

CowPoker

(Versione 1.0 Giugno 2006)

Traduzione a cura di Andrea Casarino (acasarino70@alice.it) alias "Turing70" della Tana dei Goblin (<http://nuke.goblins.net/>), direttamente dal regolamento ufficiale in inglese incluso nella confezione.

Nota del traduttore: in coda al regolamento è stato inserito un glossario dei termini utilizzati nel presente regolamento. Tali termini sono identificabili nel testo perché in formato *corsivo* nel loro primo utilizzo.

Giocatori: da 2 a 4

Contenuto: 54 carte da gioco, 3 set di 4 carte ranch, questo regolamento.

Benvenuti a Certerville, cittadina che ospita le quattro più crudeli bande di allevatori di bestiame con il vizio del gioco di entrambe le sponde del Missisipi. Tu e i tuoi polverosi *cowpokes* dovreste competere con i vostri rivali in rodei e sparatorie, tentando di comporre la più grande e malvagia banda di uomini, creare la miglior mano di poker e vincere.

Creazione di un ranch

Ci sono sempre quattro giocatori in CowPoker, anche nel caso di meno di quattro giocatori reali. Gli extra ranch sono gestiti da giocatori fantasma che non hanno carte in mano e giocano sempre la prima carta del mazzo. Attenzione: i giocatori fantasma possono essere molto abili!

All'inizio occorre assegnare la posizione dei giocatori fantasma. Successivamente prendere un set di 4 carte ranch (Davila, Gallagher, Masterson, e San Joaquin), mischiarne le carte e dare una carta a ciascun giocatore. Questo è il tuo ranch e le carte ranch assegnate contengono degli effetti speciali per te. Piazza la tua carta ranch a faccia in su di fronte a te.

Anche i giocatori fantasma prendono una carta ranch, così ogni ranch del set è rappresentato sul tavolo da gioco. Le altre otto carte ranch saranno utilizzate in seguito nel gioco.

Mescola le 54 carte da gioco e dai una mano di cinque carte ad ogni giocatore reale. I giocatori fantasma non ricevono carte in mano.

Nella prima partita il ranch Gallagher inizia per primo. Poi si prosegue con il ranch alla sinistra e così via.

Svolgimento del gioco

In ogni turno i giocatori eseguono azioni, l'ordine delle azioni dipende se il giocatore è reale o è un giocatore fantasma.

Giocatori reali

Prima di tutto occorre pescare tante carte dal mazzo fino ad avere una mano di cinque carte. Una volta che il mazzo è finito, farai ancora un turno se hai pescato almeno una carta, altrimenti il gioco è finito.

Di seguito gioca una carta dalla tua mano sul tavolo. Se la carta appartiene al tuo ranch o alla città, applica gli effetti speciali della carta. Se invece appartiene ad un altro ranch ignora gli effetti speciali. Gli assi sono un caso particolare che verrà spiegato in seguito.

Esempio: se il tuo ranch è Masterson, applicherai gli effetti speciali delle carte città oppure appartenenti al ranch Masterson che giocherai dalla tua mano, ma non applicherai alcun effetto

speciale se la carta giocata non appartiene al ranch Masterson.

La carta giocata va posizionata a faccia in su nell'area chiamata *banda* posta di fronte a te. Alcune carte città hanno effetti speciali che contraddicono questa regola e vanno posizionate direttamente in altre bande ignorando indipendentemente da come sono state giocate. Segui comunque le istruzioni sulla carta.

Le carte della tua banda sono visibili a chiunque e possono essere talvolta rubate da altri giocatori. La tua banda può contenere carte appartenenti ad altri ranch e spesso giocherai queste carte per acquisire punti.

La tua banda è diversa dalla tua *cantina*, vedere le regole di seguito.

Dopo aver giocato la tua carta, il turno passa alla tua sinistra.

Giocatori fantasma

I giocatori fantasma non hanno una mano di carte. In alternativa girano la prima carta del mazzo e la giocano. L'applicazione degli effetti speciali avviene nello stesso modo di quanto visto per i giocatori reali (ossia vengono applicati per la carte città oppure appartenenti allo stesso ranch, ignorati se appartengono a ranch differenti).

Se gli effetti speciali iniziano con un "giocatore reale" allora il giocatore fantasma deve ignorare tali effetti.

Comunque, se la carta pescata dal giocatore fantasma prevede l'azione di effettuare una scelta, la scelta viene fatta a caso mescolando le carte extra ranch e pescandone una.

Effetti speciali

Rodei e sparatorie

I due più frequenti effetti speciali sono il *rodeo* e la *sparatoria*. Il giocare un tipo di queste carte dà inizio a un turno di gioco in cui ogni giocatore giocherà una carta.

Quando qualcuno annuncia un rodeo, ogni giocatore mette sul tavolo una carta, partendo dal giocatore alla sinistra di colui che ha annunciato il rodeo. Il giocatore che ha annunciato il rodeo gioca quindi la sua carta per ultimo. I giocatori fantasma pescano e giocano la prima carta del mazzo (se il mazzo è finito non giocano nulla).

Le carte che non appartengono al tuo ranch parteciperanno al rodeo. A meno che la carta non riporti la dicitura "indipendentemente da come è stata giocata", gli effetti speciali non vengono applicati durante il turno di rodeo.

Il turno viene vinto dalla carta che ha il più alto valore di rodeo (*roundup*). In caso di parità il turno viene assegnato al giocatore che ha giocato per ultimo la sua carta. Questo è quindi un vantaggio per il giocatore che dà inizio a un rodeo poiché esso gioca per ultimo.

Chiunque vinca il turno prende le carte e le mette a faccia in giù nella propria *cantina*. Eccezione: alcune carte città vanno posizionate in specifiche bande indipendentemente da come sono state giocate. Queste carte quindi vanno sempre messe nelle bande e mai nelle cantine.

Le carte della tua cantina rimangono a faccia in giù per tutta la durata del gioco.

La sparatoria viene eseguita con le stesse modalità del rodeo con la differenza che il valore da utilizzare è quello di sparatoria (*gunfight*).

Scelta casuale

Ricordati, quando un giocatore fantasma deve effettuare una scelta, essa deve essere fatta in maniera casuale.

Puoi eseguire qualsiasi scelta casuale pescando una delle otto carte ranch non utilizzate. Le carte ranch hanno sempre un simbolo di rodeo o di sparatoria e il nome di un ranch.

Carte che vanno posizionate in specifiche bande

Alcune carte città prescrivono "indipendentemente da come la carta è stata giocata, essa va sempre posizionata nella banda con la peggiore mano di poker" o indicazioni simili. Quando giochi una di queste carte, applica gli effetti speciali dopo aver determinato in quale banda andrà posizionata. Quando giochi una di queste carte in un turno di rodeo/sparatoria ignora i loro effetti speciali ma presta attenzione all'eventuale testo "indipendentemente da come è stata giocata". Se molte di queste carte sono state giocate nello stesso turno di rodeo/sparatoria determina dove vanno posizionate nell'ordine in cui sono state giocate.

Gli assi

Il capo di ogni ranch è un asso.

Quando tu hai un asso avversario nella tua banda, le carte appartenenti al ranch "lavorano" per te (cioè puoi applicare gli effetti speciali di queste carte). L'applicazione degli effetti non è opzionale, ossia se la tua banda contiene l'asso di un altro ranch, allora tutte le carte appartenenti a tale ranch "lavorano" per te che tu lo voglia oppure no.

Gli assi non hanno effetti speciali addizionali quando fanno parte della propria banda. Se il tuo capo ranch è in una banda avversaria, applicherai gli effetti speciali delle carte appartenenti al tuo ranch normalmente.

Le regole sugli assi si applicano sia ai giocatori fantasma sia ai giocatori reali.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore non può più pescare carte dal mazzo. Il punteggio viene calcolato in base alle carte che tu possiedi e sull'area a cui appartengono.

Ricorda:

- la tua banda contiene tutte le carte che hai giocato normalmente
- la tua cantina contiene tutte le carte che hai preso durante i turni di rodeo/sparatoria
- la tua mano contiene tutte le carte che hai pescato ma non hai giocato

Calcolo del punteggio

Il punteggio base è uguale alla somma di tutti i punti valori di tutte le carte che fanno parte della tua banda.

In aggiunta, ogni giocatore gioca tre mani di poker ... una con le carte della banda, una con le carte della cantina e una con le carte della mano al momento della fine del gioco. I punti aggiuntivi sono i seguenti:

- 6 punti per la miglior mano di poker nella banda dei giocatori
- 6 punti per la miglior mano di poker nella cantina dei giocatori
- 6 punti per la miglior mano di poker nella mano dei giocatori. La tua mano finale non conterrà mai cinque carte, ciò significa che la miglior mano di poker sono quattro carte di uno stesso tipo e una coppia è già una buona mano !

C'è anche una penalità che si applica ai soli giocatori reali:

- 6 punti di penalità per la cantina con il minor numero di punti valore

I punti valori della tua cantina non vengono conteggiati per essere sommati al punteggio

base. Il conteggio dei punti valori della cantina viene effettuato al solo scopo di applicare la penalità. I punti valori della tua mano non sono mai conteggiati.

Carte che trasformano altre carte in jolly

Alcune carte hanno l'effetto speciale di trasformare altre carte in jolly. Queste carte hanno effetto solo nella mano di poker composta dall'area a cui appartengono, non nelle altre tue mani di poker. Esse non possono essere utilizzate nelle cinque carte della mani finali di poker. Per esempio, se Marigold Finster si trova nella tua cantina, esso trasforma i 2 in jolly nella tua cantina ... sia che tu includa Marigold nella tua mano di poker della cantina sia che tu non lo includa.

Parità

In qualsiasi caso di parità, i punti aggiuntivi o di penalità sono suddivisi tra i giocatori che si trovano in tale condizione di parità. Per esempio, se due giocatori sono in parità per il minor numero punti valore nella cantina, ogni giocatore subirà una penalità di 3 punti.

Mano di poker

Nel caso in cui tu sia un pò arrugginito nella composizione delle mani di poker, ecco qua un piccolo rinfresco.

Una mano di poker non può contenere più di cinque carte. Quando tu confronti mani composte da più di cinque carte, devi considerare solo le cinque carte migliori per ciascuna mano. Se hai meno di cinque carte puoi comunque creare alcune delle combinazioni seguenti, come ad esempio una coppia. Gli assi sono usualmente i più alti, sebbene possono costituire l'estremo inferiore di una scala. I semi non hanno un ordine; nessun seme è più alto di un altro. I jolly possono valere qualsiasi carta.

Carta più alta: è la più bassa mano di poker, appena sotto la coppia. In mani con nessuna combinazione migliore la carta più alta vince; in caso di parità si confrontano le successive carte più alte.

Coppia: due carte dello stesso valore, come ad esempio due sette. La coppia più alta è la migliore. In caso di parità, si procede a confrontare le successive carte più alte.

Doppia coppia: due differenti coppie. Se due giocatori hanno una doppia coppia, quella con la coppia più alta vince. In caso di parità si confrontano le coppie più basse ed eventualmente si procede con le successive carte più alte.

Tris: tre carte dello stesso valore, come ad esempio tre regine. In caso di parità si confrontano le successive carte più alte.

Scala: cinque carte in sequenza come ad esempio 9 10 J Q K. Gli assi possono stare sia all'estremo superiore sia all'estremo inferiore della scala (ma non in entrambi, cioè Q K A 2 3 non è una scala). Le scale sono confrontate sulla base della loro carta più alta, così una scala dal 5 in giù è più bassa di una scala dall'8 in giù.

Colore: cinque carte dello stesso seme, come ad esempio cinque cuori. Due mani di colore sono confrontate allo stesso modo della combinazione carta più alta (ossia la carta più alta vince).

Full: tre carte di un valore e due carte di un altro valore, come ad esempio tre fanti e due dieci. Le tre carte dello stesso valore determinano il grado della mano, così un full di dieci con il due (tre dieci e due due) batte un full di cinque con asso (tre cinque e due assi).

Poker: quattro carte dello stesso valore. In caso di parità (possibile con l'utilizzo dei jolly), si procede al confronto delle successive carte più alte.

Scala di colore: una mano che è sia una scala sia un colore. La scala più alta ossia 10 J Q K A è chiamata scala reale ed è la mano più alta che si può fare senza utilizzare jolly.

Cinque di un tipo: cinque carte con lo stesso valore, possibile solo con l'utilizzo dei jolly.

Utilizzo dei jolly

Le carte jolly possono rappresentare qualsiasi carta del mazzo, perfino una carta che già possiedi. Questo significa che è possibile comporre un colore a due assi possedendo quattro carte dello stesso seme (di cui una è un asso) e un jolly. Puoi perfino comporre un colore con quattro assi (salvo il fatto che il poker è una mano migliore).

I jolly rappresentano sempre la miglior carta per la mano, quindi non possono essere utilizzati con lo scopo di aver la mano di poker più bassa durante il gioco.

Glossario

banda: area di gioco posta di fronte a un giocatore;

cantina: area di gioco posta di fronte a un giocatore;

cowpokes: cowboys e abituali giocatori di poker;

rodeo: effetto speciale che realizza una particolare fase del gioco;

sparatoria: effetto speciale che realizza una particolare fase del gioco;

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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.*

