

Regole della Cirulla

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine...).

È anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	•
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Il valore delle carte

Re (K)	10
Cavallo (Q)	9
Fante (J)	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
Asso	1

Svolgimento del gioco a 4 giocatori

Definizioni

- **giocata**: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;
- **mano**: la fase di una *smazzata* in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una *giocata*;

- **smazzata**: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;
- **partita**: la fase di gioco composta da una o più *smazzate*.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte. Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte e ne da 3 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere.

Quindi vengono poste 4 carte scoperte in tavola.

Se nella distribuzione iniziale sono presenti due assi, la mano va a monte e il sistema mischia e ridistribuisce le carte.

Il gioco della carta

Il giocatore seduto alla destra del mazziere è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la giocata, la mano passa al giocatore successivo in senso antiorario.

Ogni giocatore di mano deve giocare una carta tenendo presente che:

- a) può prendere la carta in tavola che ha lo stesso valore della carta da lui giocata,
- b) può prendere le carte in tavola la cui somma è uguale al valore della carta da lui giocata,
- c) può prendere le carte in tavola la cui somma, inclusa la carta da lui giocata, è uguale a 15.
- d) **se gioca un asso:**
 - se in tavola c'è un asso prende l'asso,
 - se in tavola non ci sono assi prende tutte le carte in tavola,
 - se non ci sono carte in tavola scarta l'asso senza fare prese.

Si fa notare che le giocate a) e b) sono quelle previste nel gioco della scopa.

Si sottolinea, tuttavia, che, in presenza di più alternative, il giocatore ha sempre facoltà di scegliere quale attuare (a differenza della scopa dove è costretto a prendere la carta dello stesso valore) ad eccezione del caso di giocata di un asso.

Se il giocatore può fare almeno un tipo di presa è costretto a prendere e non può quindi scartare la carta.

Se un giocatore prende tutte le carte in tavola (anche giocando un asso) “fa scopa” ad eccezione che ciò avvenga nell’ultima giocata dell’ultima mano di una smazzata.

Accusi

Si possono fare punti aggiuntivi, detti accusi, nei seguenti casi:

Se la somma delle 4 carte in tavola scoperte dal mazziere:

- è esattamente uguale a 15, il mazziere fa 1 punto (“gira una scopa”),
- è esattamente uguale a 30, il mazziere fa 2 punti (“gira due scope”).

Inoltre, in tutti e due i casi, il mazziere prende tutte le carte scoperte in tavola.

il giocatore di mano può accusare le seguenti combinazioni, scoprendo le sue carte prima di aver effettuato la sua giocata:

- ***cirulla***: se la somma delle tre carte è uguale o inferiore a 9 realizza 3 punti (“gira 3 scope”)
- ***decino***: se possiede tre carte uguali realizza 10 (“gira 10 scope”).

Il 7 di cuori (coppe)

Il 7 di cuori (coppe) diventa una “matta”, cioè può assumere qualsiasi valore da 1 a 10 soltanto se consente di aggiudicarsi un qualsiasi accuso.

In caso di accuso, ai fini delle prese, il sistema assegna automaticamente al 7 di cuori i seguenti valori:

- in caso di cirulla il 7 di cuori vale sempre asso
- in caso di decino o di 4 carte scoperte in tavola, il 7 di cuori assume l’unico valore che consente di effettuare l’accuso

Se il 7 di cuori non viene utilizzato per fare una presa ma viene calata sul tavolo, alla mano successiva torna a valere 7.

Punteggi

Al termine di ogni smazzata si esaminano le carte prese da ciascun giocatore o coppia e le scope girate e si calcolano i punteggi come segue:

- *Scopa* ogni scopa vale 1 punto,
- *Sette bello* il sette di denari (o di quadri) vale un 1 punto,
- *Primiera (*)* vale 1 punto,
- *Denari* 6 o più carte di denari (o quadri) valgono 1 punto,
- *Carte 21* o più carte valgono 1 punto,
- *Grande* fante, cavallo e re di denari (o quadri) valgono 5 punti
- *Piccola* asso, due e tre di denari (o quadri) valgono 3 punti + 1 punto per ogni ulteriore carta di denari (o quadri) successiva, fino al 6 (ad esempio asso,2,3,4,5 di denari (o quadri) vale 5 punti).

(*) La primiera viene calcolata come nella scopa e precisamente:

Ai fini della primiera, il valore delle carte è il seguente:

7 = 21 punti

6 = 18 punti

Asso = 16 punti

5,4,3,2 sono uguali rispettivamente a 15,14,13,12 punti

Re, cavallo e fante =10 punti

Vince la primiera il giocatore o coppia che mostra le 4 carte, una per ogni seme, la cui somma di valori è maggiore.

Conclusione della partita

Le partite si concludono:

- per “cappotto”, se previsto dalle caratteristiche della partita
- a seconda della tipologia di partita giocata.

Conclusione per “Cappotto”

Se un giocatore riesce a prendere tutte le carte di denari (quadri) effettua un cappotto e la partita termina immediatamente con la sua vittoria.

Nei tornei chi ha fatto cappotto vince con il massimo numero di VP previsto per quella partita e il corrispondente numero minimo di MP.

Nei tavoli cash chi ha fatto cappotto vince la perdita massima stabilita dal tavolo.

Conclusione a seconda della tipologia di partita giocata:

Se è stato stabilito il numero di smazzate di cui è composta la partita vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste.

Se è stato stabilito il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita vince la partita chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario.

Parità

Nei tornei a eliminazione diretta (KO), se la partita finisce in parità, verrà giocata un'altra smazzata ("1° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("2° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("3° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

Poiché non è ammissibile un gioco ad oltranza, viene stabilita la seguente regola:

se anche il 3° spareggio finisce in parità, perde il giocatore che ha fatto l'ultima presa nel 3° spareggio, anche senza fare punti.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Per giocare una carta, quando è il proprio turno si può:

Selezionare le carte ad una ad una

Per effettuare una presa si può selezionare la carta in mano e le carte in tavola che si desidera prendere ad una ad una. Appena verrà completata una presa questa verrà effettuata.

Se si seleziona una carta in mano che non consente prese apparirà sul tavolo una carta semitrasparente, cliccala per scartare la carta.

Nel caso venga selezionata una carta in tavola che consente di effettuare una presa, ma allo stesso tempo sia ancora possibile effettuare una presa selezionando una o più carte in tavola, apparirà un pulsante di "Conferma presa" che completerà l'azione di presa che, solo in questo caso, non avviene automaticamente.

Esempio: in tavola ci sono un 4, un 7 e un 2. Se tra le carte in mano si ha un 4 è possibile effettuare due prese: 1) il 4 e il 7 (somma 15)

2) il 4 da solo

se tra le carte in tavola si seleziona prima il 4, apparirà il pulsante "Conferma presa", che permetterà di prendere il 4 da solo. Se invece si vuole prendere il 4 e il 7 è sufficiente selezionare anche il 7 e la presa verrà fatta automaticamente.

Effettuare una presa trascinando la carta sul tavolo

Se si trascina una carta sul tavolo verrà evidenziata l'unica presa possibile o, se non ci sono prese possibili apparirà sul tavolo una carta semitrasparente. Per effettuare la presa evidenziata è sufficiente rilasciare la carta.

Se non si vuole effettuare la presa evidenziata, si deve riposizionare la carta tra quelle in mano e poi rilasciarla.

Può succedere che sia possibile effettuare più prese, in questo caso bisognerà spostarsi su una carta in tavola che consente una sola presa.

Ad esempio, se in tavola fossero presenti 5, 5, 3, 2, giocando un 10 e posizionandosi su un 2, il sistema non può sapere quali dei due 5 si desidera prendere. In questo caso è necessario spostare la carta un 5 in modo che sia possibile comporre una sola presa.

Può anche succedere che non sia in alcun modo possibile individuare una sola presa, in questo caso non resta che selezionare ad una ad una le carte come sopra descritto.

Doppio clic su una carta in mano

Il doppio clic su una carta in mano consente di scartare subito quella carta senza far prese. Se la carta selezionata col doppio clic consentisse possibili prese apparirà un messaggio di errore.

Si precisa che:

- per trascinare una carta bisogna cliccarla col pulsante sinistro del mouse e spostarsi dove si desidera tenendo il pulsante premuto,
- dopo aver trascinato una carta, per rilasciarla è sufficiente smettere di tener premuto il pulsante sinistro del mouse,
- per selezionare una carta è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse,
- per deselezionare una carta già selezionata è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse.

Come si accusa

L'accuso del mazziere è sempre automatico.

Per la cirulla e il decino, il sistema effettua l'accuso automaticamente a meno che il giocatore non lo abbia disattivato nel menù "opzioni di gioco" o nel tavolo stesso.

Se l'accuso automatico è stato disattivato il giocatore può effettuarlo, quando è di mano e prima di effettuare la giocata, cliccando sul tasto "Accuso" e selezionando il tipo di accuso.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se il giocatore fa scadere il tempo partita o il timeout o clicca sul tasto "abbandona" la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si assegnano tutti i punti ancora non aggiudicati all'avversario con l'aggiunta di una scopa, fermo restando che la penalità massima è pari a 6 punti,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Regole opzionali

Partite a "carte viste"

Saranno mostrate:

- le carte viste nelle precedenti mani della smazzata;
- nelle partite con dichiarazione, le carte in mano agli altri giocatori in base alle dichiarazioni effettuate;

Nelle partite testa a testa "a carte viste", l'ultima mano si gioca a carte scoperte.

Partite a coppie a "carte scoperte"

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Tabella dei Victory Points (VP)

RISULTATO	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Opzioni di gioco automatico

Il sistema effettua automaticamente **l'accuso secondo quanto previsto dal regolamento generale.**

Ciascun giocatore, se e quando lo desidera, può eliminare questo automatismo:

- dalla lobby della cirulla, cliccando sul tasto "Il mio profilo" e selezionando "Opzioni di gioco";
- dal tavolo di cirulla, agendo sulle apposite selezioni.