

GRANDUCATO – IL GIOCO DI DADI

Granducato è un gioco d'azzardo, di dadi, che nell'ultimo secolo si è enormemente diffuso prima all'interno dei territori del Ducato di Gulas e in seguito nel resto del Granducato.

Le sue origini rimangono oscure. Secondo alcuni era originariamente un gioco elfico, che è facilmente penetrato a Gulas attraverso le rotte commerciali. Secondo altri proviene invece dai territori nomadi, ed è stato diffuso dai soldati della Guarnigione di Nerthwik.

Comunque sia ne esistono attualmente moltissime versioni, e non si può parlare facilmente di regole comuni. In ogni Ducato, Contea, Baronia, persino in ogni villaggio si gioca spesso in maniera diversa, sebbene le differenze sostanziali vertano essenzialmente sul modalità di puntata.

Chi si siede al tavolo con i dadi in mano, farà bene ad informarsi prima sulle regole adottate nella locanda in cui si trova.

Ci limiteremo ad esaminare la versione base del gioco, e le sue principali varianti.

I dadi e le figure

Si gioca con 6 dadi cubici, a sei facce.

Sebbene si possano utilizzare dei dadi tradizionali, numerati da 1 a 6, i giocatori di Granducato utilizzano solitamente dei dadi appropriati, che hanno delle piccole figurine incise su ogni faccia.

Al 6 corrisponde il Granduca, al 5 il Duca, al 4 il Conte, al 3 il Barone, al 2 il Siniscalco (almeno a Gulas, in altre zone il Marchese, il Mercante, il Capitano, il Generale, il Sacerdote, il soldato), all'1 il soldato (sempre a Gulas, in altre zone il contadino, il Mercante, il Capitano).

Riepilogando, a Gulas si hanno i seguenti valori, in ordine crescente:

Soldato, Siniscalco, Barone, Conte, Duca, Granduca.

Combinazioni e punteggi

Il vincitore è colui che riesce ad ottenere la combinazione di maggior valore.

Naturalmente a parità di combinazioni si guarda al valore delle figure che le compongono.

COPPIA	2 figure uguali
LA CARESTIA	tutte le figure diverse
DOPPIA COPPIA – LA GUERRA	2 coppie
TRIPLA COPPIA – IL POPOLO	3 coppie
TRIS	3 figure uguali
ALLEANZA	1 tris e 1 coppia
TORRE	4 figure uguali
ARIETE	2 tris
CATAPULTA	1 torre e 1 coppia
CASTELLO	5 figure uguali
GRANDUCATO	6 figure uguali

Il Granducato come si gioca a Gulas

All'inizio della puntata si stabilisce se il valore delle puntate è fisso, e se c'è un limite ai rilanci possibili.

Solitamente viene stabilito un tetto massimo per l'entità dei rilanci, ed un massimo di 3 rilanci dopo la prima puntata.

Dopodiché ogni giocatore mette sul piatto la posta per giocare (pari alla puntata fissa se è stata stabilita, o comunque di piccola entità).

Fatto ciò ogni giocatore tira i suoi dadi, e subito dopo si inizia a puntare, con possibilità di rilancio, e secondo gli accordi presi.

Chi non "copre" le puntate altrui, ovviamente abbandona il gioco ed il denaro sino ad allora puntato.

Finito questo primo giro di rilanci, ogni giocatore può rilanciare tutti i dadi che vuole.

Chi ottiene la combinazione migliore, vince il piatto.

Il Granducato come si gioca a Lankbow

Gli Elfi giocano una versione di Granducato, che chiamano “Mercato”, in cui sui dadi sono rappresentate sei tipi di merci.

Per il resto il sistema di punteggio è identico, mentre cambia il regolamento delle puntate e rilanci, anzi, si può dire che non esistono vere e proprie puntate e rilanci.

Ogni giocatore, dopo aver messo la solita posta iniziale per giocare e dopo aver tirato i dadi, aggiungendo al piatto una posta identica a quella iniziale ha il diritto di ritirare un dado. Si prosegue così ogni giocatore può ritirare, aggiungendo una posta, uno dei suoi dadi, o decidere di ritirarsi, giro dopo giro, sino a che tutti i giocatori decidono di ritirarsi, oppure uno di essi riesce ad ottenere un Granducato (nella versione elfica un Mercato) o un Castello (un Carro) o una Torre (una cassa), a seconda di ciò che si è deciso al tavolo prima di iniziare la partita.

Il Granducato nella versione Nomade

Questa versione del gioco è probabilmente l'unica cosa che accomuna le guarnigioni dell'esercito di stanza lungo il fiume Nerthwik e i Nomadi, sebbene sia anche la preferita dai giocatori più abili.

Dopo le solite formalità (stabilire se le puntate sono fisse o libere e se limitare o meno il numero dei rilanci e la loro entità) e dopo aver messo nel piatto la solita posta per giocare, ogni giocatore lancia un solo dado.

Dopodichè si ha un giro di puntate e rilanci (secondo le regole decise dai giocatori), finito il quale ogni giocatore ancora in gioco può lanciare il suo secondo dado, e così via, sin quando non rimanga un solo giocatore, o si arrivi al sesto lancio per stabilire chi ha il punto più alto.