



## Regole della Bestia

---

### *Il mazzo di carte*

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali che i giocatori possono selezionare a loro piacimento tra quelle disponibili sul sito (napoletane, piacentine...); è inoltre 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 – la briscola*

Ai fini delle prese, Il valore delle carte nella bestia è esattamente uguale a quello della briscola e cioè, dall'alto al basso: Asso, tre, re, cavallo, fante, 7, 6, 5, 4, 2.

All'inizio di ogni smazzata viene stabilito un seme dominante detto “**briscola**”: al fine di stabilire chi farà la presa, le carte del seme di briscola hanno valore maggiore di quelle di tutti gli altri semi.

Nota bene: ai fini del punteggio, le carte non hanno valore ma conta solo il numero di prese fatte.

### *L'invito, il piatto, il rischio bestia*

L'**invito** è l'importo che i giocatori devono versare nel piatto per partecipare alla smazzata.

Il **piatto** è la somma posta a centro tavolo che sarà suddivisa tra i vincitori della smazzata.

Si dice che un giocatore **va in bestia** quando non realizza neanche una presa nel gioco della carta. Si dice **rischio bestia** (o semplicemente "**bestia**") l'importo che devono versare nel piatto i giocatori che sono andati in bestia.

Il piatto viene formato dal pagamento degli *inviti* e dalle *bestie*.

Il valore del piatto a inizio smazzata, prima degli inviti, è detto **piatto iniziale**. Il piatto iniziale può essere uguale a zero o può avere un valore se nella smazzata precedente si è verificata almeno una bestia.

### ***I giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata***

I giocatori che hanno diritto a partecipare a una smazzata vengono detti "giocatori attivi" e sono determinati come segue.

**Nei tornei vengono eliminati i giocatori che rimangono senza chips a inizio smazzata, prima di mettere l'invito.** Si precisa che ciò è valido anche se, nella smazzata precedente, alcuni di essi avevano pagato una bestia; ciò detto:

- se il piatto iniziale è uguale a zero, partecipano al gioco tutti i giocatori presenti al tavolo al termine della smazzata precedente;
- se il piatto iniziale è maggiore di zero, possono partecipare alla smazzata solo i giocatori che hanno versato l'invito nella smazzata precedente. Se un giocatore nuovo si aggiunge a un tavolo e il piatto iniziale è maggiore di zero, non gioca fino alla smazzata in cui il piatto iniziale torna ad essere = 0

### ***Il valore dell'invito e della bestia***

Il valore massimo dell'invito è predeterminato ed aumenta nel tempo secondo "livelli" prestabiliti.

Il valore massimo del rischio bestia è uguale al piatto.

Può succedere, però, che uno o più giocatori presenti al tavolo non abbiano credito sufficiente per versare nel piatto l'invito previsto o, dopo aver versato l'invito, non siano in grado di pagare l'eventuale bestia. In questi casi valgono le seguenti regole:

- se almeno un giocatore non ha credito sufficiente per versare l'invito previsto, l'invito è pari al credito residuo più basso tra quelli dei giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata che si gioca con bestia = 0;
- se, dopo aver versato l'invito, almeno un giocatore non ha credito sufficiente per far fronte all'eventuale rischio bestia, il rischio bestia è determinato dal credito residuo più basso tra quelli dei giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata;

Si precisa che non è necessario fare i conti per stabilire questi valori perché, a inizio di ogni smazzata, appariranno sempre i seguenti valori:

- invito
- piatto
- rischio bestia

## *Svolgimento del gioco*

### **Designazione del mazziere**

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando un tavolo viene creato e per la prima volta il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà il giocatore attivo seduto alla destra del mazziere della smazzata precedente

Se la partita viene interrotta perché il numero dei giocatori seduti è inferiore al numero minimo fissato dalle regole del tavolo, i giocatori presenti al momento dell'interruzione conservano la priorità ad essere mazzieri.

Se un giocatore si alza dal tavolo perde questa priorità anche se rientra prima della ripresa della partita.

### **Prelievo automatico degli inviti**

L'invito viene sempre prelevato a tutti i giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata, anche se sono in stato di sit out.

### **Distribuzione delle carte e determinazione della briscola**

Il sistema mescola le carte e distribuisce tre carte ai giocatori, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere.

Quindi scopre una carta il cui seme indicherà la **briscola**.

Al termine della distribuzione, le carte residue (“mazzo”) vengono poste in modo da coprire parzialmente la briscola.

### **Dichiarazione**

Dopo aver esaminato le proprie carte, ciascun giocatore attivo a turno, partendo dal giocatore alla destra del giocatore di mano e proseguendo in senso antiorario, dovrà comunicare se:

- **passare**, cioè non partecipare alla smazzata, oppure
- **giocare**, cioè partecipare alla smazzata, nel qual caso deve anche decidere quante carte cambiare (ne può cambiare quante ne vuole, anche tutte e tre).

Terminato il primo giro di dichiarazioni, ogni giocatore attivo, avrà la facoltà, finché nel mazzo resteranno almeno tre carte, di **partecipare al gioco al buio**, pescando le prime tre carte dal mazzo. Se il giocatore prende questa decisione si impegna a partecipare alla smazzata anche se le carte pescate non dovessero piacergli.

### **Gioco della carta**

Inizia a giocare Il primo giocatore attivo alla destra del mazziere (“*giocatore di mano*”) . Nelle mani successive alla prima, il *giocatore di mano* è quello che ha fatto la presa.

Ogni giocatore, partendo dal *giocatore di mano* e proseguendo in senso antiorario, pone sul tavolo una carta scoperta.

Le regole che ciascun giocatore deve rispettare sono le seguenti:

- si deve giocare una carta del seme di uscita del primo giocatore (“*seme dominante*”); ad esempio se il primo giocatore gioca denari, tutti devono giocare una carta di denari;
- nel caso che un giocatore non abbia carte nel seme dominante, deve giocare una carta di briscola anche se tale briscola è inferiore alla briscola già giocata da un altro giocatore;
- se un giocatore non ha carte nel seme dominante e non ha briscole può giocare una carta qualsiasi;
- se il primo *giocatore di mano* possiede la briscola dominante (l'asso, oppure il 3 con l'asso scoperto per indicare la briscola) la deve giocare.

La presa spetta al giocatore che ha giocato la carta più alta nel seme di uscita, a meno che non sia stata giocata una briscola, nel qual caso predomina la carta di briscola più alta.

### **Spartizione delle vincite e pagamento delle bestie**

Al termine della smazzata, vengono contate le prese fatte da ciascun giocatore.

Il piatto, viene diviso per tre e ciascuna parte, arrotondata alla seconda cifra decimale, spetta ai giocatori che hanno fatto una presa. I resti generati dagli arrotondamenti vengono attribuiti al giocatore che ha fatto la prima presa.

Al giocatore che ha fatto due prese, spettano due parti e al giocatore che ha fatto tre prese spetta l'intero piatto.

L'eventuale resto spetterà al primo giocatore partendo dal giocatore alla destra del mazziere e continuando in senso antiorario. Verrà quindi prelevata la bestia ai giocatori che, avendo deciso di giocare, non hanno fatto neanche una presa con gli stessi criteri di arrotondamento e resti previsti per la variante a tre carte.

## *Variante*

### **Bestia a 4 carte**

Vengono distribuite 4 carte invece di tre.

**Il primo giocatore che decide di partecipare alla smazzata va in bestia se non realizza almeno due prese.** Tutti gli altri partecipanti vanno in bestia se non realizzano almeno una presa.

Il piatto finale viene suddiviso in 4 parti, ciascuna delle quali spetterà al giocatore che ha realizzato una presa.

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

### **Dichiarazione**

Nella fase di dichiarazione sono visualizzati tre tasti.

- **Passo:** cliccando questo tasto il giocatore non partecipa alla smazzata.
- **Servito:** cliccando questo tasto il giocatore partecipa alla smazzata senza cambiare carte.
- **Cambio:** prima di cliccare questo tasto il giocatore deve selezionare le carte che intende cambiare; solo dopo aver selezionato tutte le carte che vuol cambiare deve cliccare su questo tasto.

Per deselezionare una carta è sufficiente cliccarla.

## **Gioco della carta**

Per giocare una carta si può:

- fare un “doppio clic” sulla carta, oppure
- selezionare una carta (cioè cliccarla) e poi cliccare sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo
- Selezionare una carta e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo

Per deselezionare una carta è sufficiente cliccarla.

## ***Sit out nel gioco della Bestia***

Rammentiamo che un giocatore va in stato di *sitout* nei seguenti casi:

- per sua scelta, cliccando su “sitout prossima smazzata”,
- perché non comunica la sua decisione entro il *tempo massimo*,
- perché, all’inizio di un colpo, il suo credito residuo è inferiore al *credito residuo minimo*.

Un giocatore presente al tavolo può uscire dallo stato di sit out cliccando sul tasto “sono tornato”, oppure automaticamente nel caso di rientro nel tavolo.

Ai giocatori in stato di *sitout* viene prelevato automaticamente l’invito.

Se il giocatore va in sit out dopo aver messo l’invito ma prima di aver comunicato la sua decisione se giocare o meno, il sistema non lo fa giocare.

Se il giocatore va in sit out dopo aver messo l’invito e dopo aver comunicato la sua decisione di voler giocare (servito o cambio carte o rientro), quando il giocatore è di turno, il sistema giocherà automaticamente la prima carta in mano tra quelle ammesse dalle regole del gioco.