

Il Grande Dalmuti

Giocatori: 4-8 (o più)

Età: dagli 8 anni in su

Durata: 15 minuti circa

Contenuto: 80 carte

Idea di Gioco

La vita nel medioevo era ingiusta... ma si può tentare una scalata sociale!

Ogni giocatore impersonerà il Grande Dalmuti, il Piccolo Dalmuti, il Grande Peone, il Piccolo Peone o un mercante.

Vince la partita chi resta per primo senza carte, che diverrà il nuovo Grande Dalmuti. A seguire, chi esce occuperà i posti via via meno prestigiosi della scala sociale, in quest'ordine: Piccolo Dalmuti (per il secondo), mercante (per tutti gli altri a parte ultimo e penultimo), Piccolo Peone (per il penultimo) e Grande Peone (per l'ultimo).

Descrizione del gioco e del mazzo

Il Grande Dalmuti è un gioco di scalate sociali di breve durata e discreto fattore fortuna che può essere giocato dai 4 agli 8 giocatori.

In questo gioco le carte rappresentano dei numeri. Il numero espresso sulla carta è chiamato **RANGO**: *minore è il RANGO, migliore è la carta*.

Il RANGO della carta indica anche la rarità di carte con quel numero nel mazzo: ci sono "RANGO" carte di quel valore nel mazzo.

Quindi avremo una sola carta di RANGO 1, due carte di RANGO 2, tre di rango 3, quattro di rango 4, e così via.

Jolly: Ci sono anche due *Narr/Jester* nel mazzo. Questa carta da sola è considerata di RANGO 13, quindi la peggiore, ma affiancata a qualsiasi set di carte assumono il RANGO del set.

PREPARAZIONE

1) Disposizione iniziale della scala sociale (solo per la prima mano)

Per cominciare, ad ogni giocatore sarà attribuita casualmente una delle *classi sociali* del gioco (Grande Dalmuti, Piccolo Dalmuti, mercante, Piccolo Peone, Grande Peone).

Mescolate il mazzo di 80 carte e fate pescare una carta ciascuno ai giocatori. Fatto ciò, rivelate le carte. Chi ha la carta migliore (cioè quella di RANGO più basso) è il Grande Dalmuti, e sceglie dove sedersi. A seguire chi ha la carta migliore tra i rimanenti è il Piccolo Dalmuti, e siede alla sinistra del Grande Dalmuti. I successivi saranno mercanti e sederanno a sinistra di chi è migliore di loro, e gli ultimi due saranno, rispettivamente Piccolo e Grande Peone, che completeranno il cerchio sedendosi a sinistra dell'ultimo mercante. Man mano che i giocatori siedono al tavolo, riprendere le loro carte e rimescolarle nel mazzo.

Il Grande Peone è il responsabile del mazzo. A lui spetta il compito di gestirlo.

Pareggi: In caso 2 o più giocatori abbiano carte dello stesso RANGO, per capire chi siede prima e chi dopo distribuire una nuova carta.

2) Distribuzione Carte

Il Grande Peone distribuisce una carta a testa (in senso orario), a partire dal Grande Dalmuti, finché non finisce il mazzo di 80 carte. Alcuni potrebbero ricevere più carte di altri.

Partita in 4: Rimuovere dal mazzo tutti i *Tagelöhner/Peasant* (12) e tutti i *Bergmann/Stonecutter* (11). Poi distribuire le 57 carte restanti.

Partita in 5: Rimuovere dal mazzo tutti i *Tagelöhner/Peasant* (12). Poi distribuire le 68 carte restanti.

Ogni giocatore guarda le proprie carte e le riordina come crede.

Rivoluzione: Se un giocatore ha entrambi i *Narr/Jester* tra le proprie carte, può far scoppiare una Rivoluzione! Nel caso, saltare la prossima fase (Pagamento Tasse).

Gande Rivoluzione: Se è il Grande Peone a dichiarare Rivoluzione, i giocatori si invertiranno specularmente le *classi sociali*. Il Grande Peone dunque diverrà Grande Dalmuti, il Piccolo Peone diverrà Piccolo Dalmuti e così via. In questo caso **NON** saltare la prossima fase.

3) Pagamento Tasse (solo se non c'è stata Rivoluzione)

Il Grande Dalmuti dà 2 carte a scelta al Grande Peone, e riceve da quest'ultimo le sue 2 carte migliori (cioè col RANGO più basso).

Il Piccolo Dalmuti dà 1 carta a scelta al Piccolo Peone, e riceve da quest'ultimo la sua carta migliore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Grande Dalmuti gioca un set di carte dalla propria mano sul tavolo da gioco. Il set consiste in una o più carte uguali. Questo è il *set base*.

Da questo momento in poi, tutti i giocatori (compreso chi ha giocato il set) sono vincolati a giocare un set di carte composto dallo stesso numero di carte del set base ma di RANGO migliore.

Ad esempio se il set base è composto da 3 carte di RANGO 8, tutti gli altri saranno vincolati a giocare esattamente 3 carte (uguali tra loro), aventi RANGO 7 o inferiore.

Posto il set base, ciascun giocatore (anche chi ha giocato il set), a partire dal giocatore alla sinistra di chi ha giocato il set base, è chiamato a giocare un set di carte, seguendo le regole appena esposte. Se un giocatore non vuole o non può giocare un set ammesso, deve passare. Passare significa non giocare carte in quel momento, ma non esclude che si possano giocare in un secondo momento, anche durante lo stesso giro, quando si sarà di nuovo chiamati a giocare carte. Di volta in volta si è chiamati a rispondere all'ultimo set giocato, **NON** al set base.

Quando tutti passano di seguito, il giro si chiude e chi ha giocato l'ultimo set giocherà il prossimo set base, che darà inizio ad un nuovo giro.

Il Grande Peone raccoglie le carte giocate e le mette da parte. Da ora in poi saranno fuori dal gioco per questa partita.

FINE PARTITA E VITTORIA

Un giocatore che ha giocato la sua ultima carta esce dal gioco. Il primo giocatore ad uscire vince la mano e diventa il Grande Dalmuti nella mano successiva; il secondo diventa il Piccolo Dalmuti e siede alla sua sinistra e così via. Se si gioca una sola partita, vince chi esce per primo.

Dopo che un giocatore esce, il gioco continua in senso orario come sempre. Se nessuno gioca un set migliore, il turno passa al primo giocatore che abbia ancora carte in mano a sinistra dell'ultimo ad uscire.

GIOCARE PIÙ PARTITE

Se si sceglie di giocare più partite l'una di seguito all'altra, si sta facendo una *sessione di gioco*. Prima di iniziare la prima partita stabilire quando finirà l'intera sessione. La sessione può terminare quando un giocatore raggiunge un determinato punteggio, ad esempio 50 punti, oppure si può definire il numero di *mani* di cui sarà composta la sessione, ad esempio 20 partite.

Ogni giocatore guadagna in una partita tanti punti quanti sono i giocatori rimasti in gioco quando questi esce dal gioco.

Il nuovo Grande Peone segna su un foglio i punti che ciascuno ha maturato dalla partita appena terminata e aggiorna la classifica generale.

Eventuali giocatori entrati in gioco tra una partita e l'altra partono da 0 punti ma non dal livello più basso della scala sociale, bensì nel mezzo, come mercanti. In caso non esista un centro esatto saranno posti prima o dopo (a discrezione del Grande Dalmuti) rispetto al giocatore più nel mezzo.

GLOSSARIO DEL GIOCO

Classe sociale: è la posizione sociale che ha il giocatore. Le classi sociali di questo gioco sono, in ordine di prestigio: il Grande Dalmuti, il Piccolo Dalmuti, i mercanti, il Piccolo Peone, il Grande Peone.

Carta migliore: quella raffigurante un numero minore rispetto alle altre in gioco in quel momento.

Mano: per mano si intende una singola partita de "Il Grande Dalmuti" all'interno di una sessione di gioco.

RANGO: numero espresso sulla carta.

Sessione di Gioco: più partite concatenate, i cui punti dei giocatori vengono accumulati di partita in partita.

Set base: il set di carte giocato per primo nel turno. È l'unico che non deve sottostare a restrizioni di numero o RANGO.

Set di carte: una o più carte dello stesso RANGO.

COMPOSIZIONE MAZZO

Il mazzo è composto da 80 carte così distinte:

n. carte	Nome Ed. Tedesca	Nome Ed. Inglese	Significato italiano	RANGO
1 carta	"Dalmuti"	"Dalmuti"	(Dalmuti)	[1]
2 carte	"Erzbischof"	"Archbishop"	(Arcivescovo)	[2]
3 carte	"Hofmarschall"	"Earl Marshal"	(Conte)	[3]
4 carte	"Baronin"	"Baroness"	(Baronessa)	[4]
5 carte	"Äbtissin"	"Abbess"	(Badessa)	[5]
6 carte	"Ritter"	"Knight"	(Cavaliere)	[6]
7 carte	"Näherin"	"Seamstress"	(Sarta)	[7]
8 carte	"Steinmetz"	"Mason"	(Scalpellino)	[8]
9 carte	"Köchin"	"Cook"	(Cuoca)	[9]
10 carte	"Schafhirtin"	"Shepherdess"	(Pastorella)	[10]
11 carte	"Bergmann"	"Stonecutter"	(Minatore)	[11]
12 carte	"Tagelöhner"	"Peasant"	(Contadino)	[12]
2 carte	"Narr"	"Jester"	(Giullare)	[13]

Suggerimenti

Sedie appropriate: il Grande Dalmuti prende la sedia più desiderabile o comoda, il Piccolo Dalmuti una bella sedia, i mercanti sedie normali e i peoni sedie scomode. Alcuni giocatori fanno sedere il Grande Peone su una valigia o persino per terra.

Altri simboli di prestigio: Fate indossare ai giocatori un copricapo che rappresenti il proprio status sociale: una corona per il Grande Dalmuti e un cappello di paglia per il Grande Peone. Fate scegliere i cioccolatini per primo al Grande Peone, poi agli altri in ordine in modo che al Grande Peone rimangano i più cattivi. Usate l'immaginazione e inventate i vostri simboli di prestigio.

VARIANTI E OPZIONI

Integrate nel gioco una o più di queste varianti (purché non contrastanti tra loro) per arricchire il gioco e renderlo più piacevole.

- **Mazzo standard:** non sfoltite il mazzo in caso si giochi in 4 o 5 giocatori. Utilizzate il normale mazzo da 80 carte.
- **Mano di assestamento:** durante la prima mano non si pagano tasse, come se fosse dichiarata Rivoluzione. *Rivoluzione* e *Grande Rivoluzione* sono disabilitate per questa mano.
- **Rivoluzione Automatica:** allo scopo di velocizzare il gioco, non si pagano mai tasse, come se fosse perennemente dichiarata Rivoluzione. In caso di Grande Rivoluzione si procede normalmente all'inversione delle classi sociali e al pagamento delle tasse.
- **Regnanti benevoli:** Il Grande Dalmuti ottiene 1 punto bonus se il Grande Peone sale di posizione nella scala sociale, e stessa cosa accade per il Piccolo Dalmuti se la classe sociale Piccolo Peone migliora.
- **L'Eleto:** se il Grande Peone diventa il Grande Dalmuti, ottiene 1 punto bonus.
- **Mercato:** Durante la fase 3 – *Pagamento Tasse* (se si fa), il primo mercante (quello col RANGO migliore) può dare una carta a scelta ad un mercante a sua scelta e ricevere da questi una carta a scelta di quest'ultimo.
- **Mercato Nero:** Durante la fase 3 – *Pagamento Tasse* (se si fa), il primo mercante (quello col RANGO migliore) può far pescare una carta a caso ad un mercante a sua scelta che, per ricambiare, gli farà pescare una carta a caso.
- **Errori:** Se il Grande Peone accidentalmente scopre una carta durante la distribuzione, il Grande Dalmuti decide se la carta vada alla persona a cui sarebbe dovuta andare o al Grande Peone. Se la carta va al Grande Peone egli deve sostituirla con una a caso dalla sua mano.