



Come si gioca al Macchiavelli

Macchiavelli conosciuto anche come Machiavelli, con una sola C, è un gioco di strategia, deriva dal **Ramino**. Le regole sono semplici ma il gioco è di fatto molto complesso, può facilmente far fumare il cervello. Un vero e proprio rompicapo che consiglio a tutti di provare.

Le carte:

Per giocare a Macchiavelli è necessario il cosiddetto "mazzo da Ramino", composto da 104 carte, quindi, 2 mazzi di carte francesi. A piacere dei partecipanti possono essere usati anche i Jolly.

Scopo del gioco:

Lo scopo del Ramino è *chiudere*, vale a dire liberarsi di tutte le proprie carte, deponendole sul tavolo in combinazioni.

Si può giocare a punti, in questo caso si contano le carte rimaste in mano alla fine della smazzata, oppure a partita singola e chi finisce le carte vince.

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaiò viene determinato a caso, mediante la regola del "*b à s fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano per questo ruolo, seguendo

l'ordine di gioco.

Il cartaiò distribuisce 10-11-12 o 13 carte a testa coperte, una alla volta, in senso orario (o antiorario a seconda delle abitudini locali), le restanti carte costituiscono il tallone.

Azioni del giocatore

Vi sono due principali azioni che il giocatore di turno **può decidere di svolgere**:

- Depositare sul tavolo di gioco una o più combinazioni di carte valide;
- Pescare una carta dal mazzo se non si possono o non si vogliono fare combinazioni.

Per combinazione valida si intende:

- Tre o quattro carte dello stesso valore e di semi diversi (*Ad esempio: 7♥ 7♦ 7♣*)
- Scale di almeno tre carte di valore consecutivo dello stesso seme (*Ad esempio: 3♠ 4♠ 5♠*)
- Aggiunta di una o più carte alle combinazioni presenti sul tavolo (*Ad esempio: aggiunta del 2♠ alla combinazione precedente e/o aggiunta del 7♣ al tris del primo esempio*)

In particolare, ed è la caratteristica peculiare di questo gioco, il Giocatore potrà:

a) Modificare le combinazioni in tavola e poi attaccare.

b) Prelevare alcune carte in tavola per costruire assieme a quelle in mano altre combinazioni.

Tutte le carte prelevate devono essere rimesse in gioco.

Nel caso non si riuscisse a combinare giochi validi, il trasgressore dovrà pescare 3 carte. <le carte rimaste scombinare sul tavolo, saranno a disposizione degli altri giocatori.

Se non può calare alcuna delle proprie carte è costretto a pescare dal mazzo e senza fare altro *passare* la mano al giocatore seguente.

Alla fine delle proprie mosse deve dire "passo" in modo che gli altri capiscano che il suo turno è terminato.

Combinazioni:

Le carte possono essere sistemate sul tavolo solamente se organizzate in combinazioni, le combinazioni valide sono le seguenti:

Scala: Tre o più carte aventi stesso seme e valori in sequenza; E.g. *Tre di Picche + Quattro di Picche + Cinque di Picche*

Tris: Tre carte dello stesso valore aventi semi diversi;

E.g. *Jack di Cuori + Jack di Fiori + Jack di Picche*

Quaterna: Quattro carte aventi stesso valore ma semi diversi;

E.g. *Otto di Cuori + Otto di Quadri + Otto di Fiori + Otto di Picche*

Queste combinazioni, prendono genericamente il nome di *Tris*, anche nel momento in cui esse siano composte da quattro carte. Anche quando si parla di scale viene usato il generico sostantivo *Tris* (E.g. *Ho giocato un tris*).

NB: L'Asso è combinabile con Due e Tre (Asso + Due + Tre), denominato *Scala Bassa*, ed anche con Donna e Rè (Donna + Rè + Asso), denominato *Scala Alta*.

In figura alcuni esempi di combinazioni valide.

Attaccare:

Durante il proprio turno di gioco, oltre a mettere in tavola una o più combinazioni, il giocatore può aggiungere una o più carte alle combinazioni già presenti sul tavolo, purchè queste continuino ad essere valide secondo le regole sopra descritte. Questa operazione si dice *attaccare* (col significato di incollare).

Modificare le combinazioni in tavola:

Questo è il vero e proprio nocciolo del gioco. Ogni giocatore può modificare le combinazioni presenti in tavola a proprio piacimento. Può quindi spostare carte da un *tris* all'altro, raggruppare o spezzare delle *scale*. Aggiungere una carta in una combinazione per poterne prelevare un'altra, e ancora mettere quest'ultima dal un'altra parte, e tutte le altre azioni contorte che possiate immaginare. In una parola "Macchiavelliche".

L'unica regola è che alla fine del turno debbano esserci in tavola solo combinazioni valide quindi niente scale di due carte, tris con carte doppie e via dicendo.

Ripristino delle combinazioni

Se un giocatore non riesce a tornare alle combinazioni prima della sua giocata dopo essersi reso conto dell'impossibilità delle sue modifiche alle combinazioni delle carte sul tavolo **deve pescare tre carte dal mazzo**. Gli altri giocatori provvederanno a cercare di ripristinare il gioco precedente al suo turno. Le carte lasciate disordinatamente sul tavolo verranno successivamente ripristinate dagli altri giocatori.

Alcune varianti del gioco invece prevedono che le carte non combinate vengano a far parte del mazzo in mano al giocatore, aumentandone numero e valore.

Esempi:

Il giocatore oltre alla normale mossa di aggiungere una carta, ad esempio il Sei di Quadri, ad un tris che in questo modo diventa quartetto, può, dopo averlo aggiunto, raccogliere il Sei di Picche per poter calare un tris Sei, Sette, Otto di Picche. Il tris originale continua ad essere valido, e il giocatore ha potuto calare tre carte.

In quest'altro esempio, il giocatore vorrebbe calare entrambi le carte, può attaccare il Nove di Cuori alla scala solamente dopo aver ottenuto il Dieci di Cuori. Può quindi agire in questo modo: l'aggiunta del Sette di Picche permette di prelevare quello di Quadri, il quale messo nella scala di Quadri permette di prelevare il Dieci.

Quest'ultimo aggiunto al tris di Dieci permette di prelevare quello di Cuori, esattamente la carta che serviva.

• Immaginiamo che sul tavolo vi siano tre tris di cui uno di Re (K), uno di Donna (Q) e uno di Fante (J) tutti formati dai segni *Cuori*, *Quadri* e *Fiori*.

I. K♥ K♦ K♣

II. Q♥ Q♦ Q♣

III. J♥ J♦ J♣

Immaginiamo che il giocatore di turno voglia depositare sul tavolo un A♣, egli può cambiare le combinazioni sul tavolo in modo da formare tre scale: una di *Cuori*, una di *Quadri* e una di *Fiori*.

I. J♥ Q♥ K♥

II. J♦ Q♦ K♦

III. J♣ Q♣ K♣

Ora, il giocatore, può aggiungere il suo A♣ alla scala di *Fiori*.

I. J♥ Q♥ K♥

II. J♦ Q♦ K♦

III. J♣ Q♣ K♣ A♣

La giocata è corretta perché riesce a creare nuove combinazioni tutte valide.

• Immaginiamo che sul tavolo di gioco ci siano un tris di Dieci e di Fanti fatto dai semi *Cuori*, *Quadri* e *Picche* ed un tris di Donne fatto dai semi *Cuori*, *Quadri* e *Fiori*.

I. 10♥ 10♦ 10♠

II. J♥ J♦ J♠

III. Q♥ Q♦ Q♣

Il giocatore di turno vuole provare a depositare sul tavolo un 9♠ che ha in mano. Tenta di modificare le carte in tavola creando una scala di *Cuori*, una di *Quadri* e una di *Picche*.

I. 10♥ J♥ Q♥

II. 10♦ J♦ Q♦

III. 9♠ 10♠ J♠

IV. Q♣

Naturalmente questa giocata non è valida perché avanza una Q♣ che non può essere associata a nessun'altra combinazione valida sul tavolo.

Il giocatore può utilizzare la carta avanzata per creare una nuova combinazione con le carte che ha in mano altrimenti è costretto a ripristinare le combinazioni prima della sua modifica.

Immaginiamo che il giocatore, tra le carte che ha in mano, abbia anche una Q♦ ed una Q♠. Può decidere di attaccare la Q♠ alla scala dello stesso seme presente sul tavolo (rimane sempre il problema della carta che avanza), oppure utilizzare entrambe le Donne per creare un tris con quella avanzata dalla sua modifica.

Il risultato finale sarebbe:

I. 10♥ J♥ Q♥

II. 10♦ J♦ Q♦

III. 9♠ 10♠ J♠

IV. Q♣ Q♦ Q♠

Questo risultato finale è corretto.

Jolly:

Il Jolly può assumere il valore e il seme che il suo proprietario desidera, può essere prelevato dal tavolo alla maniera delle altre carte.

Chiusura:

Quando un giocatore, prima o dopo aver scartato, rimane senza carte in mano si dice che ha *chiuso*. Giocando a partita singola egli è il vincitore. Giocando invece a punti la smazzata termina e gli avversari devono contare i punti sommando le carte rimaste nella propria mano.

Sono assegnati:

Le carte dal Due al Dieci valgono tanti punti quant'è il loro valore.

10 punti per ogni Figura

11 punti per ogni Asso

25 punti per ogni Jolly

Casi eccezionali:

Se un giocatore vuole saltare il turno lo può fare solo per una volta

Numero di Giocatori, Smazzate e Turni di gara

Il numero minimo di giocatori è 9 (3 tavoli di 3); per i giocatori successivi, il computer costruirà tanti tavoli Da 4 e il rimanente Tavoli d 3 **IN MODO DA FAR GIOCARE TUTTI**.

I turni di gara possono essere 3, 4 o 5 (con o senza "Danese") ognuno di 3, 4 o 5 smazzate. Il tempo di gioco sarà il seguente (distribuendo 10 carte a testa):

Turni di 3 smazzate: 30 minuti

Turni di 4 smazzate: 40 minuti

Turni di 5 smazzate: 50 minuti

Alla fine di ogni turno (escluso l'eventuale "Danese" **ACCOPPIATO PER PUNTEGGI**), i Giocatori si sposteranno secondo il "**Movimento NAVA**" e precisamente:

- I giocatori in **NORD**, saliranno di 1 tavolo (dall'ultimo Tavolo andranno al tavolo n° 1).
- I Giocatori in **SUD** scenderanno di 1 tavolo (dal Tavolo n° 1 andranno all'ultimo tavolo)
- I Giocatori in **EST** saliranno di 2 tavoli (dal penultimo tavolo andranno al tavolo 1; dall'ultimo tavolo andranno al tavolo n° 2)
- I Giocatori in **OVEST** scenderanno di 2 tavoli (dal tavolo 2 andranno all'ultimo tavolo; dal tavolo 1 andranno al penultimo tavolo)

Tutti questi movimenti saranno comunque supportati da un'esauriente documentazione e precisamente: Centri tavolo con i codici dei giocatori nei vari turni, Cartellini giocatori con la posizione del giocatore nei vari turni ed infine **SCORES** già intestati con il nome dei giocatori al tavolo.

Calcolo dei Punteggi

Il punteggio guadagnato dai vari Giocatori ogni Turno di gara, sarà costituito dalla somma di 2 distinti Victory points:

1 - Victory Points di classifica;

verranno assegnati **8 VP al 1° Classificato** (il Giocatore che avrà la MINORE somma di Match points accumulati ogni smazzata), **6 VP al 2° classificato**, **4 VP al 3° Classificato** e **2 VP all'ultimo classificato** (se l'ultimo è il BYE 0 (zero) VP).

2 - Victory Points Differenza:

Si dovrà fare la differenza fra la somma MP del 2°, 3° e 4° classificato e quelli del 1° quindi la differenza fra la somma MP del 3° e 4° classificato con i MP del 2° ed infine si farà la differenza fra i MP del 3° e quelli del 4°. Su queste differenze si calcoleranno i Victory points sulla base delle seguenti tabelle:

TABELLA PER 3-4 SMAZZATE

<u>Differenza</u>	<u>VP</u>
da 0 a 30	0
da 31 a 60	2
da 61 a 90	4
da 91 a 120	6
da 121 a 160	8
da 161 a 200	10
oltre 200	12

TABELLA PER 5 SMAZZATE

<u>Differenza</u>	<u>VP</u>
da 0 a 40	0
da 41 a 80	2
da 81 a 130	4
da 131 a 190	6
da 191 a 250	8
da 251 a 300	10
oltre 300	12

3 - **Victory Points Totali** : La somma fra i punti Classifica e quelli Differenza.

INFRAZIONI

1 - IL GIOCATORE NON HA PESCATO (e non ha esercitato l'opzione di salto del turno o l'ha già esercitata):

Il Giocatore, al suo turno deve **PESCARRE 2 CARTE** e non può fare gioco.

2 - IL GIOCATORE HA PESCATO FUORI TURNO:

La carta pescata deve essere rimessa sul tallole e il Giocatore, al proprio turno di gara deve **pescare obbligatoriamente senza fare gioco**.

3 - IL GIOCATORE HA SCOMPOSTO I GIOCHI e alla fine dell'operazione non riesce nè a costituire tutti giochi validi nè ripristinare le combinazioni iniziali:

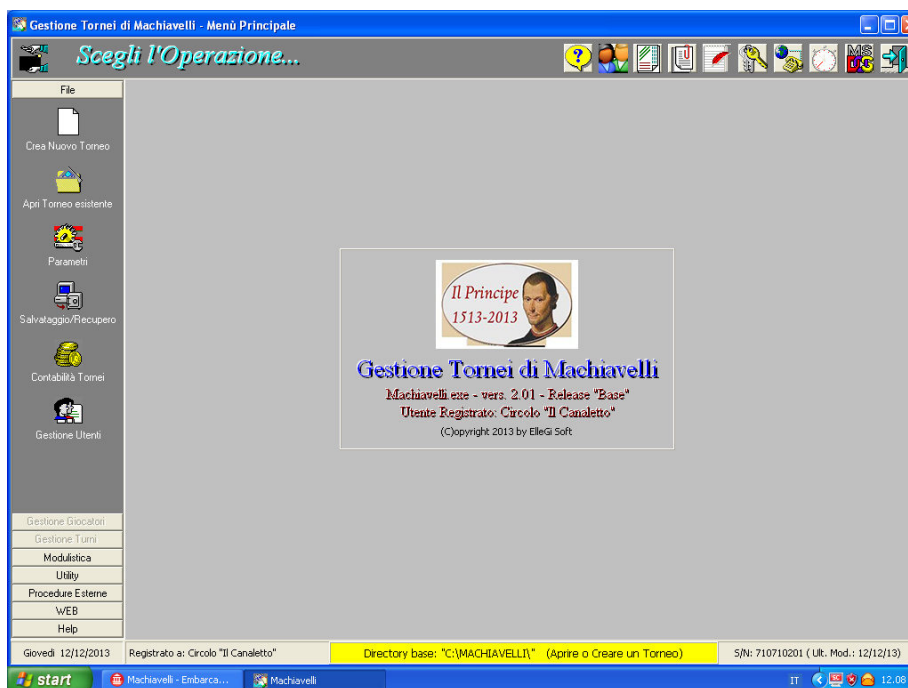
DEVE PESCARRE 3 CARTE e lasciare sul tavolo le carte non ricomposte (saranno a disposizione degli altri giocatori)

4 - E' STATO DISTRIBUITO UN NUMERO DI CARTE MAGGIORE O MINORE di quelle stabilite e il Giocatore di turno ha già iniziato il gioco (calata o pesca):

SI GIOCA CON LE CARTE DISTRIBUITE (se il gioco non è ancora iniziato, si farà una nuova distribuzione).

5 - Quando una combinazione è stata completamente rilasciata dalla mano del Giocatore, non sarà più possibile riprenderla in mano. Non esistono **CARTE ESPOSTE** (in quanto non c'è un partner che può trarne vantaggio)

MACHIAVELLI 2.xx - Release "Base"



MANUALE DEL PROGRAMMA