



SMOKING



CAT



I. REGOLE DI BASE

Il gioco è pensato per 4 giocatori. Si gioca con un mazzo di 32 carte speciali per Smoking Cat, altrimenti con le normali carte da gioco (usando le carte da 7 ad A). I giocatori professionali di Smoking Cat preferiscono giocare con le carte di Prager Bild a testa singola. Dilettanti e giocatori provenienti dai paesi in via di sviluppo spesso giocano con carte a semi tedeschi di „Quattro Stagioni“ o Tell a testa doppia.

A) PRINCIPIO DEL GIOCO

I giocatori cercano di ottenere nel corso del gioco il minimo numero di punti di penalità, così da non perdere il dato giro e non prendere una lettera della parola di gioco. I punti di penalità vengono contati separatamente in ogni giro. Un giocatore li prende se riceve: Cavaliere/Regina di Foglie – 10 punti, qualsiasi carta di Cuori, classificata con punti penalità come segue: Asso – 5 punti, Re – 4 punti, Cavaliere/Regina – 3 punti, Fante – 2 punti, Dieci, Nove, Otto, Sette – 1 punto. Un „riguardo“ speciale viene riservato a colui che riceve l'ultima presa – 5 punti.

Il numero totale di punti di penalità è 33. Il giro può essere finito innanzi tempo, se uno dei giocatori abbia accumulato 17 punti di penalità. Il perdente riceve a suo scapito una lettera della parola di gioco. Tutto compreso, perde colui che compila per primo la parola di gioco con tutte le lettere.

B) DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

All'inizio del gioco distribuisce le carte colui che ha a sorte la posizione A alla tavola, o (tra sfide di dilettanti e nel nome di un'idea olimpica per analfabeti) i giocatori possono mettersi d'accordo su chi distribuisca le carte. Si distribuiscono tutte le carte, una per una, massimo due per due, nel senso orario. Le carte sono grasse e si attaccano, può succedere che il mazziere sbagli nella distribuzione delle carte. Egli ha ancora il diritto di una distribuzione, ma nel caso di sbagli ripetuti può essere punito con una lettera... Ogni giocatore riceve 8 carte. Nel corso del gioco distribuisce le carte colui, che ha perduto l'ultimo giro.

C) SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio del ogni giro ogni giocatore passa le 3 carte meno convenienti al giocatore alla sua sinistra, poggiandole sul tavolo a faccia in giù. Dopo aver passato le carte, può guardare le carte passategli dal giocatore alla sua destra. Si può cominciare solo dopo questo scambio delle 3 carte. Il giocatore alla sinistra del mazziere comincia. Poi giocano i giocatori seduti in senso orario. Chi ha messo la carta più alta del colore di base, cioè il colore della prima carta del mazzetto, riceve la presa. Ricevere la presa significa coprire le 4 carte giocate e metterle sul proprio mazzetto, per poi iniziare il nuovo giro.

D) REGOLE

I giocatori devono rispettare il più possibile il colore, cioè giocare con le carte dello stesso colore della carta lasciata da chi ha iniziato il giro. Se un giocatore non può rispettare il colore, può giocare con qualsiasi carta. È proibito scartare una carta prima del proprio turno. Ognuno può guardare nell'ultima presa finché non si inizia un nuovo giro. Nessuno può guardare le altre carte già giocate.

E) SGANCIO DELLE CARTE

Se un giocatore è convinto che perderà l'intero giro, accumulando la maggior parte di punti di penalità (17 o più punti), può „buttare giù“ tutte le carte per non protrarre il gioco. Quando qualcuno butta giù le carte, prende tutte le carte, che altri tengono in mano, indipendentemente dal fatto che qualcun altro avrebbe ricevuto la presa se il gioco fosse continuato.

F) FINE DI GIRO

Un giro termina dopo l'esaurimento delle carte distribuite. Ad ogni giocatore vengono contati i punti di penalità. Se due o tre giocatori dispongono dello stesso numero di punti, perde quello che ha preso Cavaliere/Regina di Foglie. Il perdente riceve una lettera della parola del gioco. I punti che ogni giocatore ha raccolto nel dato giro non sono registrati da nessuna parte e possono essere immediatamente dimenticati.

G) FINE DEL GIOCO

Smoking Cat non si gioca per soldi. Alle origini di questa forma di gioco si beveva con la perdita (era un uso soprattutto della Extra Lega ucraina), cioè dopo ogni giro! Nell'era moderna Smoking Cat si è naturalmente trasformata e si gioca per le parole. In una partita ordinaria le parole possono essere diversi oltraggi, dipende dal comune cattivo gusto di giocatori (politici, omicidi di massa, atleti falliti ...), alle gare organizzate dalla SCWU le parole di gioco sono scelte con cura della Commissione di SCWU affinché nessun pervertito, democristiano o tifoso di qualsiasi squadra rimanga offeso. Perde colui che per primo colleziona tutte le lettere della parola di gioco.

II. RIFIUTO

Il „rifiuto“ è un imbroglio. A) È un rifiuto quando un giocatore guarda le 3 carte passate a lui prima di passare le sue 3 carte. B) Rifiuto del colore di base. Se un giocatore commette il rifiuto apposta, è bandito dal gioco per sempre. La maggior parte dei rifiuti viene alla luce. Nel caso del rifiuto per disattenzione (carte rassicurate, ecc) i giocatori hanno il diritto di sentenziare sullo sgarro. Nel dato giro il giocatore sentenziato perde e riceve quindi una lettera a suo scapito. C) Rifiuto per erronea distribuzione delle carte. Se un giocatore distribuisce le carte scorrettamente o le distribuisce a quelli che non giocano, dipende dai giocatori alla tavola giudicare la gravità dell'errore e le circostanze in cui l'errore è accaduto (carte rassicurate, lo stato fisico e psichico del giocatore, complicazioni di arrivi e partenze di giocatori dalla tavola ecc).

III. REGOLE NON SCRITTE

Esistono tante regole non scritte, uno le impara con la lunga pratica. Il gioco dovrebbe essere dinamico.

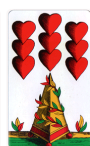
Carte a palla
di Smoking Cat



1



1



1



1



2



3



4



5



10



5