

les enchères jusqu'à ce que l'un des deux joueurs égalise la somme ou se retire.

Le gagnant du pari, quelqu'il soit recoit:

- la somme totale mise en jeu plus la carte prime de l'enjeu ainsi que la prime correspondante payée par la caisse ou bien
- la somme totale mise en jeu plus une des cartes du perdant de son choix ainsi que la prime correspondante payée par la caisse.

5. Plusieurs figures peuvent se trouver en même temps sur une carte.
6. Une fois, mais une seule au cours d'une partie, chaque joueur peut exiger que les jetons soient mélangés et redispisés dans un ordre nouveau.

7. Le talon de cartes

Lorsque le talon est utilisé on en forme un nouveau de la façon suivante: chaque joueur retourne les cartes symboles dont il ne possède qu'un seul exemplaire. Le meneur de jeu mélange ces cartes et les remet en jeu. Le jeu continue.

8. L'argent

Si au cours du jeu un des joueurs est à court d'argent il peut – lorsque son tour arrive – rendre jusqu'à deux cartes à la banque au prix de 200 \$ chaque. Ces cartes seront glissées sous le talon. S'il n'a plus ni argent ni cartes, il doit quitter le jeu. Si un joueur doit miser «le tout sur une carte» c'est-à-dire le total de son avoir, la somme en question ne peut pas faire l'objet d'une surenchère de la part d'un joueur plus «aisé».

9. Fin d'une partie

Le jeu se termine dès que l'un des joueurs a acquis les quatre cartes prime d'un même symbole et ainsi gagné la somme en caisse. Chacun compte son argent, le gagnant étant celui qui possède la plus grosse somme.

10. L'argent sera redistribué à chaque nouvelle partie.

Casablanca

Bij dit spel behoren

1 speelveld 35 premiekaarten
4 pionnen speelgeld

14 dobbelchips

Vorbereiding

Het speelveld wordt neergelegd. Daarop bevindt zich een rond binnenveld, omlijst door 28 groene, ronde velden. Boven elk van deze velden staat op een wit vlak een symbool. Er zijn 7 verschillende symbolen, ieder symbool komt 4 maal voor.

Speelgeld

Er wordt met speelgeld-bankbiljetten van 50 \$ gespeeld. Iedere speler krijgt 2.000 \$. Van dit bedrag geeft iedere speler 700 \$ als inzet voor de pot (middenveld van het speelveld) en krijgt hiermee het recht om mee te spelen. Het overgebleven geld komt ook in de pot.

Pionnen

Iedere speler kiest een pion en plaatst deze op een koepel naar keuze (schuin toelopend wit vlak) boven een van de symbolen op het speelveld.

getallenchips

14 ronde chips met rode achterkant en getallenwaarde van 0-6. Ieder getallensymbool komt tweemaal voor. Een spelleider, die door de medespelers voor de eerste partij gekozen wordt, (in de volgende partij is het steeds de winnaar) schudt de chips en verdeelt ze omgekeerd willekeurig op de ronde groene velden onder de symbolen. Dan neemt iedere speler een chip, bekijkt deze en legt hem omgekeerd opzij. Deze chips zijn voor de hele verdere partij niet meer in het spel. Dat heeft voor de deelnemers het voordeel, een getal te kennen, dat niet meer in het spel is.

Speelkaarten

35 Premiekaarten, telkens 5 met de symbolen van het speelveld.

De spelleider schudt de kaarten en geeft er iedere speler 3. Krijgt een speler 3 kaarten van hetzelfde symbool, dan geeft hij er een terug en trekt een nieuwe. De overgebleven kaarten worden nog eens geschud, dan wordt de stapel met het plaatje naar boven op het binnenveld gelegd (deze 3 kaarten geven nog geen recht op premies uit de pot).

Doel van het spel

Het doel van iedere deelnemer is het, zoveel geld als mogelijk te winnen door premiekaarten te krijgen en te wedden, iedere keer wanneer hij argwaan heeft, dat er vals gespeeld wordt. Iedere speler probeert als eerste 4 premiekaarten van hetzelfde symbool te krijgen. De speler, die dat het eerst lukt, krijgt de hele pot en beeindigt het spel.

Veloop van het spel

1. Start

Het spel begint bij de speler, die links van de spelleider zit en gaat verder volgens de wijzers van de klok.

2. Het zetten

Iedere speler probeert bij iedere zet een premiekaart te krijgen, door zijn pion op een symboolveld te zetten, dat overeenkomt met het symbool van de bovenopliggende kaart. Om te spelen, draait hij

- a) een chip om, leest het getal zonder dat de andere spelers het zien, en roept dit of een ander getal tussen 0 en 6 af, dat hij dan met zijn pion gaat zetten. De chip legt hij dan op een ander groen open veld zo neer, dat men hem bij eventueel protest direkt terug kan vinden.

- b) De speler verzet zijn pion volgens de wijzers van de klok nu zoveel velden verder als hij afgeroepen heeft. Roept hij nul af, dan blijft de pion gewoon staan.
- c) De speler vraagt: „Heeft er iemand bezwaar tegen?“
- d) Heeft er niemand bezwaar, dan wordt de chip weer in de rij gezet.

3. Premiekaarten

Als de pion op een symbool landt, dat met de bovenopliggende premiekaart identiek is (of als deze pion al bij dit symbool staat en er wordt nul afgeroepen) en als er geen protest geuit wordt, mag de speler de bovenste kaart nemen en bij zijn andere kaarten leggen. Daarna neemt de speler zijn winst uit de pot en wel als volgt: Als het de eerste van een symbool is, 100 \$; is het een paar met hetzelfde symbool, 200 \$; bij de derde kaart, 300 \$. Bij de vierde kaart krijgt de speler de hele pot en beeindigt hierdoor het spel.

4. Uitdaging

De spanning en de aardigheid van Casablanca bestaat daarin, dat bluffen en vals spelen succes en winst beloven. Men roept getallen af, die niet op de chip staan om zich zelf waardevolle premiekaarten te verschaffen. Hierbij kan men natuurlijk ook betrapt worden. Een medespeler kan een speler uitdagen door gewoon te zeggen: „Dat geloof ik niet“ of door hardop aan het afgeroepen getal te twijfelen. Iedere speler mag protesteren, maar er mag per zet slechts één uitdaging volgen. Bij meerdere uitdagingen tegelijkertijd heeft de speler, die het dichtst bij de uitgedaagde persoon zit – volgens de wijzers van de klok – de voorrang. Een uitdager moet zijn uitdaging meteen met een weddenschap verbinden, d. w. z. om minstens 100 \$ wedden.

De uitgedagde heeft 2 mogelijkheden:

- a) hij kan zijn zet onmiddellijk ongedaan maken en toegeven dat hij geprobeerd heeft vals te spelen. Hij moet dan voor straf 50 \$ aan de pot betalen. De chip wordt niet omgedraaid.
De uitdager behoudt zijn geld.
- b) De uitgedaagde neemt de weddenschap aan, d. w. z. hij blijft erbij, dat hij de waarheid gezegd heeft. Hij kan met het bedrag van de uitdager gelijk opgaan of dit twee- of driemaal of ook willekeurig verhogen en daarmee zijn uitdager een tegensoot toebrengen.

De uitdager heeft van zijn kant de volgende mogelijkheden:

- a) Hij kan zich terugtrekken en verliest zijn inzet aan de tegenpartij;
- b) Hij kan de uitdaging aannemen, door het geld van de weddenschap te compenseren. De tegenspeler moet nu zijn getallenchip omdraaien. Klopt deze met het getal dat afgeroepen is, dan wint hij; heeft hij vals gespeeld, dan verliest hij, of hij kan
- c) net als bij het pokeren kan de weddenschap opgevoerd worden, tot een van beide spelers op hetzelfde bedrag komt of zich terugtrekt.

Wie er ook wint, de winnaar krijgt:

- het totale bedrag van de weddenschap en de premiekaart waar om gespeeld werd en de bijbehorende premie uit de pot, of
- het totale bedrag van de weddenschap en een kaart naar keuze van de verliezer en de premie uit de pot.

5. er kunnen meerdere pionnen tegelijkertijd op een veld staan.
6. Een keer, maar ook slechts één keer tijdens

een spel, kan een speler verlangen, dat de getallenchips geschud en opnieuw in de kring gelegd worden.

7. De stapel kaarten

Als de stapel kaarten opgebruikt is, wordt als volgt een nieuwe stapel gevormd: Iedere speler geeft zijn enkele kaarten, d. w. z. kaartsymbolen waarvan hij slechts 1 exemplaar heeft, weer af. Deze kaarten worden door de spelleider geschud en weer omgedraaid. Het spel gaat verder.

8. Het geld

Komt een speler tijdens het spel zonder geld te zitten, dan kan hij, als hij aan de beurt is, tot 2 kaarten voor 200 \$ per stuk aan de bank teruggeven. Deze kaarten worden onder de stapel gelegd. Heeft hij noch geld noch kaarten over, dan valt hij uit. Moet een speler „alles op één kaart zetten“, d. w. z. zijn hele kapitaal aan speelgeld, dan mag dit bedrag niet door een „rijkere“ speler overtroffen worden.

9. Einde van een ronde

Het spel eindigt, zodra een speler 4 premiekaarten met dezelfde symbolen bijelkaar gekregen heeft en daarmee de pot wint. De spelers tellen hun geld. Wie het meeste geld gewonnen heeft, is de winnaar.

10. Bij iedere nieuwe ronde wordt het speelgeld opnieuw verdeeld.

Casablanca

Contenuto

1 piano di gioco
4 figure da gioco
14 gettoni-dadi

35 carte premio
Denaro per giocare

Preparativi per il gioco

Il piano di giuoco viene messo sul tavolo. Su di esso c'è un campo interno rotondo, circondato da 28 caselle verdi rotonde. Al di sopra di ciascuna