

# Gioco del Capitano

E' uno dei tanti nomi con cui è conosciuto un gioco di dadi molto diffuso nel Granducato, sebbene con diverse piccole varianti regionali.

Le origini non sono note, sebbene è probabile sia nato nei territori più settentrionali. Secondo alcuni deriva addirittura da un antico gioco nordro.

Quelle che seguono sono le regole tradizionali, in uso a Gulas e Feith.

## Regole del gioco

Si gioca con due dadi a sei facce ed un contenitore non trasparente, generalmente un bicchiere di cuoio. E' utile anche un piattino o una piccola superficie solida.

Ogni giocatore dispone di tre poste: quando si terminano si esce dal gioco e l'ultimo giocatore rimasto è il vincitore.

Il primo giocatore lancia i dadi e annuncia il risultato ottenuto, tenendo i dadi ben nascosti grazie al bicchiere e al piattino.

Il giocatore può:

- mentire annunciando il risultato realmente uscito
- mentire annunciando un qualsiasi risultato

Dopodiché passa il piattino con il bicchiere ed i dadi nascosti al giocatore alla sua sinistra.

Questi potrà:

- credere al giocatore che lo ha proceduto, tirare i dadi e sottostare all'obbligo di annunciare un risultato più elevato
- non credere al giocatore che lo ha proceduto e controllare il risultato sollevando il bicchiere: se i dadi mostrano un risultato diverso da quello annunciato dal giocatore precedente, questi perderà una posta, altrimenti la perderà il giocatore corrente. Dopodiché lancerà di nuovo i dadi iniziando una nuova mano (se ha finito le poste è fuori dal gioco e toccherà al giocatore alla sua sinistra)

Non è possibile annunciare un risultato inferiore a quello annunciato dal giocatore precedente.

### VALORE DEL TIRO

Per stabilire il valore del tiro i due dadi a sei facce i dadi vanno letti come decine ed unità, rispettivamente il numero più alto costituisce le decine, quello più basso le unità.

Ad esempio 5 e 3 costituiscono un valore di 53, 2 e 6 un valore di 62.

Le coppie valgono sempre più dei numeri normali, ad esempio una coppia di 2 vale più di un 65.

Infine la combinazione 1 e 2 (o 2 e 1), che si chiama "Capitano" e dà il nome al gioco, costituisce il risultato più alto di tutti. Quando un giocatore annuncia di aver ottenuto un "Capitano" il rischio di posta viene raddoppiato.

Il giocatore successivo dovrà scegliere se:

- credere al "Capitano" annunciato dal giocatore precedente e pagare comunque una posta. Dopodiché lancerà di nuovo i dadi iniziando una nuova mano (se ha finito le poste è fuori dal gioco e toccherà al giocatore alla sua sinistra)
- non credere al "Capitano" annunciato dal giocatore precedente e controllare il risultato sollevando il bicchiere: se i dadi mostrano un risultato diverso da quello annunciato dal giocatore precedente, questi perderà due poste, altrimenti le perderà il giocatore corrente. Dopodiché lancerà di nuovo i dadi iniziando una nuova mano (se ha finito le poste è fuori dal gioco e toccherà al giocatore alla sua sinistra)

## Poste e cicchetti

Generalmente le tre poste che ogni giocatore ha di fronte a sé all'inizio del gioco sono tre monete, che vanno a costituire, insieme a tutte le altre, il "piatto" che verrà vinto dall'ultimo giocatore rimasto in gioco.

Se ad esempio i giocatori sono 6, alla fine l'ultimo giocatore vincerà un piatto pari a 18 monete.

A volte accanto ad ogni posta/moneta viene posizionato un bicchierino di liquore, che deve essere bevuto nel momento che si perde la posta.

## Riconoscimenti

Le regole sono essenzialmente quelle di un gioco di dadi, forse di origine vichinga ("Mia"), conosciuto oggi con diverse varianti e nomi, ad esempio come "Meier" in Germania e "Meyer" in Danimarca.

(<http://www.todsstuff.co.uk/pdf/meier.pdf>)