

VABANQUE

Un gioco di bluff e di intuizione
di Leo Colovini e Bruno Faidutti
3 a 6 giocatori
30 minuti circa
A partire da 12 anni
regolamento tradotto in italiano da Sargon

Principe du jeu:

L'alta società della Riviera si ritrova al Casino. Dopo essersi fatta una idea di quello che si può guadagnare ad ogni tavolo, ciascun gioca le proprie carte e prende posto su un tavolo. La posta può essere addirittura raddoppiata ma attenzione ai truffatori.

Le prime partite hanno poste decisamente basse, ma quando arriva la sera, gli animi si scaldano e le poste aumentano. Quello che sa prevedere il gioco degli avversari potrà allora riuscire nel colpo grosso.

Materiale:

- 12 tavoli di casino
- 6 biglietti numerati (opzionali)
- 60 gettoni:
 - 24 x 5
 - 18 x 10
 - 12 x 20
 - 6 x 50
- 6 indicatori
- 24 carte personaggio, 4 per giocatore, divisi in
 - 1 relance
 - 1 bluff
 - 1 triche
 - 1 blanche
- 80 carte monete:
 - 10 x 5.000
 - 20 x 10.000
 - 10 x 20.000
 - 10 x 50.000
 - 20 x 100.000
 - 10 x 500.000
- 1 regole

Preparazione:

- Il numero di tavoli da casino utilizzati dipende dal numero dei giocatori.

Numero dei giocatori	3	4	5	6
Numero dei tavoli	7	9	10	12

Questi tavoli sono posizionati in cerchio al centro del tavolo.

- Il numero dei gettoni utilizzati dipende ugualmente dal numero di giocatori:

Numero dei giocatori	3	4	5	6
Gettoni da 5	12	16	20	24

Gettoni da 10	9	12	15	18
Gettoni da 20	6	8	10	12
Gettoni da 50	3	4	5	6

Questi gettoni sono divisi secondo il loro valore e piazzati in pila al centro del cerchio dei tavoli.

- Le carte moneta sono divise per taglio e piazzate in pila vicino al cerchio.
- Ciascun giocatore prende un indicatore e le 4 carte personaggio dello stesso colore. Piazza la carta bianca davanti a se, per indicare il proprio colore, e prende le altre tre carte in mano..
- Il primo giocatore, designato a caso, piazza il suo indicatore su un tavolo del casino a sua scelta. Il giocatore di sinistra piazza poi il proprio indicatore due tavoli più lontano (in senso orario) e così via col terzo e gli altri giocatori..

Scopo del gioco:

Piazzando al meglio le loro carte personaggio, e piazzando al meglio i loro indicatori, i giocatori cercano di guadagnare più denaro possibile. Il più ricco dopo 4 turni di gioco è il vincitore.

Svolgimento del gioco :

Una partita dura 4 turni. Ciascun turno si compone di 5 fasi consecutive, sempre effettuate nello stesso ordine:

- 1- piazzamento dei gettoni**
- 2 - piazzamento delle carte personaggio**
- 3 – posizionamento degli indicatori**
- 4 – ritiro vincite**
- 5 – nuovo ordine di gioco**

1- Piazzamento dei gettoni

I gettoni utilizzati dipendono dal turno di gioco :

- 1° turno : tutti i gettoni da 5
- 2° turno : tutti i gettoni da 10
- 3° turno : tutti i gettoni da 20
- 4° turno : tutti i gettoni da 50

Ciascun giocatore nel proprio turno di gioco, cominciando dal primo giocatore e girando in senso orario, piazza un gettone su un tavolo da casino di sua scelta. Poi la mano passa al giocatore a sinistra che piazza un gettone su un tavolo da casino di sua scelta. E via così.

Si continua così finché tutti i gettoni del valore corrispondente sono stati piazzati.

Non c'è limite al numero di gettoni che è possibile piazzare sullo stesso tavolo.

2- Piazzamento delle carte personaggio

Ciascun giocatore nel proprio turno di gioco, cominciando dal primo giocatore (e girando in senso orario), piazza una delle proprie 4 carte personaggio (rilancio, bluff, truffa), coperta, all'esterno del cerchio dei tavoli di fianco al tavolo scelto. Si fa in seguito un secondo e poi un terzo giro di piazzamento carte personaggio, finché tutte le carte di tutti i giocatori non siano state giocate.

Non c'è limite al numero delle carte che possono essere giocate sullo stesso tavolo.

Rilancio:

Questa carta aumenta il valore della vincita possibile su un tavolo di casino. L'effetto vale per tutti i giocatori non solo per quello che la ha giocata.

Bluff:

Questa carta non ha alcun effetto ed è destinata solamente a confondere gli avversari lasciando credere che abbiate giocato una carta rilancio o truffa su un tavolo.

Truffa:

Ogni indicatore che si ferma questo turno su questo tavolo fare guadagnare la vincita al proprietario della carta truffa qui giocata.

3 – Posizionamento degli indicatori

Ciascun giocatore nel proprio turno di gioco, cominciando dal primo giocatore e poi girando in senso orario, può sia lasciare il proprio indicatore immobile sia avanzarlo da 1 a 4 tavoli, in senso orario.

Non c'è limite al numero di indicatori che si possono trovare nello stesso tavolo.

Note: en déplaçant son pion, il faut essayer d'éviter les tables où l'on pense que se trouve un tricheur adverse.

4- Ritiro della vincita

Le carte personaggio sono rivelate e le vincite sono ritirate solo nei tavoli in cui è presente almeno un indicatore.

Su ciascun tavolo dove si trova almeno un indicatore, si procede come segue:

a) calcolo del valore del tavolo

Il valore di base del tavolo è indicato dai gettoni che vi si trovano.

Ciascuna carta rilancio aumenta il valore del tavolo: il valore dei gettoni è dunque moltiplicato per 2 se c'è una sola carta rilancio, per 3 se ce ne sono 2, etc....

Calcolo del valore del tavolo							
Numero delle carte "Rilancio"	0	1	2	3	4	5	6
Valore del tavolo = valore dei gettoni x	1	2	3	4	5	6	7

Le carte bluff, che servono solo per confondere gli avversari, non hanno alcun effetto.

b) Vittoria degli indicatori

Il proprietario di ciascun indicatore presente riceve dalla banca la sua vincita uguale a 1000 x il valore del tavolo (incluso il moltiplicatore delle carte rilancio)... Ma unicamente se non c'è in questo tavolo alcuna carta truffa avversaria.

Se ci sono più indicatori sullo stesso tavolo, la vincita non viene divisa, bensì ogni giocatore riceve la somma intera.

c) Vittoria dei truffatori

Il proprietario di ciascuna carta truffa riceve dalla banca una somma di 1000 x il valore del tavolo per ciascun indicatore avversario presente su quel tavolo.

Chiunque può dunque vincere denaro in due modi:

- con il suo indicatore: unicamente se non ci sono carte truffa avversarie sul tavolo.
- Con la sua carta truffa unicamente se c'è almeno un indicatore avversario sul tavolo.

Esempio 1:

Gli indicatori e i gettoni si trovano sul tavolo. Le carte personaggio sono rivelate per calcolare ogni vincita.

- Le carte rilancio di Adriano e di Carlotta aumentano il valore del tavolo che è quindi di $3 \times 15 = 45$. La carta bluff di Donaldo è senza effetto.
 - L'indicatore di Benedetta le fa vincere 45.000 (45×1000), perché nessuna carta truffatori avversaria è stata giocata su questo tavolo.
 - L'indicatore di Adriano non gli fa vincere niente, poiché Benedetta aveva giocato una carta truffatori su questo tavolo.
 - La carta truffatori di Benedetta le fa vincere 45.000 per indicatore avversario sul tavolo. C'è un solo indicatore avversario quello di Adriano.
- Benedetta ha dunque vinto 90.000 su questo tavolo. Tutti gli altri giocatori restano a mani vuote.

Esempio 2:

- Qui, il valore del tavolo è 15. Gli indicatori di Adriano e di Benedetta non vincono niente, tutti e due sono derubati dalla carta truffatori di Donaldo. Ma anche Adriano aveva giocato una carta truffatori
- La carta truffa di Adriano gli fa vincere 15.000, poiché c'è un indicatore avversario quella di Benedetta. La carta truffa di Donaldo gli fa vincere 30.000 (2×15.000) poiché ci sono due indicatori avversari sul tavolo, quelli di Adriano e di Benedetta.

5- Nuovo ordine di gioco

Tutti i giocatori contano il proprio denaro e annunciano il totale agli altri giocatori. Il più ricco sarà il primo giocatore del turno seguente, il secondo più ricco sarà il secondo e così via. Il giocatore più povero sarà dunque ultimo.

Parità: in caso di parità, gli ex-aequo sono risolti vedendo l'ordine di gioco del turno precedente. Il giocatore tra quelli ex-aequo che aveva giocato per primo (in confronto all'altro giocatore ex-aequo) giocherà adesso per ultimo (tra i due). Il giocatore più ricco resta fermo al suo posto. Gli altri si siedono attorno al tavolo, in senso orario in funzione dell'ordine di gioco (il secondo alla sinistra del primo giocatore).

Se, per una ragione pratica, è difficile per i giocatori cambiare posto attorno al tavolo, possono utilizzare i gettoni numerati per indicare l'ordine di gioco.

Prima che cominci il turno seguente, ciascun giocatore riprende le sue carte personaggio, e piazza davanti a se la carta bianca. Indicatori e gettoni restano sul tavolo.

Fine del gioco :

La partita termina dopo 4 turni. Il vincitore è il giocatore più ricco. In caso di parità, tutti gli ex-aequo vincono.