

Chapter 1

Manuale d'uso

Questo piccolo documento fornisce una guida al gioco della petrangola, con particolare riferimento all'applicativo presente su <http://digilander.libero.it/CoralloNet/Software/Software.html>.

1.1 Introduzione

- **Materiale:** mazzo da 52 carte (o più, se volete).
- **Giocatori:** da 2 a 12 (meglio in tanti).
- **Difficoltà:** semplice.

Il gioco della petrangola è adatto a tutti, grazie alla sua semplicità di apprendimento e di gioco. La durata di una partita può essere adattata in modo da poter giocare durante una breve pausa o in un intervallo di tempo più abbondante.

Originariamente nasce con le carte da briscola, ma è facilmente adattabile anche ad altri mazzi, purchè siano composti da carte di cui sia possibile mettere in scala il valore e in cui siano presenti le figure e gli assi.

1.2 Regole di base

Preparazione

All'inizio del gioco tutti i giocatori si mettono in cerchio attorno ad un tavolo. Ad ognuno vengono assegnati virtualmente tre palline vita che ognuno dovrà cercare di non perdere durante il gioco. Di seguito viene poi nominato il primo mazziere che prende in mano il mazzo di carte.

- Il mazzo di carte viene mescolato e vengono consegnate tre carte coperte a tutti i giocatori, tranne il mazziere
- Il mazziere estrae tre carte per se e le guarda
 - Può decidere di tenerle come sua mano, *bussando* subito (vedi 1.2): in tal caso estrae altre tre carte e le mette scoperte sul tavolo. Avendo bussato, la mano per te è già conclusa e agli altri resta un solo cambio.
 - Può decidere lasciarle come mano pubblica: in tal caso il mazziere ripone quelle carte scoperte sul tavolo ed estrae altre tre carte che utilizza come propria mano.

Gioco

Durante la situazione di gioco normale ogni giocatore possiede in mano tre carte e sul tavolo ci sono tre carte scoperte. A turno, in senso orario, ogni giocatore può sfruttare le tre carte che ha in mano e le tre che sono scoperte sul tavolo in modo da tenersi in mano la giocata migliore. Tipicamente avverrà uno scambio di carte fra quelle che sono in mano e quelle che sono sul tavolo. Non ci sono limiti sugli scambi che possono essere fatti, tranne che alla fine della mano devono essere tenute al massimo tre carte in mano e ne devono rimanere tre sul tavolo. Durante questa fase è obbligatorio eseguire almeno uno scambio, altrimenti si esegue l'operazione di *bussare* (vedi 1.2).

La combinazione migliore in ordine crescente che uno può tenersi in mano è definita in questo modo:

- **Punti:** carte dello stesso seme si sommano di punteggio in modo da ottenere un punteggio il più alto possibile.
- **Tris:** tre carte dello stesso valore, ma di seme diverso, battono i punti.

- **Petrangola:** una scala di tre carte dello stesso seme e di valore consecutivo batte il tris.
- **Petrangolone:** la scala cavallo, re, asso batte ogni petrangola.

Nota

Occhio alla differenza fra valore e punteggio. Il valore della carta rappresenta la figura o il numero disegnato sopra, mentre il punteggio della carta rappresenta il numero utilizzato per la stesura della classifica.

Il punteggio delle carte è definito in questo modo:

- Le carte numerate valgono tanto quanto c'è scritto sopra
- Le figure valgono tutte dieci punti
- L'asso vale undici punti

Ogni giocatore, pertanto, gioca le sue carte con quelle sul tavolo per tenersi la mano migliore. Dopo aver giocato lascia scoperte sul tavolo le tre carte che non ha utilizzato e passa la mano al giocatore alla sua sinistra. Il gioco continua in questo modo fino alla prima *bussata*.

Bussare

Durante il proprio turno il giocatore può fare due cose: cambiare delle carte con quelle sul tavolo oppure “bussare”. Un giocatore, infatti, “bussa” quando decide di non cambiare carte che ha in mano. Nel momento in cui prende questa decisione, il giocatore bussa con una mano sul tavolo e lo annuncia agli altri giocatori con la voce: “*busso!*”. Da questo momento in poi il giocatore che ha bussato non avrà più la possibilità di cambiare le carte. Chi bussa non cambia! La mano passa al giocatore alla sua sinistra.

Da questo momento tutti i giocatori sono avvisati che per ognuno ci sarà la possibilità di eseguire soltanto l'ultimo cambio di carte. Infatti, il giro prosegue normalmente in senso orario fino al primo giocatore che ha bussato (lui escluso) ed ogni giocatore può giocare normalmente, cambiando le carte o bussando. Bussare in questa fase non ha più nessun effetto.

Terminato il giro, quando tocca nuovamente al primo giocatore che ha bussato il gioco si ferma e tutti i giocatori mostrano le loro carte sul tavolo. A questo punto si passa al calcolo dei punteggi.

Controllare i risultati

Dopo che si è bussato ed il gioco è fermo, tutti i giocatori mostrano le loro carte sul tavolo. Si controllano le carte in modo da determinare il giocatore con la mano peggiore (che possono anche essere più di uno a pari merito).

Le mani migliori in senso crescente sono le seguenti:

- **Punti:** il valore numerico inferiore è peggiore. A parità di punteggio non sono possibili altre distinzioni
- **Tris:** il valore del tris è dato dalla carta più alta. Un tris di assi è maggiore di un tris di re, che è maggiore di un tris di cavalli che a sua volta è maggiore dei tris fatti con le carte numerate.
- **Petrangola:** la petrangola migliore è quella fatta con la carta più alta.
- **Petrangolone:** si tratta della scala con cavallo, re e asso. Questa scala è la più alta di tutte ed, inoltre, fa guadagnare una pallina vita a chi la realizza.

Una volta determinato il giocatore (o i giocatori) con la mano peggiore, a questo viene sottratta una pallina vita. Si ricorda che ognuno ad inizio partita possiede tre palline vita. Inoltre, tutti quelli che hanno realizzato Petrangolone guadagnano una pallina vita. Non c'è limite al numero di palline vita che possono essere raggiunte.

Se un giocatore dopo aver perso una mano resta senza palline vita, viene escluso dal gioco che prosegue con un giocatore (o più giocatori in caso di eliminazioni contemporanee) in meno.

Nuova mano

Dopo aver tolto le palline vita ad uno o più giocatori il gioco prosegue. La persona alla sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere, ammesso che sia ancora in gioco. Se non è più in gioco si cerca in senso orario la prima persona che è ancora in gioco. Il nuovo mazziere raccoglie tutte le carte sul tavolo, le mescola ed apre una nuova mano, così come aveva fatto il precedente mazziere.

Il gioco termina quando vengono eliminate tutte le persone dal gioco e resta un solo giocatore che viene decretato il vincitore della partita.

1.3 Interfaccia grafica

In questo capitolo viene descritto il funzionamento dell’interfaccia grafica di Petrangola.

Preparazione

All’inizio il programma propone la creazione di una nuova partita a Petrangola. In questa fase:

- Scegliere il numero di avversari contro cui giocare (saranno tutti giocati dal computer).
- Scegliere opzionalmente il proprio nome (il sistema ne propone uno casuale ogni volta).
- Premere il tasto “Crea Torneo” per iniziare a giocare.

Sulla sinistra compare l’elenco dei giocatori con le ripettive palline punteggio attive. Nel caso in cui le palline punteggio siano più di tre, viene scritto il numero di fianco al nome. Soltanto le ultime tre vengono disegnate graficamente. Man mano che calano si scoloriscono.

Nella parte alta della finestra sono disegnate le mani (coperte) di tutti gli avversari del torneo. Ogni giocatore (te compreso) possiede una lampadina che indica lo stato del gioco. La lampadina può assumere i seguenti disegni:

- **Lampadina grigia:** il giocatore è in attesa ed al momento non deve fare nulla.
- **Lampadina gialla:** indica che il turno è attivo per quel giocatore che ha la possibilità di cambiare le sue carte o di bussare.
- **Lampadina con occhio scuro:** indica che quel giocatore ha bussato ed è stato il primo a bussare. Al termine del giro tutti dovranno mostrare le carte.
- **Lampadina con croce rossa:** il giocatore è fuori gioco perchè ha finito le palline vita. Il torneo continua senza di lui.

La parte bassa della finestra è divisa in due blocchi: a sinistra sono presenti le carte del tavolo, quelle scoperte che vengono utilizzate a turno da ogni giocatore; sulla destra, invece è mostrata scoperta la tua mano che potrai giocare al tuo turno (quando la tua lampadina diventa gialla).

Premendo il tasto “Dai carte” (sulla sinistra) viene simulata la funzione del mazziere che mescola le carte. Se il mazziere è uno degli avversari, tutta la procedura viene gestita in automatico. Se il mazziere sei tu, dopo aver premuto il tasto “Dai carte” il sistema mescola il mazzo ed assegna a tutti tre carte, poi si presenta subito una domanda: “Vuoi bussare con queste carte?” Rispondendo SI, quella sarà la tua mano e tre nuove carte saranno estratte per poter essere utilizzate come tavolo. Se rispondi NO, quelle carte diventano il tavolo e tre nuove carte saranno estratte per creare la tua mano.

Durante il turno degli avversari, le lampadine “lampeggeranno” velocemente, passando il gioco da un giocatore al successivo.

Al tuo turno, si accenderà la tua lampadina ed il gioco si ferma. Sulla sinistra compare il pulsante “Fatto”. Quello che devi fare è selezionare le tre carte che vuoi tenere e poi premere il pulsante “Fatto”. Il sistema eseguirà in automatico lo scambio delle carte della tua mano con quelle del tavolo in modo da tenere nella tua mano soltanto quelle che hai selezionato. Per bussare devi non scegliere nessuna carta e premere “Fatto”, o, equivalentemente, scegliere tutte e tre le tue carte e premere “Fatto”.

Buon gioco con Petrangola!