

DERNIER ①

UNO SOLO È L'ORIGINALE

Scopo del gioco. *Rimanere senza carte in mano.*

Contenuto. *Due mazzi di 52 carte, 4 semi con 13 carte ciascuno (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K), più 4 matte. Alcune carte (A-2-7-J-Q-K) hanno significati speciali, evidenziati dai simboli disegnati sulle carte stesse.*

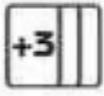
Preparazione. *Il mazziere mescola le carte e fa tagliare al giocatore alla sua sinistra, questi guarda l'ultima carta e, se si tratta di una carta speciale, la prende (il mazziere gli darà poi una carta in meno). Ora il mazziere distribuisce in senso antiorario a ciascun giocatore uno stesso numero di carte scelto a suo piacere, da un minimo di 5 a un massimo di 9. Poi scopre una carta vicino al mazzo stesso, a iniziare la pila degli scarti; nel caso essa sia una carta speciale se ne seguono gli effetti e l'eventuale scelta del seme spetta al mazziere.*

Il gioco. *Si procede a turno in senso antiorario e a ritmo serrato. Il giocatore di turno può scartare una delle sue carte a patto che sia dello stesso seme o dello stesso valore di quella in cima alla pila degli scarti. Se non ha o non vuole scartare nulla, pesca una carta dal mazzo, la guarda e se ancora non può o non vuole giocare dice: **PASSO!** A questo punto tocca al giocatore successivo.*

Quando un giocatore scarta la sua penultima carta - e prima che questa abbia toccato il tavolo! - è tenuto a proclamare **DERNIER!** (L'ULTIMA!). Se lo dimentica subisce una penalità.

Se il mazzo finisce si rimescola la pila degli scarti.

Carte speciali. Alcune delle carte, quando vengono giocate, hanno anche un significato speciale.

						
A	2	7	J	Q	K	

IN PARTICOLARE:

Asso - Il giocatore seguente pesca 3 carte e riprende regolarmente il turno. Se invece risponde con un altro Asso, passa la penalità al giocatore successivo, che dovrà pescare $3+3=6$ carte. La cosa può essere ripetuta creando catene di Assi: ogni Asso in più, 3 carte in più da pescare per l'ultimo.

2 - Se giocato su un Asso dello stesso colore, annulla la pescata, anche se si trattava di una catena.

7 - Fa pescare una carta al giocatore precedente. Non è cumulabile, né evitabile, e il turno prosegue normalmente.

Jack - Chi lo ha giocato può, se vuole, cambiare il seme corrente, dichiarandolo.

Queen - Il giocatore successivo salta il turno.

King - Cambia il senso di gioco.

③

Matta - Può essere giocata su qualsiasi carta e chi la gioca deve anche dire a voce alta quale sarà il seme corrente. Il giocatore successivo pesca 5 carte e riprende regolarmente il turno con una qualsiasi carta del seme dichiarato. Se invece risponde con un'altra Matta, passa la penalità al giocatore ancora successivo che dovrà pescare 5+5 carte. La cosa può essere ripetuta. Se si gioca una Matta su un Asso (o su una catena di Assi), le penalità vanno cumulate con quelle già maturate. A questo punto la catena può continuare solo con un'altra Matta e non con un Asso. In ogni caso il turno poi riprende dal giocatore che ha dovuto pescare.

Anticipo. Chi possiede una carta identica (per seme e valore) a quella in cima alla pila degli scarti, può scartarla immediatamente anche se non è il suo turno: deve essere veloce e anticipare il giocatore di turno, dichiarando anche a voce alta: **ANTICIPO!** Il gioco poi riprende dal giocatore successivo a chi ha anticipato.

Anticipando un Asso o una Matta, la catena continua e le penalità si accumulano.

Anticipando un Jack, vale sempre il seme della carta e non quello dichiarato dal giocatore; chi ha anticipato può, se vuole, cambiare di nuovo il seme corrente.

Se si possiedono 2 carte uguali, è possibile giocare una e poi anticipare con l'altra subito dopo, ma le carte devono essere scartate una alla volta e, se il giocatore successivo è veloce a giocare una carta valida, l'anticipo è perso.

L'anticipo può essere usato per chiudere la partita.

Errori/Penalità

- Il mazziere è l'arbitro della mano in corso e ha l'ultima parola su qualsiasi disputa.

- Qualsiasi errore può essere fatto pagare solo se viene segnalato prima che il giocatore successivo abbia calato o pescato una carta.

- Chi gioca una carta non valida, la riprende in mano, ne pesca altre due e perde il turno.

- Chi gioca una carta fuori dal suo turno (anticipo a parte), la riprende in mano e ne pesca altre due.

- Se il giocatore di turno e uno che vuole anticipare giocano contemporaneamente, vale la carta che sta sotto, mentre l'altro giocatore pesca 2 carte.

*- Se un giocatore scarta la sua penultima carta senza dire **DERNIER!** in tempo, pesca 2 carte.*

- Chi rallenta il gioco pesca due carte.

- Chi dà consigli agli avversari pesca due carte.

Partita. *Chi si aggiudica tre mani, vince la partita.*