





CASINO PIRATE

 Da 7 a 99 anni

 Da 3 a 5 giocatori

 **Contenuto:** 44 carte: 7 x 4 carte "pietre preziose", 12 carte "monete d'oro" (tra cui uno scheletro), 4 carte "ciottoli", 50 tesori da puntare.

 **Scopo del gioco:** avvicinarsi il più possibile a un valore pari a $7\frac{1}{2}$ o farlo credere agli altri giocatori.

 **Valore delle carte:**



– carte
"pietre preziose"
valore da 1 a 7 punti



– carte "monete d'oro"
 $\frac{1}{2}$ punto



– carte "ciottoli"
0 punti



– carta "scheletro"
il giocatore le assegna il valore
che vuole compreso tra 1 e 7 punti
(numero intero). Equivale a
un jolly.

Preparazione del gioco: Ogni giocatore riceve 10 tesori che gli serviranno per puntare. Gli altri tesori vengono eliminati dal gioco. Ogni giocatore, a turno, è il conduttore del gioco e si batte con tutti gli altri giocatori. Il giocatore con più anni è il 1° a condurre il gioco. Mischia le carte e le tiene in mano, a faccia coperta. Distribuisce una carta a ciascuno degli altri giocatori. I giocatori guardano la loro carta senza mostrarla agli altri e, in funzione del loro gioco, puntano 1 o 2 dei tesori, piazzandoli davanti a loro al centro della tavola.

- Inizia il giocatore che si trova alla sinistra del conduttore del gioco:
 - **Non vuole altre carte** (perché ha ricevuto una carta molto vicina al $7\frac{1}{2}$ oppure decide di bluffare). Colloca la sua carta a faccia nascosta davanti a sé e dice "servito".
 - **Vuole ricevere altre carte** per avvicinarsi il più possibile a $7\frac{1}{2}$ e dice "carta". Può chiedere altre carte una alla volta fino al momento in cui indica di essere "servito".
- Il giocatore che riceve le carte può tenere solo una carta nascosta. Di conseguenza, ogni volta che riceve una nuova carta, deve scegliere tra due opzioni:

- Chiedere che la carta gli venga distribuita a faccia scoperta.
- Chiedere che la carta gli venga distribuita a faccia coperta e quindi dovrà girare quella che teneva in mano nascosta.

Il conduttore del gioco procede allo stesso modo con tutti gli altri giocatori in senso orario.

- Quando tutti i giocatori sono "serviti", il conduttore prova a sua volta ad avvicinarsi al $7\frac{1}{2}$. Gira una carta davanti a sé, poi un'altra, ecc. Per il conduttore, tutte le carte devono essere scoperte. Può fermarsi quando vuole.

- **Il conduttore del gioco supera il $7\frac{1}{2}$** In questo caso "paga" (con il proprio tesoro) agli altri giocatori l'equivalente della loro puntata iniziale (per es. per una puntata di 2 tesori, un giocatore ne riceve 4: i suoi 2 + i 2 donati dal conduttore). I giocatori non svelano le loro carte.

- **Il conduttore del gioco non supera il $7\frac{1}{2}$** Chiede a ogni giocatore, uno alla volta, di scoprire il proprio gioco cominciando dal giocatore situato alla sua sinistra. Prima di chiedere al giocatore seguente di scoprire a sua volta il suo gioco, il conduttore può assumersi il rischio, se vuole, di scoprire una nuova carta (o più carte) sul suo gioco, per tentare di avvicinarsi ancora al $7\frac{1}{2}$. Facendo ciò, corre il rischio di superare $7\frac{1}{2}$ e di dover "pagare" con il suo tesoro ciascuno dei restanti giocatori.

Spetta a lui calcolare i rischi, prima di rivolgersi a ciascuno dei giocatori, in funzione del suo gioco, e della sua valutazione del gioco degli altri giocatori.

- Il giocatore ha un numero di punti inferiore a quello del conduttore: il giocatore gli dà la sua posta.

- Il giocatore ha un gioco migliore del conduttore: il giocatore riprende la sua posta e il conduttore gli dà l'equivalente della sua posta iniziale (come in precedenza).

- Il giocatore ottiene esattamente $7\frac{1}{2}$: il conduttore raddoppia la posta del giocatore (se ha puntato 2 tesori, riprende i suoi 2 tesori e ne riceve 4 di più dal conduttore).

N.B.1: un giocatore, sapendo di aver perso rispetto al conduttore, può decidere di dargli la sua posta senza scoprire il suo gioco, per non rivelare la sua strategia.

N.B.2: in caso di parità, vince il conduttore e il giocatore gli dà la sua posta. Quando tutti i giocatori hanno svelato il loro gioco e i tesori sono stati distribuiti, si cambia il conduttore del gioco. Tutte le carte dei giocatori vengono date al nuovo conduttore del gioco che le mischia e la partita riprende.

Fine della partita: Quando un giocatore non ha più tesori la partita finisce. Il vincitore è colui che ha il maggior numero di tesori.