

YOU'RE BLUFFING

(per 3-5 giocatori)

Componenti

- 40 carte-animali (10 animali x 4 carte per ogni animale)
- 55 carte-moneta (10 x 0; 20 x 10; 10 x 50; 5 x 100, 5 x 200, 5 x 500)

Scopo del gioco

Creare un proprio parco animali dal valore più alto. Ciò può essere ottenuto effettuando aste sugli animali, oppure tentando di bluffare un avversario con trattative dirette. Vince il giocatore con il punteggio più alto alla fine del gioco.

Preparazione

Mischiare le carte-animali e metterle coperte al centro del tavolo di gioco: questo sarà il mazzo delle aste. Poi suddividete le carte-moneta per valori uguali: ogni giocatore riceve due carte da 0 monete (per il bluff), quattro carte da 10 monete e una carta da 50 monete; tali carte rappresentano la dotazione in mano ad un giocatore, nascosta agli avversari. Le restanti carte-monete vengono accantonate, per essere utilizzate nel prosieguo del gioco. Inizia il giocatore più furbo.

Il gioco

Si gioca in senso orario. Ogni giocatore al proprio turno può scegliere se:

- 1) Dare inizio all'asta per una carta-animale oppure
- 2) Effettuare una trattativa diretta con un altro giocatore. Tale trattativa è possibile solo tra due giocatori che possiedono animali dello stesso tipo (ciò significa che inizialmente non ci saranno trattative)

L'asta

Il giocatore di turno sarà il Banditore d'Asta, prende il mazzo delle aste e scopre la carta in cima. Tutti i giocatori, compreso il Banditore, possono effettuare simultaneamente offerte al rialzo per ottenere quella carta. L'offerta può anche superare il valore dell'animale; ad ogni modo l'asta termina quando il Banditore ha 'battuto' per tre volte l'offerta più alta.

Al termine dell'asta e immediatamente prima di assegnare la carta al miglior offerente, il Banditore può esercitare un'**opzione d'acquisto**, ovvero può comprare l'animale oggetto d'asta allo stesso prezzo della migliore offerta: in tal caso si aggiudica l'animale pagando l'importo dovuto, ovvero dando carte-moneta a chi si era aggiudicato l'asta con la migliore offerta. Se il Banditore non esercita l'opzione d'acquisto, il miglior offerente si aggiudicherà la carta pagando l'importo offerto al Banditore.

Non sono ammessi cambi di monete: se l'acquirente non può pagare l'esatto ammontare offerto, dovrà pagare arrotondando l'offerta in eccesso, ovvero pagando il prezzo immediatamente superiore realizzabile con le carte in mano. (ES: ho in mano una carta-moneta da 5 e tre da 20; se per un animale ho offerto 42 dovrò pagare 45; con sole tre carte-moneta da 20 avrei dovuto sborsare 60). Tale regola vale anche per il Banditore, anche nel caso in cui esercitasse l'opzione di acquisto.

Se un giocatore non è in grado di pagare quanto offerto, mostrerà a tutti le sue carte-moneta e l'asta verrà ripetuta (senza di lui).

Se nessun giocatore effettua offerte, dopo le tre 'battute' di rito il Banditore può prendere l'animale gratuitamente.

Ogni giocatore pone le carte-animali acquistate scoperte davanti a sé, affinché tutti possano vedere la composizione dei diversi parchi.

Come aumentare la propria dotazione di monete

- 1) Attendere il proprio turno per diventare Banditore
- 2) Attendere l'uscita dell'Asino d'Oro
- 3) Sperare che qualche avversario ti proponga una trattativa diretta

L'Asino d'Oro

Se nell'effettuare un'asta il Banditore scopre l'Asino d'Oro, l'asta viene sospesa momentaneamente e si procede alla distribuzione delle carte-moneta accantonate inizialmente a tutti i giocatori. Ci sono 4 Asini d'Oro; all'uscita del:

- 1° Asino d'Oro, tutti i giocatori ricevono una carta-moneta da 50
- 2° Asino d'Oro, tutti i giocatori ricevono una carta-moneta da 100
- 3° Asino d'Oro, tutti i giocatori ricevono una carta-moneta da 200
- 4° Asino d'Oro, tutti i giocatori ricevono una carta-moneta da 500

Appena distribuite le carte-moneta, l'Asino d'Oro viene messo all'asta come un qualsiasi altro animale.

La trattativa diretta

Il giocatore di turno, anziché effettuare un'asta, può proporre ad un avversario una trattativa diretta, a condizione che entrambi i giocatori siano in possesso della stessa specie di animale oggetto della trattativa (ES: io che possiedo una o più oche posso proporre una trattativa solo ad un avversario che possiede oche). Se ci sono più giocatori a possedere specie uguali, il giocatore di turno può scegliere liberamente l'avversario con cui trattare.

La trattativa inizia con un'offerta da parte del giocatore A (il giocatore di turno) al giocatore B (avversario scelto). A offre a B un qualsiasi numero di carte-moneta coperte per acquisire l'animale in comune; A può offrire anche carte-monete di valore 0, per trarre in inganno B.

B non può esimersi dalla trattativa, può solo rispondere scegliendo tra le 2 seguenti alternative:

a) **accetta l'offerta** nascosta, prende in mano le carte-moneta offerte da A e gli cede la carta-animale; la trattativa è conclusa.

b) **effettua una controproposta**, sempre nascosta. In tal caso ciascuno dei giocatori in trattativa scopre l'offerta ricevuta dall'avversario: entrambi i giocatori trattengono l'offerta ricevuta (prendendo le carte in mano) e il giocatore che ha effettuato l'offerta più alta ottiene l'animale dell'avversario. In caso di offerta uguale si procede ad una seconda trattativa: a questo punto B si ritrova a dover scegliere di nuovo: accettare l'offerta (vedi punto precedente), oppure rispondere alla seconda offerta con una nuova controproposta: in caso di ulteriore parità le offerte avversarie verranno comunque trattenute, ma B dovrà cedere gratuitamente ad A (colui che ha avviato la trattativa) il proprio animale.

Se il giocatore che avvia la trattativa (A, giocatore di turno) possiede un solo esemplare di una specie, la trattativa verrà eseguita solo per quell'esemplare, anche se l'avversario (B) possiede due o tre esemplari; in tal caso se B perde dovrà cedere solo uno dei suoi due/tre esemplari. Invece se entrambi i giocatori possiedono due esemplari ciascuno, la trattativa sarà per entrambi, quindi chi perderà la trattativa dovrà cedere entrambi gli esemplari. Ne consegue che il giocatore in possesso di un 'set completo' di animali (tutti i 4 gli esemplari) non potrà più essere scelto da un avversario per trattative su quell'animale.

Fine del gioco

Quando il mazzo delle aste è terminato, il gioco prosegue fino ad esaurire tutte le possibili trattative avviabili. I giocatori che sono in possesso di sole specie complete (solo gruppi di 4 animali uguali) passano senza avviare trattative;

Quando tutti i gruppi di 4 animali sono stati completati il gioco termina e ogni giocatore procede al conteggio dei propri punti: si sommano tutti i punti indicati nelle carte-animali (le eventuali carte-monete rimaste in mano non vengono considerate per il punteggio finale); il totale così ottenuto viene moltiplicato per il n° di set completi realizzati. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

ES DI PUNTEGGIO: Hai collezionato tre set completi di: Maiali (650 pt), Cani (160 pt) e Galli (10 pt). La loro somma: $650 + 160 + 10 = 820$ punti x 3 set = 2460 punti.

Varianti (applicabili singolarmente e/o congiuntamente)

1) Anziché partire senza animali, ogni giocatore riceve quattro carte-animali all'inizio del gioco. Se tra le carte distribuite inizialmente ci sono uno o più Asini d'Oro, tutti i giocatori riceveranno immediatamente le carte-monete extra come da regolamento. Tutte le restanti regole rimangono invariate.

2) Anziché distribuire quattro carte-animali casuali, ogni giocatore riceve: un pollo, un'oca, un gatto e un cane (limitazione del fattore fortuna nella variante 1).

3) L'asta viene effettuata con due animali (anziché uno) e le offerte effettuate sono per entrambe le carte-animali.