

# Il Gioco del King



Il candidato: Pierpa

Lucca 19 gennaio 2010

## ***Introduzione***

Il King è un gioco di carte, solitamente per quattro giocatori, da giocare con un mazzo di carte francesi senza i jolly.

Il valore delle carte, intesa come priorità sulla presa è la seguente:  
A,K,Q,J,10,9,8,7,6,5,4,3,2

La regola di base che lo accomuna anche ad altri giochi di carte consiste nella obbligatorietà a rispondere al seme messo in tavola dal giocatore di mano. Del gioco del King esistono alcune varianti, che vanno dai punteggi assegnati nelle varie mani alle tipologie dei giochi o meglio "smazzate".

Il King si differenzia però dagli altri giochi di carte perchè solitamente non viene giocato a coppie, ma ogni giocatore gioca per sé, e le smazzate sono costituite da giochi diversi.

Alcuni di questi giochi si avvicinano al "Bridge" o al "Whist", ad esempio quando si gioca con il seme di "atout", o al "Tresette" quando invece si gioca senza il seme di atout.

Si potrebbe, sotto taluni aspetti, considerarlo una via di mezzo tra il gioco classico da salotto come il Bridge e il meno raffinato Tresette.

Il Tresette è visto nell'immaginario collettivo come un gioco di carte da "bettola", dove quattro giocatori, con un mazzo di carte da quaranta fiorentine o napoletane, si sfidano ad un tavolo spesso avvolto nel fumo ed ingombro di bicchieri e fiaschi di vino rosso. Tutt'attorno, in rispettoso silenzio, una folla di curiosi e "nonni da bar" partecipano alla partita.

Dopo la distribuzione delle carte, i giocatori iniziano a giocare in un crescendo emozionale che termina poi spesse volte nel sorriso beffardo stampato sul volto di uno dei giocatori il quale cala sul tavolo le sue ultime carte "franche"; a questo punto esplode la sala: commenti da parte di tutti approvazioni e disapprovazioni mentre il mazziere di turno raccoglie le carte dal tavolo, le mescola ed inizia la nuova distribuzione e via.

Voglio qui riportare due descrizioni del tresette di Stefano Benni:

".....Ecco perché, nei bar di tutto il globo, i primi videogame ebbero accoglienza contrastata: troppo rumorosi, si diceva, anche se una videobattaglia contro gli alieni non sparge più decibel di un litigio tra giocatori di tresette o di un orgasmo di flipperista."

"...Tra prodigi di mimica, si giunse alla partita finale. Dopo un testa a testa appassionante, a Tricone Toro e Ottavio Talpa mancava un solo punto per vincere. Bastava che Ottavio giocasse il due di bastoni. Allora Tricone alzò le mani e invece di picchiettare due volte il dito, come si usa nel nostro alfabeto, tirò due cazzotti sul tavolo da far tremare sedie e bicchieri. "Hanno bussato alla porta, aprite" disse tranquillo Ottavio la Talpa, e giocò il fante.

Allora Tricone si alzò in piedi e tirò un bestemmia né virtuale né figurata, un porcheccetera così forte e sonoro che fu sentito fino alla chiesa parrocchiale, tre km a nord....."

### ***Giocare a King: i giochi del King***

Il king, come già accennato, prevede più smazzate, o giochi, di tipo diverso, alcuni che danno origine a punti di penalità, altri a punti positivi.

I giochi che costituiscono il king classico sono:

- *Non prendere le Regine (NQ)*. I giocatori hanno l'obiettivo di non prendere le regine: al termine del gioco verranno assegnati punti di penalità ai giocatori che non saranno riusciti nell'intento.

- *Non prendere il Re di Cuori (NK♥)*. Come al gioco precedente il giocatore che al termine non sarà riuscito nell'intento riceverà dei punti di penalizzazione.

- *Non fare mani*. Anche questo è un gioco che prevede penalità che vengono assegnate in base al numero di mani prese.

- *Domino*. I giocatori hanno l'obiettivo di terminare per primi le proprie carte. Apre il gioco colui che ha in mano un sette, ponendolo sul tavolo; il giocatore successivo potrà nel suo turno attaccare 1 propria carta in tavola, che può essere:

-un 7 (che collocherà sotto al precedente)

-una carta numericamente precedente o successiva, e dello stesso seme, di quelle presenti in tavola

Quando ha attaccato 1 carta, passa; se non dispone di carte da aggiungere dovrà passare; è vietato passare quando si hanno carte da giocare.

Il primo giocatore che finisce le carte in mano chiude (e vince la mano)

Esistono alcune varianti al gioco del domino come quelle sotto elencate:

- Apre il gioco colui che ha il 7 di quadri (7♦)
- Se non è l'ultimo di mano a chiudere, gli altri giocatori possono giocare ancora una carta in modo da concludere il giro e possono dunque esservi più vincitori)
- Il mazziere pone sul tavolo una carta di inizio a sua scelta e gli altri giocatori a turno devono cercare di giocare una carta che sia dello stesso seme e contigua a quelle già in tavola oppure una carta dello stesso valore della carta d'uscita. Le carte giocate vengono messe sul tavolo in ordine di contiguità e il gioco prosegue in modo che si formano quattro catene di carte, una per seme, che si estendono dall'Asso al Re, o in alternativa dal Due all'Asso, se quest'ultima carta è dopo il Re.

Alcuni contemplano la seguente possibilità: se un giocatore, al momento di ricevere le proprie 13 carte, segnala di avere 4 "estremi", egli può richiedere la ripetizione della distribuzione delle carte."

Al termine del gioco ai giocatori a cui saranno rimaste carte in mano saranno assegnati punti di penalità, mentre al vincitore saranno assegnati punti di bonus.

Ai quattro giochi classici su esposti se ne possono aggiungere altri, anche in sostituzione. Riporto di seguito alcuni di questi giochi:

- *Non prendere i Fanti e i Re (NJK)*. I giocatori hanno l'obiettivo di non prendere i fanti (J) e i re (K): al termine del gioco verranno assegnati punti di penalità ai giocatori che non saranno riusciti nell'intento.

- *Non prendere l'otto di quadri (N8♦)*. I giocatori hanno l'obiettivo di non prendere l'otto di quadri; al termine del gioco verranno assegnati punti di penalità al giocatore che non sarà riuscito nell'intento.

- *Non prendere cuori (N♥)*. I giocatori hanno l'obiettivo di non prendere le carte di cuori; al termine del gioco verranno assegnati punti di penalità ai giocatori che non saranno riusciti nell'intento. Non si può iniziare una mano a ♥ finché uno dei giocatori, non avendo carte del seme giocato di mano (vola), ha tagliato con questo seme.

- *Prendere il sette di cuori (7♥)*. I giocatori hanno l'obiettivo di prendere il sette di cuori; al termine del gioco verranno assegnati punti di bonus al giocatore che sarà riuscito nell'intento.

- *Non prendere il Re di picche, la Regina di cuori, il Fante di quadri e Dieci di fiori (NK♠-Q♥-J♦-10♣)*. I giocatori hanno l'obiettivo di non prendere il Re di picche, la Regina di cuori, il Fante di quadri e il Dieci di fiori; al termine del gioco verranno assegnati punti di penalità ai giocatori che non saranno riusciti nell'intento.

- *Non prendere le ultime due mani (NU2)*. I giocatori hanno l'obiettivo di non fare le ultime due mani; al termine del gioco verranno assegnati punti di penalità ai giocatori che non saranno riusciti nell'intento.

- *Prendere le ultime due mani (U2)*. I giocatori, contrariamente al gioco precedente hanno l'obiettivo di fare le ultime due mani; al termine del gioco verranno assegnati punti di bonus ai giocatori che saranno riusciti nell'intento.

- *Le quattro dichiarazioni*

Le quattro smazzate si giocano come una sorta di *Bridge* semplificato; le 4 dichiarazioni (una a testa) si svolgono tutte quante nello stesso modo.

Il mazziere, analizzate le proprie carte, deve scegliere se:

- eleggere un seme di atout\*
- dichiarare di voler giocare senza atout
- vendere la dichiarazione\*\*

Il giocatore alla sua sinistra apre con la carta che preferisce ed il gioco si svolge secondo le Regole permanenti tenendo conto dell'eventuale presenza o assenza dell'atout.

Ogni presa realizzata nel gioco base vale punti di bonus.

(variante: dichiarando "al buio", ovvero scegliendo l'atout prima di vedere le carte, comporta che ogni presa del dichiarante valga il doppio dei punti di quelle degli altri)

(\*)L'atout, similamente al *Bridge* è il seme che comanda il gioco. Una carta di atout puo' catturare una presa su una tavola di qualunque altro seme. Quando più atout vengono giocate sulla stessa tavola, vince quella di valore più alto.

(\*\*)È prevista la possibilità che il mazziere, se ritenesse di non avere buone carte, possa concedere il diritto di dichiarare ad un altro giocatore, in cambio di un certo numero di prese concordate che, seppur realizzate da colui che avrà comprato la dichiarazione, verranno attribuite nello score del mazziere e sottratte al compratore.

Chi ha comprato, quando non realizzasse un sufficiente numero di prese per pagare il debito, sarebbe penalizzato di 2 punti per ogni presa mancante ed il mazziere ne riceverebbe altrettanti in positivo.

Esempio di vendita della dichiarazione:

il mazziere dichiara: Vendo a quattro (o a cinque, o a tre, ecc.); il giocatore alla sua sinistra, e poi gli altri, hanno il diritto, a turno, di comprare la dichiarazione e in cambio di concedere quattro (o cinque, o tre) prese da pagare al mazziere.

- *Con "atout" (Briscola).* I giocatori hanno l'obiettivo di fare il maggior numero di mani; il mazziere deve dichiarare un seme a sua scelta che varrà come atout (briscola); al termine del gioco verranno assegnati punti di bonus ai giocatori che saranno riusciti nell'intento.

- *Senza "atout" (SA Semplice).* I giocatori hanno l'obiettivo di fare il maggior numero di mani; in pratica è un tresette, al termine del gioco verranno assegnati punti di bonus ai giocatori che saranno riusciti nell'intento.



## ***Il King "C.A.F.":***

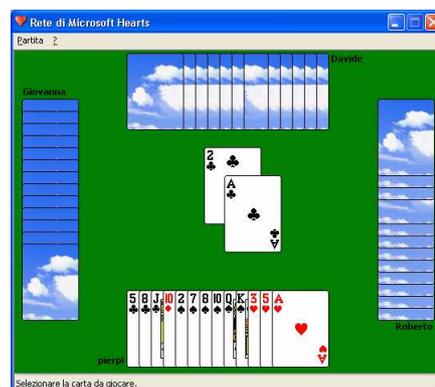
Il King presenta, rispetto agli altri giochi tra quelli che sono già stati citati, una ulteriore caratteristica costituita dal fatto che può essere giocato anche da tre, da quattro o da più di quattro giocatori, questo ovviamente adattando il numero delle carte al numero dei giocatori; verranno quindi tolte alcune delle carte di minor valore (due).

Nello statuto del King "C.A.F." viene espressamente riportata questa possibilità.

Il King "C.A.F." prevede i seguenti giochi:

- NJ: i giocatori non devono prendere i fanti
- NK: i giocatori non devono prendere i Re
- NJK: i giocatori non devono prendere fanti e re
- NQ♠: i giocatori non devono prendere la Regina di picche
- N♥: i giocatori non devono prendere cuori
- NU2: i giocatori non devono fare le ultime due mani
- NF: i giocatori non devono fare mani
- Domino
- Semplice (SA senza atout)
- Briscola (Con atout)

Rispetto all'elenco dei giochi "classici" si trovano quindi 2 giochi ulteriori: NJ e NQ♠. In particolare questo secondo gioco lo possiamo ritrovare nel diffusissimo Hearts dove i giocatori non devono prendere la regina di picche e le carte di cuori.



### *La scelta dei due da "togliere"*

La scelta dei "due" da togliere non può seguire la regola classica del "Come (♥) Quando (♦) Fuori (♣) Piove (♠)", in quanto alcune smazzate prevedono il gioco legato alle carte di cuori, alle carte di picche o alle carte di denari.

In conseguenza di quanto sopra, se i giocatori sono 6 il problema non si pone dovendo togliere tutti e quattro i "due", se invece i giocatori sono 5 o 7 dovranno essere tolti rispettivamente 2 e 3 "due" e i semi dipenderanno dai giochi previsti.

Considerando quindi i giochi previsti da King C.A.F. si avranno i seguenti mazzi di carte in base al numero di giocatori:

4 giocatori: mazzo completo

5 giocatori: mazzo completo meno 2♦ e 2♣

6 giocatori: mazzo completo meno tutti i 2

7 giocatori: mazzo completo meno 2♦, 2♣ e 2♠

### ***La partita di King C.A.F. (Turno)***

#### *Il mazziere*

La scelta del mazziere avviene la prima volta alla carta più alta e nelle successive smazzate è mazziere colui che ha "chiamato il gioco". Il mazziere ha il compito di distribuire le carte in senso antiorario. Le carte non possono essere toccate dai giocatori fino al termine della distribuzione e non prima che il mazziere di turno abbia concesso il permesso.

#### *La scelta del gioco*

Il primo giocatore alla destra del mazziere dopo aver valutato le proprie carte può decidere uno dei giochi alla meno ("Non Fare") o passare la

decisione al successivo giocatore. Quando tutti i giochi alla meno sono terminati è possibile chiamare uno dei giochi dei tre giochi fra Domino, Briscola e Semplice.

I giochi alla meno vengono chiamati una volta sola, mentre gli ultimi tre giochi (Domino, Briscola e Semplice) vengono chiamati ciascuno, una volta per ogni giocatore.

Nella tabella sotto vengono riportati i punteggi di penalizzazione e di bonus per ciascun gioco.

Non fare "J"	-3 punti per ciascun fante
Non fare "K"	-3 punti per ciascun Re
Non fare "J" e "K"	-3 punti per ciascun fante e Re
Non fare "Q♠"	-8 punti
Non fare cuori ♥	-2 punti per ciascuna carta di cuori
Non fare le ultime due mani	-5 punti per ciascuna mano
Non fare mani	-3 punti per ciascuna mano
Domino	+7 punti per il vincitore -2 punti per ciascuna carta ancora in mano
Semplice	+3 punti per ciascuna mano
Briscola	+3 punti per ciascuna mano

### *"Cappotti"*

Due giochi, N♥ e NF, prevedono la possibilità per il giocatore che prende tutte le carte di cuori, nel caso del N♥, o tutte le mani, nel caso del NF, di non

subire punti di penalizzazione e di assegnare invece la penalità a tutti gli altri giocatori.

Nel caso di cappotto avremo

-15 punti per giocatore nel "Non fare cuori"

-20 punti per giocatore nel "Non fare mani".

### *La chiamata "Scazzata"*

Similmente alle dichiarazioni previste anche nel Bridge, nel King C.A.F. è previsto che il giocatore che chiama volontariamente (per volontariamente si intende che non è obbligato) se non ottiene un obiettivo minimo, che varia da gioco a gioco, subisca una penalizzazione per "scazzata". Tali punti di penalizzazione sono di seguito riportati, così come riportati nell'allegato A dello statuto:

<b>Gioco</b>	<b>Definizione di "scazzata"</b>	<b>Penalizzazione</b>
NJ	3 ÷ 4 Jack	-4 pt. X Jack
NK	3 ÷ 4 Re	-4 pt. X Re
NJK	4 ÷ 8 Jack e/o Re	-4 pt. X Jack e/o Re
NQ♠	1 Q♠	-12 pt.
N♥	≥ 7 ♥	-3 pt. x ♥
NU2	2 Mani	- 15 pt.
NF	La metà delle mani (parte intera)	-4 pt. X Mano
Domino	La metà delle carte (parte intera) - 1	-4 pt. X Carta
Semplice	2 Mani	-12 pt.
Briscola	2 Mani	-12 pt.

### *Ulteriori penalità*

Oltre ai punti di penalizzazione, su esposti, derivanti dai giochi, sono previste delle ulteriori penalità derivanti da inosservanze degli articoli 6, 9, 15 e 16 dello Statuto.

### *Punteggi e Classifica Generale*

Al completamento di ciascuna smazzata vengono registrate, da parte del segretario sul "Verbale di Turno" i punti realizzati da ciascun giocatore.

Al termine di tutte le smazzate viene quindi redatta la classifica del Turno sommando tutti i punteggi ottenuti nelle singole smazzate e le eventuali ulteriori penalità.

I punteggi ottenuti dai giocatori in ciascun turno vengono poi elaborati al fine di definire la Classifica Generale secondo il metodo di calcolo definito nell'allegato A dello Statuto.

Tale metodo di calcolo prevede che il punteggio del Turno valido per la classifica generale sia composto da due valori:

il primo valore viene determinato dal rapporto, approssimato al secondo decimale, ottenuto dividendo il punteggio del giocatore per il punteggio del giocatore vincente.

Il secondo valore deriva dalla tabella Bonus/Malus sotto riportata:

<b>Titolo</b>	<b>BONUS/MALUS</b>
Coppa Intercontinentale:	2,5
Coppa dei Campioni:	1,5
Scudetto:	1
Coppa UEFA:	0,3
Coppa Italia:	0,1
Mitropa Cup:	0,2
Retrocessione:	-0,1
Retrocessione per contatore:	-0,2

Dove ciascun titolo viene determinato dalla classifica del Turno, tenendo conto anche di eventuali titoli ottenuti nei turni precedenti:

Esempio: il vincitore del turno avrà come primo valore, determinato dal rapporto tra i punti totalizzati e punteggio massimo realizzato, 1 e, se vincitore dello Scudetto, come valore derivante dalla tabella Bonus/Malus 1. Totale 2 punti.

Se, sempre ad esempio, il vincitore del turno era anche il vincitore dello Scudetto del turno precedente, si somma anche il bonus derivante dalla Coppa Campioni, 1.5 e di conseguenza il punteggio valido per la Classifica Generale diventa 3.5.

