

Regole del Dernier

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 54 carte Dernier che abbina un colore a ciascun seme e ogni carta azione ha un disegno che indica in maniera rappresentativa l'azione della carta speciale.

Le carte normali sono 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9 e 10.

Le carte azione sono A, 7, J, Q, K e Jolly.

Giallo = Quadri

Rosso = Cuori

Verde = Fiori

Blu = Picche.

Funzioni delle carte azione

Asso (A): giocando questa carta, il giocatore successivo dovrà pescare 2 carte a meno che non possa rispondere con un altro Asso.

In questo caso, il giocatore seguente dovrà pescare 2+2 carte (4 carte) a meno che non possa rispondere con un altro Asso e aumentare le carte che il giocatore successivo dovrà pescare, e così via.

Può essere giocata solo con un seme/colore abbinabile o con un'altra carta Asso.

Sette (7): il giocatore precedente pesca due carte. Può essere giocata solo con un seme/colore abbinabile o con un'altra carta Sette. Non è accumulabile.

Jack (J): il giocatore che gioca questa carta decide il seme/colore per continuare il gioco. La carta Jack può essere giocata in qualunque momento, anche se il giocatore che la scarta avesse in mano un'altra carta valida.

Donna (Q): giocando questa carta, il giocatore successivo viene "saltato" (perde il turno). Può essere giocata solo con un seme/colore abbinabile o con un'altra carta Donna.

Re (K): inverte la direzione del gioco, ad esempio da senso anti-orario a senso orario. Può essere giocata solo con un seme/colore abbinabile o con un'altra carta Re.

Jolly: questa carta consente di decidere il seme/colore successivo da giocare e obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte dal mazzo pesca, a meno che non abbia un altro Jolly da giocare e aumentare fino a 8 le carte che il giocatore seguente dovrà pescare.

La carta Jolly può essere giocata in qualunque momento, su qualsiasi carta, anche se il giocatore che la scarta avesse in mano un'altra carta valida.

Qualora ognuna di queste carte venisse girata ad inizio mano, verrà considerata come se fosse stata giocata dal mazziere, che dovrà ad esempio scegliere il colore, oppure il giocatore alla sua destra dovrà prendere 2 o 4 carte dal mazzo pesca o provare a rispondere con Asso o Jolly per evitare di dover pescare Il 7 ad esempio da due carte al giocatore a sinistra del mazziere.

Svolgimento del gioco

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 dà 5 ad ogni giocatore, in senso antiorario, iniziando dal giocatore alla destra del mazziere.

La porzione di mazzo rimanente, detta mazzo pesca, viene posata sul tavolo a dorso coperto, e la prima carta del mazzo pesca viene girata, andando così a formare il cosiddetto mazzo scarti. Nel caso in cui la prima carta sia una carta Azione, è necessario applicare le regole della sezione "Funzioni delle carte Azione" considerando la carta appena girata come se fosse stata giocata dal mazziere stesso. **Il gioco della carta**

Il giocatore alla destra del mazziere comincia il gioco (procedendo il giro in senso antiorario): questi deve scartare una carta dalle proprie a disposizione, compatibile con quella in cima al mazzo scarti per seme/colore o per numero.

Ciò significa che la carta deve avere seme/colore o numero uguale alla prima carta sul tavolo: ad esempio, se la carta sul tavolo è un 7 di cuori/rosso, il giocatore può scartare una qualsiasi carta numerata di cuori/ rosso oppure un 7 di qualsiasi seme/colore; i giocatori successivi continuano seguendo sempre tale regola. Alternativamente, il giocatore può usare una carta Azione (le carte azione colorate devono essere compatibili con la carta del mazzo scarti).

Se il giocatore non ha a disposizione carte adatte da scartare, deve pescare una carta dal mazzo pesca; se la carta pescata può essere giocata lo si può fare immediatamente, altrimenti si dichiara di passare il turno al giocatore successivo.

Il giocatore può decidere di non giocare una carta valida che ha in mano. In questo caso può pescare una carta dal mazzo pesca.

Se la carta pescata può essere giocata, può farlo immediatamente, ma non può giocare nessun'altra carta che ha in mano.

Quando un giocatore rimasto con due carte in mano ne scarta una, rimanendo quindi con una sola carta, deve dichiarare **"DERNIER!"**. La dichiarazione deve avvenire prima che il giocatore seguente inizi il suo turno.

Se ci si dimentica di dichiarare **"DERNIER!"** quando si rimane con una sola carta in mano, si devono pescare due carte di penalità dal mazzo pesca.

La stessa regola viene applicata quando, con una carta azione Donna, viene saltato un giocatore che ha una sola carta in mano, che deve dichiarare DERNIER, altrimenti deve pescare due carte.

Quando un giocatore resta senza carte in mano, vince, si conclude la smazzata e si procede al calcolo del punteggio conseguito.

Nel caso in cui l'ultima carta da giocare sia un Sette, Asso o un Jolly, il giocatore seguente (o precedente nel caso del Sette) deve prendere il numero di carte corrispondenti (che saranno tenute in conto per il calcolo del suo punteggio).

Se nel tallone sono rimaste meno carte di quelle che il giocatore deve prendere, prenderà tutte le carte fino ad esaurimento del tallone.

In caso di esaurimento delle carte nel tallone, la smazzata si conclude e vengono calcolati i punteggi.

Conclusione della partita

Le partite si concludono 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 deve raggiungere per aggiudicarsi la partita vince la partita chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario.

Punteggi

Il primo giocatore a restare senza carte riceve 50 punti per la chiusura e in base alle carte rimaste in mano ai suoi avversari riceve altri punti come segue:

Gli altri giocatori invece riceveranno la somma dei punti delle carte in mano agli avversari.

Il primo giocatore che raggiunge il numero di punti stabilito sarà il vincitore della partita.

Jolly	15
Asso	11
K,Q,J	10
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10	Il valore nominale della carta

Parità

Partite ad una smazzata:

Se al termine della smazzata nessun giocatore ha finito le carte, vince chi ha più punti.

Se anche i punti sono pari, vince il giocatore con meno carte in mano tra quelli a pari punti.

Se anche le carte in mano sono uguali, il giocatore che ha effettuato la sua ultima pescata prima degli altri, vince.

Partite a più smazzate:

Se al termine delle smazzate previste i giocatori sono a pari punti, vince chi ha vinto più smazzate.

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con meno carte in mano.

In caso di ulteriore parità, **perde** il giocatore che ha pescato per ultimo.

Partite a punti:

In caso di parità di punti vince colui che ha vinto più smazzate.

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con meno carte in mano.

Se anche le carte in mano sono uguali, **perde** il giocatore che ha pescato per ultimo.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se un giocatore fa scadere il tempo massimo 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:

I punti totali resteranno visibili normalmente ma verrà assegnato -1 match point all'utente che ha abbandonato il tavolo o ha fatto scadere il tempo e 1 punto all'altro utente. Questo influenzerà anche i victory points facendo perdere l'utente che ha abbandonato il tavolo o ha fatto scadere il tempo.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari all'**80.00%**.