

Cucù

Versione 1.2 per smartphone iOS e Android
di P.Massimino – © 2018



Descrizione

Cucù è un gioco di carte italiano, diffuso soprattutto nelle regioni meridionali. Si pratica con un mazzo da 40 carte divise in quattro semi (coppe, denari, bastoni e spade). Ogni seme comprende asso, 2, 3, 4, 5, 6,

7, donna (o fante), cavallo e re.

Si gioca da 2 a 20 persone ma, nel caso dell'applicativo per smartphone, da 2 a 10 persone.


Poiché non è al momento possibile condividere il gioco, risulta essere un ottimo passatempo, simile ad uno di quei buoni solitari che si praticano con le carte.

Distribuzione delle carte

Viene distribuita una carta coperta per ciascun giocatore, tranne la carta che viene data a te che, per esigenze di gioco sullo smartphone, è mostrata scoperta (tranquillo, solo tu la conosci! 😊)

Giocata

Si gioca in senso antiorario. Il giocatore alla destra del mazziere inizia il gioco.

Chi distribuisce le carte viene individuato da un contrassegno rotondo chiaro 

Per iniziare ogni mano occorre toccare innanzitutto il pulsante “*Inizia*” presente nella barra orizzontale posta in basso: solo quando questo assume il colore blu il gioco ha inizio.


Quando toccherà a te, la tua carta lampeggerà sino a quando tu non deciderai cosa fare: un semplice tocco sulla tua carta significherà che la trattieni mentre un movimento verso qualunque direzione vorrà dire che vuoi cambiare la tua carta con chi è alla tua destra.

Infatti, durante il proprio turno, un giocatore può decidere se tenere la propria carta o scambiarla con quella del giocatore successivo, il quale non può rifiutarsi di cederla, a meno che non abbia in mano un re di qualunque seme (il *cucù*): in questo caso lo scambio viene annullato. Tale circostanza viene segnalata tramite un messaggio visualizzato sullo schermo.

Al proprio turno, il mazziere può tenere la propria carta o scambiarla con una di quelle del mazzo posto al centro del tavolo. Se questa è un re, lo scambio viene annullato. In queste circostanze potrà prelevare, se lo desidera, sino a due carte però, estratta la seconda, ai fini del punteggio non potrà più utilizzare la precedente.

Conclusione della mano

Quando anche il turno del mazziere è finito, verranno scoperte tutte le carte e la persona (o più di una) con la carta di valore più basso perde.

Inizialmente tutti i giocatori hanno davanti a sé, sul tavolo e bene in vista, tre puntate, contraddistinte da tre gettoni  dello stesso valore. Ogni qualvolta un giocatore perde, una delle sue puntate scomparirà. Se le perde tutte e tre potrà continuare a giocare sino a quando viene eliminato definitivamente in una mano successiva oppure sino a quando vince! Procedendo ad eliminazione l'ultimo rimasto vince il piatto e la partita. Nel nostro caso dovrai accontentarti solo della vincita della partita 😞.

Operazioni da compiere durante il gioco

Tutte queste operazioni vengono effettuate automaticamente dal programma e tu potrai osservare lo svolgimento del gioco sino a quando non viene richiesto il tuo intervento nelle seguenti circostanze:

- a) per avviare il gioco dopo che le carte sono state distribuite, toccando il pulsante "*Inizia*";
- b) se devi decidere se trattenere o scambiare la tua carta (toccando la tua carta o facendola scorrere);
- c) se devi far scambiare la carta del mazziere con la carta del mazzo (toccando il dorso del mazzo);
- d) per avviare una nuova mano (toccando il pulsante omonimo che appare a conclusione di ogni mano).

Come già detto, quando tocca al mazziere la sua carta viene scoperta e, in base al valore della carta (*il programma ha un minimo di intelligenza*), viene segnalato un messaggio come quello sotto indicato.



A questo punto devi toccare il mazzo centrale affinché venga data una carta al mazziere.

Se questa, pur superando il valore della carta precedente del mazziere, ha un valore ancora basso per la strategia che applica il programma, il messaggio

continuerà ad essere segnalato, pertanto si potrà dare al mazziere la seconda e definitiva carta.

Strategie

Nel momento in cui si deve scegliere se cambiare o tenere la carta è bene considerare il numero di giocatori: più questi sono, più è probabile che sia in gioco una carta dal valore basso. Quando si è in molti è più probabile che ci sia un asso in mano a qualche giocatore, per cui si può rischiare di tenere un 3 o 4.

Diversamente quando si è in pochi anche un 4 o un 5 possono essere rischiose.

Se chi ti sta a sinistra scambia la sua carta con la tua, se quest'ultima è più bassa della sua, puoi sicuramente decidere di non cambiare la tua nuova carta anche se di valore molto basso (esempio: hai un asso e chi ti sta a sinistra, scambiando la sua carta con la tua, ti consegna un 2).










Impostazioni




E' possibile impostare alcuni parametri che verranno utilizzati anche per gli avvii futuri del programma:

- 1) se emettere o no il suono *Cucù*;
- 2) la velocità secondo cui scambiare la posizione delle carte (Alta=0.5 sec, Media=1.5 sec, Bassa=3 sec)
- 3) avviare una nuova partita tralasciando quella in corso.

Per tornare alla fase precedente occorre toccare la voce "Imposta"

Le carte da gioco

	Asso
	Due
	Tre
	Quattro
	Cinque
	Sei
	Sette

	Donna
	Cavallo
	Re

Sviluppatore:
Piero Massimino
pmaxim@gmail.com