

BUÉ - LE REGOLE DEL GIOCO



OBIETTIVO

Si giocano più partite fin quando un giocatore non **raggiunge per primo 110 punti o più**. L'obiettivo in ogni partita è di ottenere, con i valori delle proprie cinque carte, **la somma esatta di 50**.

In questo caso il giocatore **realizza il Bué** e ottiene **50 punti in classifica**.

Se il giocatore raggiunge una **somma esatta di 50** utilizzando **solo carte oro**, realizza il **SuperBué** e **ottiene 70 punti** in classifica.

Il Bué e il SuperBué devono essere dichiarati a voce alta e possono essere realizzati in qualsiasi momento del gioco, anche subito dopo la distribuzione delle carte.

Con la realizzazione del Bué e del SuperBué la partita termina e si passa alla successiva.

Esempio	Risultato	Punti assegnati	Altri giocatori
	Bué (la somma dei valori delle carte è esattamente 50)	50 punti	0 punti
	SuperBué (la somma dei valori è esattamente 50 con sole carte oro)	70 punti	0 punti

Se non si realizza il Bué o il SuperBué

Se al termine di cinque turni di scambio, **nessuno realizza la somma esatta di 50**, vengono assegnati i punti ai **tre giocatori che si sono avvicinati di più a 50**, sia per difetto che per eccesso.

Il criterio è il seguente:

Il 1° giocatore più vicino → 30 punti,

Il 2° giocatore più vicino → 20 punti,

Il 3° giocatore più vicino → 10 punti tutti gli altri giocatori → 0 punti

Esempio pratico in una partita a 4 giocatori.

Alla fine di **cinque turni di scambio** i giocatori **A,B,C,D** hanno davanti a sé le loro **5 carte scoperte**, calcoliamo quindi **la somma dei valori delle carte** di ciascun giocatore:

Giocatore	distanza dal 50	Punti assegnati
A → somma valori carte 41	non è tra i tre giocatori più vicini	0 punti
B → somma valori carte 52	è il 1° giocatore più vicino	30 punti
C → somma valori carte 58	è il 3° giocatore più vicino	10 punti
D → somma valori carte 44	è il 2° giocatore più vicino	20 punti

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescola e distribuzione

All'inizio della partita si decide chi sarà il primo Mazziere, incaricato di mescolare le carte e distribuirle.

Il Mazziere cambia a ogni partita e ruota in senso orario; per identificarlo, viene utilizzata la **carta mazziere**.

Il Mazziere distribuisce **cinque carte** a ciascun giocatore, compreso se stesso.

Le carte devono essere tenute **coperte sul tavolo** per nascondere il valore agli avversari.

I giocatori possono vedere sempre le proprie carte e se desiderano, anche cambiarne l'ordine.

Le carte non distribuite formano il **mazzo degli scambi** e dovranno essere poste al centro del tavolo.

La prima carta in cima al mazzo degli scambi deve essere scoperta e posta accanto al mazzo stesso.

Questa carta non ha valore di gioco e serve soltanto a indicare dove inizia il **mazzo degli scarti**.

Se il mazzo degli scambi si esaurisce, sarà rigenerato mescolando il mazzo degli scarti.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni partita è composta da **5 turni di scambi obbligatori** in cui i giocatori eseguono scambi per poter migliorare il loro set di carte al fine di raggiungere l'obiettivo.

Ogni turno di scambi parte **alla sinistra del mazziere** e termina col mazziere stesso.

In ogni turno di scambi ciascun giocatore deve scegliere tra **due opzioni**:

- 1. scambiare una carta con l'avversario:** Il giocatore scambia una sua carta a scelta con quella di un avversario qualsiasi. Prima sceglie quale delle sue carte cedere, poi indica quale prendere in cambio. Il valore della carta dell'avversario può essere visto solo dopo che lo scambio è stato completato, e rimane comunque nascosto agli altri avversari.
- 2. scambiare una carta con il mazzo centrale:** Il giocatore scarta una carta ponendola scoperta sul mazzo degli scarti, e pesca la prima carta dal mazzo degli scambi. Prima scarta, poi pesca. I giocatori non possono pescare dagli scarti.

ESEMPIO:

Per spiegare al meglio la modalità di gioco, partiamo da **un esempio** con **4 giocatori**. Fig1
La stessa meccanica si applica da **2 a 10 giocatori**.

Fig.1



In senso orario e partendo alla sinistra del mazzettiere, i giocatori eseguono uno scambio ciascuno e alla fine del primo turno di scambi tutti devono **rivelare una loro carta** a scelta. La carta rivelata **non potrà più essere scambiata**. Fig.2

Fig.2



Ripartono gli scambi e alla fine del 2° turno, i giocatori gireranno ancora un'altra **carta**. Fig.3

Fig.3



Ripartono gli scambi e alla fine del 3° turno, i giocatori gireranno una terza carta. Fig.4

Fig.4



Ripartono gli scambi e alla fine del 4° turno, tutti i giocatori gireranno la 4° carta. Fig.5

Fig.5



Dopo il 5° e ultimo turno di scambi i giocatori gireranno l'ultima carta. Ora tutte le carte sono rivelate. Fig.6

Fig.6



In definitiva, in ciascuno dei cinque turni scambi si **segue sempre la stessa sequenza**:

- **Giocatore 1 (alla sinistra del mazziere) scambia una carta.**
- **Giocatore 2 scambia una carta.**
- **Giocatore 3 scambia una carta.**
- **Giocatore 4 (il mazziere) scambia una carta.**
- **Tutti girano una carta a scelta.**

Come anticipato precedentemente, **il Bué e il SuperBué interrompono la partita** per cui non è detto che vengano fatti cinque turni.

Ritorniamo al nostro esempio: **nella partita di esempio** nessun giocatore ha realizzato il **Bué** o il **SuperBué**, quindi si arriva regolarmente alla fine del quinto turno di scambi con tutti i giocatori che hanno le **cinque carte scoperte**. A questo punto, bisogna determinare **i tre giocatori con la somma più vicina al 50**,



Giocatore e somma carte	distanza dal 50	Punti assegnati
1 → 32	è il 2° giocatore più vicino	20 punti
2 → 69	è il 3° giocatore più vicino	10 punti
3 → 135	non è tra i tre giocatori più vicini	0 punti
4 → 61	è il 1° giocatore più vicino	30 punti

Ecco la classifica parziale dopo la prima partita:

	CLASSIFICA PARZIALE
GIOCATORE 1	20
GIOCATORE 2	10
GIOCATORE 3	0
GIOCATORE 4	30

Si giocheranno tante partite quante necessarie per raggiungere il punteggio obiettivo di 110 punti o più. Nel nostro esempio, ipotizziamo che il giocatore 4 sia il primo a raggiungere 110 punti in classifica e vince chiudendo il gioco dopo quattro partite:

	PARTITA 1	PARTITA 2	PARTITA 3	PARTITA 4	CLASSIFICA FINALE
GIOCATORE 1	20	30	0	0	50
GIOCATORE 2	10	20	10	0	40
GIOCATORE 3	0	10	20	0	30
GIOCATORE 4	30	0	30	50	110

NOTE E REGOLE SPECIALI

VARIANTE A 2 GIOCATORI: nella configurazione a 2 giocatori, al termine di ciascuna partita, se nessuno realizza Bué o SuperBué, viene premiato soltanto il giocatore più vicino all'obiettivo, che ottiene 30 punti. L'altro giocatore riceve 0 punti.
Resta invariata l'assegnazione dei punti prevista per il Bué e il SuperBué.

SCAMBI TRA GIOCATORI – L'UNICO DIVIETO: nello stesso turno, per prevenire situazioni di stallo, non si può ripetere due volte lo stesso scambio di valori tra gli stessi giocatori. E' permesso invece nei turni successivi oppure se le carte scambiate sono entrambe di valore diverso.

Esempio: se nel primo turno il giocatore A scambia il 100 con il 4 del giocatore B, nello stesso turno, B non può restituire ad A il 100 e riprendersi il 4. B potrà scambiare con A solo se i valori delle nuove carte sono diversi dal 100 e dal 4. Nei turni successivi il problema non sussiste.

BLUFF E PSICOLOGIA DI GIOCO: Durante gli scambi i giocatori sono liberi di fingere, suggerire o far credere di avere determinate carte. Non è obbligatorio dire la verità: il bluff fa parte della strategia.

COMPOSIZIONE DEL MAZZO:

58 carte da gioco, più una carta mazziere e una carta regolamento.



Le Carte Blu e Le Carte Oro sono carte ordinarie. La Carta Oro offre due vantaggi aggiuntivi rispetto alla Carta Blu: permette di concorrere per il SuperBué e di prevalere nei casi di pari merito.



Le Carte 100 sono carte penalizzanti, in quanto riducono le possibilità di vittoria durante una partita. Tuttavia, possono rivelarsi una risorsa strategica se utilizzate al momento giusto contro gli avversari.



Le carte x2 e x0 sono due carte speciali che consentono rispettivamente di raddoppiare o annullare il valore di una carta a scelta tra quelle in possesso. Entrambe non sono utilizzabili per la realizzazione del SuperBué. La carta **x0** può annullare anche la **x2**. Se un giocatore decide di tenere una X2 o una X0 e' obbligato ad utilizzarla. Durante la partita il giocatore può cambiare, in base alla sua convenienza, la carta da associare alla **x2** e **x0**



La carta Mazziere indica la posizione del mazziere e si sposta in senso orario ad ogni partita. Il suo ruolo è cruciale per determinare l'ordine degli scambi e il momento in cui le carte devono essere rivelate alla fine dei turni.

FAQ

Cosa accade se due giocatori hanno la stessa distanza dal 50 oppure realizzano lo stesso risultato?

In tutti i casi di parità (quindi sia in caso di pari distanza dal 50 che in caso di pari punteggio a fine partita) prevale chi, nell'ultima mano, ha più carte oro tra le sue cinque carte. Se la parità persiste prevale il mazziere (se coinvolto), oppure il giocatore più vicino al mazziere in senso orario. Lo stesso criterio è adottato nel caso in cui due giocatori hanno lo stesso punteggio nella classifica finale o fanno Bué insieme.

Posso cambiare l'ordine delle mie carte sul tavolo?

Sì, tutte le volte che vuoi.

La carta X2 e X0 su quali carte possono essere usate?

Puoi decidere di utilizzarle su una sola carta a tuo piacimento e in base alla tua convenienza. Puoi utilizzare una carta X2 o X0 sia sulle carte rivelate che quelle ancora nascoste. Devono essere obbligatoriamente utilizzate e puoi cambiare la carta da moltiplicare o annullare in base allo svolgimento della partita.

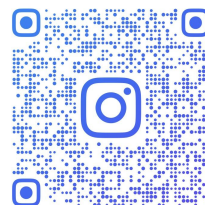
Il Bué e il SuperBué possono essere dichiarati appena realizzati o solo all'ultimo turno?

bisogna dichiararli subito, anche se lo si realizza nei primi turni di gioco o dopo aver distribuito le carte.

Dubbi o domande?

Se qualcosa non ti è chiaro, contattami al **+39 3513578567** e sarò felice di aiutarti. A proposito... Buon divertimento!

Mino Abbacuccio
Autore del gioco



Scansiona e segui BUÉ su Instagram
per non perdere le novità!

Nota: questo gioco nasce come un'attività ludica e sociale, pensata per il divertimento e l'intrattenimento. Non prevede in alcun modo vincite in denaro né premi convertibili in denaro. Qualsiasi uso diverso da quello indicato è da considerarsi vietato e non autorizzato.