

Introduzione

Il Grande Dalmuti è facile da imparare e veloce da giocare. Si gioca al meglio da 5 a 10 giocatori, anche se si può giocare con quattro o con più di 10. Più in fretta ti liberi delle tue carte più alta sarà la tua classe sociale nella prossima mano; visto che la tua classe sociale è indicata dal tuo posto a sedere, ogni mano termina con i giocatori che si scambiano i posti per stabilire il nuovo ordine sociale. Il Grande Dalmuti è divertente per chiunque dagli otto anni in su.

Componenti del Gioco

Un mazzo di 80 carte
Un manuale

Il Mazzo

Il numero su ogni carta viene chiamato *rango*. Più basso il rango migliore la carta. Per esempio la Baroness (4) è meglio dell'Abbess (5). Il rango di una carta corrisponde anche al numero di carte del suo tipo in un mazzo. Le uniche eccezioni sono i Jester, che sono una specie di jolly. Un jester giocato da solo conta come una carta di valore 13, ossia peggio di un Peasant (12), ma quando viene giocato con una o più carte un Jester prende il valore delle altre carte.

Peasant	12	Knight	6
Stonecutter	11	Abbess	5
Shepherdess	10	Baroness	4
Cook	9	Earl Marshal	3
Mason	8	Archbishop	2
Seamstress	7	The Great Dalmuti	1

Obiettivo del Gioco

In ogni mano del Grande Dalmuti, l'obiettivo è di liberarsi delle proprie carte il più in fretta possibile. Prima ti liberi delle tue carte, più alto sarà il tuo status nella mano successiva.

Preparazione

Mischia il mazzo e fai pescare una carta a caso a ogni giocatore. I giocatori si spostano nel tavolo a seconda del valore della propria carta: il giocatore con la carta migliore è il Grande Dalmuti e prende il posto di sua scelta; il secondo siede alla sua sinistra e sarà il Piccolo Dalmuti e così via intorno al tavolo di gioco. Chi ha pescato la carta peggiore sarà il Grande Peone e il penultimo sarà il Piccolo Peone e siederà alla sua destra; tutti gli altri giocatori saranno varie classe di Mercanti. Ricorda, più basso il rango migliore la carta. Tratta il Jester come fosse la peggiore carta possibile e risolvi i pareggi pescando altre carte.

La Mano

Il Grande Peone è il responsabile di mischiare, distribuire e raccogliere le carte; lui mischia le carte e le distribuisce a tutti i giocatori, iniziando dal Grande Dalmuti, una per volta in senso orario attorno al tavolo da gioco fino a quando non termina le carte. Alcuni giocatori riceveranno più carte di altri.

Tasse

Dopo aver esaminato le proprie carte, il Grande Dalmuti ne passa due a sua scelta dalla propria mano a quella del Grande Peone, e in cambio ne riceve le migliori due come Tassa. I Jester sono considerate le carte peggiori, altrimenti carta più bassa uguale carta migliore. Allo stesso tempo il Piccolo Dalmuti passa al Peone Minore una carta a scelta e riceve in cambio la carta migliore del Piccolo Peone.

Rivoluzione

Se a qualsiasi giocatore vengono distribuiti entrambi i Jester, questo può dichiarare la rivoluzione. Rivoluzione significa niente tasse! Se il giocatore che dichiara la rivoluzione è il Grande Peone la rivoluzione è detta Grande Rivoluzione; in una Grande Rivoluzione tutti i giocatori si scambiano di posto con il loro opposto (il Grande Peone diventa Grande Dalmuti, il Piccolo Peone diventa il Piccolo Dalmuti e così via).

Il Gioco

Ogni mano di gioco inizia quando il giocatore di turno gioca un set di una o più carte dello stesso rango, scoperte; il Grande Dalmuti inizia il turno durante la prima mano di gioco. Il gioco continua in senso orario; ogni giocatore, nel proprio turno, ha la possibilità di giocare un set dello stesso numero di carte ma di rango migliore o passare (ricorda, più basso il rango migliore la carta). Un giocatore che passa durante il suo turno può sempre decidere di giocare un set durante un suo turno successivo nella stessa mano. Il gioco continua in senso orario fino a quando tutti i giocatori non passano.

Quando tutti i giocatori decidono di passare, finisce il turno e il Grande Peone raccoglie tutte le carte giocate e le mette da parte. Il giocatore che ha giocato carte per ultimo gioca per primo nel turno successivo.

Uscire

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.

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.

Vincenti e Perdenti

Ogni mano del Grande Dalmuti è fine a se stessa: vincere è diventare il Grande Dalmuti e perdere significa diventare il Grande Peone mentre tutti gli altri giocatori sono da qualche parte nel mezzo. Il Grande Dalmuti, come la vita, non è giusto, ed è sovente difficile mantenere il proprio posto, figurarsi salire di rango.

I giocatori sono incoraggiati a impersonare i propri ruoli. Da Dalmuti potete agire in maniera arrogante, o magnanima, mentre i Peoni possono essere sottomessi o servili. I mercanti potrebbero essere servili

con le classi superiori e snobbare gli inferiori. Divertitevi a recitare.

Entrare in una partita in corso

I peoni non dovrebbero essere privati del piacere di risalire di rango con le proprie forze, per questo un giocatore che voglia inserirsi nel mezzo di una sessione di gioco entrerà a metà tra il Grande Peone e il Grande Dalmuti. Nel caso ci siano più possibilità sceglierà il Grande Dalmuti.

Regole Opzionali

I giocatori possono incorporare una o più delle seguenti varianti nelle loro partite.

Rivoluzione di Prima Mano: La prima mano ha una rivoluzione automatica, quindi non vengono riscosse tasse. Se il Grande Peone ha due Jester in mano può dichiarare lo stesso una Grande Rivoluzione.

Mazzi Ridotti per Quattro o Cinque Giocatori: In partite con pochi giocatori potete togliere alcune carte dal mazzo. In quattro togliete tutti i Peasant e gli Stonecutter, in modo da ridurre il mazzo a 57 carte. In 5 rimuovete i Peasant riducendo il mazzo a 68 carte.

Punteggi: Al termine di ogni mano, ogni giocatore ottiene un punto per ogni persona che rimane in gioco al momento della propria uscita. Stabilite un numero di mani da giocare e al termine chi ha più punti vince. Venti partite è un buon numero con cui iniziare.

Punteggi Filantropici: Usate le regole sui punteggi elencate qui sopra; in più il Grande Dalmuti prende un punto se il Grande Peone sale di rango e il Piccolo Dalmuti prende un punto se il Piccolo Peone sale di grado.

Sedie più Appropriate: Sistemate l'area di gioco con sedie numerate: 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 rango: Fate indossare ai giocatori copricapo che indichino il proprio rango: 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 rango.

Scambio tra Mercanti: Durante le tasse il Mercante di Rango più alto può scambiare una carta a caso con un altro mercante a sua scelta.

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.