affiancano le carte maschera della propria fila; questi vengono subito annotati come punteggi vittoria.

Esempio di punteggio (vedere carta esempio 2):

- Durante il calcolo dei punti, ottenuto attraverso una carta punteggio, il giocatore A ne guadagna 8 e il giocatore B $2 + 1 = 3$.

Fine del gioco:

- Quando ha luogo il conteggio dei punti finale, poiché ciascun giocatore è rimasto con 4 carte, il gioco finisce.
- Vince il giocatore che totalizza il maggior numero di punti vittoria.

*Traduzione e adattamento a cura di Alessandro Lanzuisi e Laura Belli per Giochi Rari
Versione 1.0 – Luglio 2001*



*www.giochirari.it
e-mail: giochirari@giochirari.it*

NOTA. *La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte*

Tutti i diritti sul gioco "Bambuti" sono detenuti dal legittimo proprietario.