



# CINCINNATI

Reinhard Staupé

**Giocatori:** 3 – 6 persone, **Età:** dai 10 anni in su, **Durata:** ca. 45 minuti



**6 bussolotti, 30 dadi, 20 gettoni**



**18 carte tavolino**

6x tavolino A, 6x tavolino B, 6x tavolino C

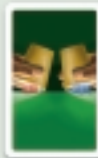


**dorso**

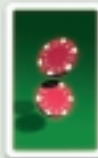


**36 carte gioco**

6x 15.000, 5x 20.000, 5x 25.000, 4x 30.000, 4x 35.000



6x duello



6x gettoni



**dorso**



**3 tavolini**



**6 basi per tirare i dadi**

## Idea del gioco

In ogni turno di gioco ogni singolo giocatore deve decidere (in segreto) se vuole giocare al tavolino A (Atlantic) al tavolino B (Ballroom) o al tavolino C (Caeser's). Ad ogni tavolino può vincere infine soltanto il giocatore che adempie le rispettive condizioni (minimo tre dadi uguali (tris), scala, punti dei dadi mass. 11) – e per ognuna ha tre tentativi a sua disposizione. Se allo stesso tavolino vi sono più di un giocatore che tirano a dadi, allora per svuotare il tavolino bisogna non soltanto adempiere la rispettiva condizione, ma ottenere inoltre un miglior risultato rispetto ai propri concorrenti. A parte ai soldi si possono intascare anche dei gettoni che servono per fare ulteriori tiri, e si possono sostenere dei duelli con i concorrenti.

Alla fine vince il giocatore che dopo 12 turni possederà il maggior denaro.

## Preparativi

I tre tavolini (A, B, C) vanno posti aperti al centro tavolo. Ogni giocatore ottiene un bussolotto, 5 dadi e una base per i dadi, inoltre 3 gettoni che depone davanti a sè.

**Da ricordare:** ogni gettone simboleggia un tiro in più che può essere eseguito durante il gioco, inoltre, alla fine del gioco ogni gettone vale 5000 €. Il resto dei gettoni viene messo come riserva a disposizione di tutti. Ogni giocatore riceve 3 carte tavolino, una con la scritta A, una con B e una con C. Le 36 carte gioco vengono mischiate e messe sul tavolo come mazzo coperto. I dadi, bussolotti, carte tavolini e basi restanti non servono più e vengono rimessi nella scatola.

### Materiale per ogni giocatore



**Avvertenza:** nel gioco vengono raggiunti dei risultati che si conoscono per esempio dal Poker e da alcuni giochi a dadi. Per chi non conosce le singole espressioni come ad esempio full house oppure scala grande è meglio dare uno sguardo alla descrizione alla fine di questo regolamento. Il regolamento descrive prima il gioco in 4-6 e infine il gioco per 3 giocatori.

## Svolgimento del gioco [4 – 6 giocatori]

Ogni turno di gioco è composto di **4 fasi** che vengono percorse una dopo l'altra:

Fase 1: scoprire tre carte gioco e spartirle sui tre tavolini

Fase 2: tirare i dadi

Fase 3: svuotare i tavolini

Fase 4: sostenere dei duelli

Vengono giocati 12 turni – quindi fin quando tutte le 36 carte non saranno state spartite sui tavolini.

### Fase 1

Un giocatore qualunque prende le prime tre carte dal mazzo e le pone aperte sui tre tavolini – la prima carta sul tavolino A, la seconda sul tavolino B e la terza sul tavolino C.

**Ricordate:** durante la partita alcuni tavolini vengono sgombrati, altri no. Se su un tavolino vi sono ancora carte del turno precedente, la nuova carta viene semplicemente aggiunta ad esse. Su un tavolino possono quindi benissimo accumularsi varie carte.

*Esempio: Giulia scopre tre carte. Essa pone la prima (25.000 €) sul tavolino A, la seconda (2 gettoni) sul tavolino B, la terza (15.000 €) sul tavolino C.*

**Avviso:** se nel primissimo turno si scopre una carta duello, questi va nuovamente mischiata nel mazzo. Al suo posto viene scoperta una nuova carta e posta sul rispettivo tavolino.

### Fase 2

Ogni giocatore prende i suoi 5 dadi e procede al primo tentativo, e precisamente tutti i giocatori contemporaneamente: mettere i dadi nei bussolotti – agitare – clac – guardare sotto il proprio bussolotto.

**Attenti:** non alzate il bussolotto in modo da rivelare agli altri il proprio tiro!

Adesso il singolo giocatore deve decidere **in segreto** a quale tavolino giocare. A questo fine egli si decide per una delle sue tre carte tavolino e la pone **coperta** davanti a sè. Appena ognuno avrà deposto una sua carta tavolino, tali carte vengono scoperte contemporaneamente e quindi rivelato chi gioca a quale tavolino.

*Esempio: Giulia ha deposto la carta tavolino A – lei quindi gioca (da sola) al tavolino A. Caterina, Franco e Paolo hanno deposto la carta B e giocano al tavolino B. Susanna ha deposto la carta C e gioca (da sola) al tavolino C.*

Adesso tutti alzano allo stesso tempo il loro bussolotto, in modo che tutti possano vedere i singoli tiri.

Poi i giocatori procedono **contemporaneamente** al loro **secondo tentativo**, poi di nuovo **contemporaneamente** al **terzo tentativo** (v. anche „Particolarità nei tiri”).

**Importantissimo:** prima di ogni tiro (ciò vale per tutta la durata della partita!) un giocatore può scegliere liberamente se vuole rilanciare tutti i 5 dadi oppure quanti ne vuole „lasciare stare”. Può certamente anche lasciare stare tutti i 5 dadi e rinunciare ad un tentativo. La rinuncia ad un tentativo deve essere espressa chiaramente e ad alta voce, e prima che tutti gli altri rilancino i propri dadi.

Se un giocatore (dopo che tutti hanno concluso i loro 3 tentativi) non è ancora contento del suo risultato, egli può procedere ad un tiro in più pagando con un gettone. Ogni giocatore può certamente avere dei tentativi in più – ognuno costa un gettone (v. „Particolarità nei tiri”).

*Esempio: Giulia, al tavolino A, ha ottenuto dopo il suo terzo tentativo due 6, due 4 e un 2. Paga quindi un gettone e procede ad un nuovo tentativo. Lei lascia stare i 6 e i 4 e rimette il 2 nel bussolotto. Tira un 4 e ottiene così un full house.*

### Fase 3

Appena tutti hanno concluso i loro tiri (cioè i 3 tentativi più eventuali tiri in più), i tavolini vengono svuotati, prima il tavolino A, poi B, poi C.

- Chi si è deciso per il **tavolino A** lo può svuotare soltanto se ha tirato minimo un tris. **Attenti:** anche un quartetto, un quintetto e un full house contengono un tris – anche essi adempiono la condizione.

Se vi è più di un giocatore al tavolino A e tutti **adempiono la condizione**, allora il tavolino lo libera soltanto colui che (secondo la graduatoria dei risultati) ha il miglior risultato: quintetto → quartetto → full house → tris.

- Chi si è deciso per il **tavolino B** lo può svuotare soltanto se ha una **scala piccola** o una **scala grande**. Se vi sono più giocatori che adempiono ciò, allora il tavolino lo svuota chi ha la scala migliore (secondo la graduatoria dei risultati):

scala grande (2 – 6) → scala grande (1 – 5) → scala piccola (3 – 6) → ecc.

- Chi si è deciso per il **tavolino C** lo può svuotare soltanto se i **punti dei suoi dadi** arrivano a **massimo 11** (quindi 11 o di meno!). Se vi è riuscito più di un giocatore, allora il tavolino lo libera colui che ha il minor numero di punti (v. anche „Particolarità nei tiri”).

Colui che svuota un tavolino ottiene tutte le carte gioco (gettoni, duello, denaro) che si trovano su tale tavolino.

- Il giocatore pone tutte le carte denaro aperte ed una accanto all'altra davanti a sè.
- Se su una carta sono stampati dei gettoni, allora il giocatore riceve 2 gettoni dalla riserva. Poi tale carta viene scartata.
- Se su una carta vi è scritto duello, allora il giocatore sosterrà con essa un duello in fase 4. Dopo il duello la carta viene scartata.

**Importante:** se un tavolino non viene svuotato, tutte le carte rimangono lì.

**Due esempi per come svuotare i tavolini:**



**Paolo**



**Susanna**



**Franco**



**Giulia**



**Caterina**



Tutti i giocatori hanno già eseguito il loro terzo tiro. Paolo e Franco si sono decisi per il tavolino A. Tutti e due adempiono la condizione (tris). Siccome il quartetto di Paolo (secondo la graduatoria dei risultati) è migliore del tris di Franco, Paolo svuota il tavolino A.

Giulia e Caterina hanno scelto il tavolino B. Dato che la scala piccola (3-6) di Caterina è migliore della scala piccola (1-4) di Giulia, Caterina svuota il tavolino B.

Susanna gioca al tavolino C. Dato che arriva a 12 punti, non adempie la condizione (mass. 11). Il tavolino C non viene svuotato.



**Paolo**



**Susanna**



**Franco**



**Giulia**



**Caterina**



Franco e Giulia hanno scelto il tavolino B. Giulia adempie la condizione (una scala), Franco no. Giulia svuota il tavolino B.

Paolo, Susanna e Caterina hanno scelto il tavolino C. Tutti adempiono la condizione (mass. 11 punti). Paolo ha 11 punti, Susanna ne ha 8 e Caterina ne ha 9. Susanna ha il minor numero di punti e svuota il tavolino C.

Dato che nessuno ha scelto il tavolino A, questi non viene svuotato.

## Fase 4

Ogni giocatore che ha davanti a sè una carta duello **deve** adesso sostenere un duello con un concorrente di propria scelta. Se vi sono più giocatori con una carta duello, allora il giocatore che ha più denaro sostiene per primo il suo duello (e in caso di parità di denaro inizia il giocatore col tiro più alto nel turno presente). Egli sceglie a proprio piacere un concorrente e sostiene il suo duello. Poi segue il giocatore al secondo posto per quantità di denaro e sostiene il suo duello, ecc.

Se un giocatore possiede varie carte duello, allora egli sostiene un duello dopo l'altro, uno per ogni carta. All'inizio di ogni duello egli può scegliere liberamente quale concorrente sfidare.

Dopo il duello la carta duello viene scartata.

### Svolgimento di un duello:

Il giocatore con la carta duello dice chiaramente e ad alta voce quale concorrente vuole sfidare. Il padrone della carta duello deve iniziare e procede al suo primo tentativo: mette i 5 dadi nel bussolotto – lo agita – clac – alza il bussolotto. Poi segue l'avversario col suo primo tentativo (con 5 dadi), dopo di che segue di nuovo il padrone della carta duello col secondo tentativo, ecc. fin quando ognuno non abbia eseguito i 3 tentativi. Se un giocatore rinuncia ad un tentativo, tale tiro non può essere ripetuto più tardi.

**Avviso:** anche in un duello si possono acquistare con i gettoni dei tiri in più, sempre dopo il terzo tentativo, e anche in tale caso i giocatori si **alternano**.

Colui che dopo i 3 tentativi (più eventuali tiri in più) presenta il miglior risultato **secondo la graduatoria** vince il duello. Ma attenzione: se i due concorrenti dovessero avere esattamente lo stesso risultato (cioè **tutti** i 5 dadi mostrano **precisamente** gli stessi numeri dell'avversario), perde il giocatore con la carta duello.

- Se il padrone della carta duello vince il duello, egli deve prendere la carta denaro più alta (precisamente una) del suo concorrente e deporla aperta davanti a sè.
- Se il giocatore sfidato vince il duello, non succede nulla – il giocatore ha, per così dire, difeso la sua proprietà.

**Alla fine di un turno devono esservi soltanto carte denaro davanti ai giocatori.**

Poi viene eseguito un nuovo turno, nello stesso modo come sopra descritto.

### Fine del gioco

Il gioco termina dopo 12 turni in totale, e cioè dopo che tutte le 36 carte gioco sono state scoperte e spartite sui tavolini. Vince il giocatore col maggior denaro. Se più giocatori allo stesso tempo dovessero avere la massima somma di denaro, allora tra di loro vince colui che ha il maggior numero di carte di 35.000 ₣. Se anche in tal caso dovesse esservi pareggio, decide il numero delle carte di 30.000 ₣, ecc.

### Per 3 giocatori

Soltanto i tavolini A e C servono e vengono esposti. Ogni giocatore ottiene soltanto una carta tavolino A e una carta tavolino C. Dalle 36 carte del mazzo coperto vengono scartate accidentalmente 12 carte e messe da parte in modo coperto. In ogni turno vengono scoperte soltanto 2 carte dal mazzo e spartite sui due tavolini. Il resto dello svolgimento è uguale alla versione soprastante.

## Particolarità nei tiri

Se allo stesso tavolino più giocatori adempiono le condizioni avendo contemporaneamente lo stesso miglior risultato, allora tali giocatori devono sostenere un duello. Inizia il giocatore che ha più denaro. Il vincitore del duello svuota il tavolino.

Se al tavolino B più giocatori raggiungono la stessa scala piccola, allora decide il quinto dado più alto, p.es.: 1, 2, 3, 4, 4 è migliore di 1, 2, 3, 4, 2.

Se al tavolino C più giocatori presentano contemporaneamente la stessa somma di punti più bassa, allora vince colui che ha più 1. Se anche la quantità dei 1 dovesse essere uguale, allora decide la quantità dei 2, ecc., p.es.: 1, 1, 1, 3, 4 è migliore di 1, 2, 2, 2, 3.

In fase 2 i tiri vengono eseguiti sempre contemporaneamente. Se ad un tavolino vi sono più giocatori che non si mettono d'accordo su chi rimette per primo i suoi dadi nel bussolotto, allora tra di loro dovrà iniziare colui che possiede il maggior denaro, poi seguono gli altri a giro (in caso di pareggio inizia il giocatore col miglior tiro momentaneo).

**Un tiro in più:** dopo che tutti i giocatori hanno effettuato i loro 3 tentativi, i giocatori vengono chiesti se vogliono fare un tiro in più. Prima viene chiesto il giocatore col maggior denaro (in caso di pareggio colui tra di loro che per il momento ha il miglior risultato), poi gli altri a giro. Chi vuole eseguire un tiro in più mette un suo gettone nella riserva. Dopo che tutti sono stati chiesti, i giocatori che hanno pagato il gettone eseguono contemporaneamente il loro tiro. Poi viene chiesto nuovamente a tutti se vogliono eseguire un nuovo tiro, e si procede come appena descritto. Ciò si ripete fin quando tutti non rinunciano ad un ulteriore tiro – e allora si conclude la fase 2.

Se un giocatore trova sotto il suo bussolotto dei dadi sovrapposti, egli mostra la „torre“ agli altri giocatori e ripete il tiro con solo questi dadi.

## Graduatoria dei risultati

<b>Quintetto:</b>	<b>Cinque dadi dello stesso numero.</b> Cinque 6 sono migliori di cinque 5, ecc.
<b>Quaretto:</b>	<b>Quattro dadi dello stesso numero.</b> Quattro 6 sono migliori di quattro 5, ecc. In caso di pareggio decide il quinto dado più alto.
<b>Scala grande:</b>	<b>1, 2, 3, 4, 5</b> oppure <b>2, 3, 4, 5, 6.</b> 2 - 6 è migliore di 1 - 5.
<b>Full house:</b>	<b>Tris e coppia.</b> Il tris più alto decide. In caso di pareggio del tris, decide la coppia più alta.
<b>Tris:</b>	<b>Tre dadi dello stesso numero.</b> Tre 6 sono migliori di tre 5, ecc. In caso di pareggio decide il numero più alto degli altri due dadi.
<b>Scala piccola:</b>	<b>1, 2, 3, 4</b> oppure <b>2, 3, 4, 5,</b> oppure <b>3, 4, 5, 6.</b> Vale: 3 - 6 è migliore di 2 - 5, e questi è migliore di 1 - 4. In caso di pareggio decide il quinto dado più alto.
<b>Doppia coppia:</b>	<b>Due coppie.</b> La coppia maggiore decide, p.es.: 6, 6, 3, 3, 1 è migliore di 6, 6, 1, 1, 5, e questi è migliore di 5, 5, 4, 4, 3. In caso di doppie coppie identiche decide il quinto dado più alto.
<b>Coppia:</b>	<b>Due dadi dello stesso numero.</b> Due 6 sono migliori di due 5, ecc. In caso di pareggio decide il terzo dado maggiore, se anche questi è identico allora decide il quarto dado, ecc. Es.: 6, 6, 5, 4, 1 è migliore di 6, 6, 5, 3, 2.

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Avete ancora delle domande?  
Vi assistiamo volentieri!  
**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de