

# Il Derniè

Il Derniè è un gioco molto diffuso nei paesi cosiddetti latini, Italia, Francia, Spagna. Le regole sono semplici, è un gioco adatto a molti giocatori che crea un'atmosfera serena e rilassata. Il divertimento è in gran parte costituito nelle penalità che vengono assegnate ai propri avversari, durante lo svolgimento del gioco.

## Le carte:

Per giocare al Derniè è necessario un mazzo da Ramino, ovvero due mazzi da 52 carte con i 4 Jolly.

## Scopo del gioco:

Lo scopo del Derniè è quello di liberarsi di tutte le carte in mano ponendole sulla pila degli scarti, secondo delle determinate regole. Al termine di ogni smazzata si contano i punti, e lo scopo ultimo è quello raggiungere la somma negativa di -100 punti, vincendo così la partita.

## Distribuzione delle carte:

Il cartaio distribuisce nove carte a testa, dopodichè ne mette una scoperta sul tavolo, che costituisce la pila degli scarti. Le restanti carte costituiscono il tallone.

## Svolgimento del gioco:

A turno ogni giocatore deve scartare una delle sue carte, che abbia lo stesso seme o lo stesso valore della carta in cima al mazzo degli scarti. Oppure può scartare uno degli *Onori*. Chi non può scartare deve pescare una carta dal tallone.

Non è obbligatorio scartare, si può decidere di pescare, e saltare così il proprio turno di gioco, aspettando magari un momento migliore.

Chi rimane con una sola carta in mano deve dichiarare subito "*Derniè*". Se non lo fa subisce una penalità, e deve pescare due carte.

Quando un un giocatore chiude scarta l'ultima carta, si dice che chiude, e si passa al conteggio dei punti.

## Onori:

Alcune carte si chiamano onori e quando vengono scartati, producono diversi effetti nel gioco:

1. **Sette:** Scartando un Sette, il giocatore che precede quello di turno, deve pescare subito due carte, egli può giocare subito un Sette facendone pescare due a quello precedente ancora, e via dicendo...
2. **Fante:** Quando un giocatore scarta un Fante può decidere di cambiare il seme di gioco.
3. **Donna:** Il giocatore che segue salta il proprio turno.
4. **Rè:** Cambia l'ordine di gioco, da senso orario ad antiorario, e viceversa.
5. **Asso:** Il giocatore successivo salta il turno e in più deve pescare 2 carte, se però quest'ultimo possiede a sua volta un Asso, invece di pescare, può giocarlo subito, il giocatore immediatamente successivo quindi salterà il turno e dovrà pescare 4 (2 + 2) carte, e così via...
6. **Jolly:** Questa carta può essere giocata indipendentemente da quella che c'è in cima al mazzo degli scarti, il giocatore sceglie il nuovo seme di gioco, quello successivo potrà giocare una carta di qualsiasi valore ma che sia del seme dichiarato.

## Conteggio dei punti:

Terminata la smazzata, ogni giocatore conta i punti rimasti nella propria mano e li aggiunge al proprio punteggio, mentre il giocatore che ha chiuso sottrae, dal proprio punteggio, la somma dei punti accumulati in questa smazzata dagli avversari.

Il primo giocatore che raggiunge -100 (meno 100) sarà il vincitore della partita.

Le diverse carte forniscono:

- Jolly: 15 punti
- Asso: 11 punti
- Figure (Fante, Donna, Rè): 10 punti
- Altre: valgono tanti punti quant'è il loro valore numerico.