



KING CLOD

REGOLAMENTO DEL GIOCO

Il gioco di prese per quattro giocatori



Il King è un gioco di prese per 4 giocatori con il mazzo francese da 52 carte. Ogni giocatore riceve 13 carte e ogni mano è composta da 13 prese. Si gioca in senso ORARIO (dopo di te gioca chi hai alla tua sinistra).

Regole comuni a tutte le mani "a prese"

- **Apertura:** chi apre la presa gioca una carta; gli altri, a turno, devono rispondere con una carta dello STESSO SEME se ne hanno (obbligo di seguire il seme di mano).
- **Senza il seme:** chi non ha il seme di mano può giocare qualsiasi carta.
- **Chi vince:** la presa la vince la carta più alta nel seme di mano, salvo che nelle "dichiarazioni" ci sia una briscola (Atout): in quel caso vince la briscola più alta se ne è stata giocata almeno una.
- **Ordine delle carte:** dal più alto al più basso A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2 (l'asso è alto). Nel DOMINO invece l'asso vale 1 (vedi la sezione dedicata).

Riferimenti al centro del tavolo

- **ATOUT:** la briscola, solo nelle dichiarazioni.
- **COMANDA:** il seme che comanda la presa in corso (scompare quando le 4 carte sono calate e ricompare appena il primo gioca la presa dopo).
- **Block:** un seme bloccato in apertura (vedi "Niente cuori" e "Niente 8 di denari").

♠ LE MANI, UNA PER UNA • LE NEGATIVE ♥

Nelle mani NEGATIVE si cerca di NON prendere. I punti sono in negativo: chi prende le carte "sbagliate" perde punti.

1) Niente K e J (KJ)

- **Obiettivo:** non prendere Re e Fanti.
- **Punti:** ogni Re o Fante che finisce nelle tue prese vale -2. In tutto ci sono 4 Re e 4 Fanti: -16 punti in palio.

2) Niente donne (Q)

- **Obiettivo:** non prendere le Donne (Regine).
- **Punti:** ogni Donna presa vale -3. Quattro Donne: -12 punti in palio.

3) Niente K di cuori (il King)

- **Obiettivo:** non prendere il Re di cuori.
- **Punti:** chi prende il Re di cuori fa -8. È una carta sola: la può segnare un solo giocatore. Quando è già stato preso, l'admin può chiudere la mano in anticipo.

4) Niente cuori (NO cuori)

- **Obiettivo:** non prendere carte di cuori.
- **Punti:** ogni cuori preso vale -1. Tredici cuori: -13 punti in palio. Cuori è BLOCCATO in apertura finché il seme non viene "rotto" (qualcuno scarta cuori non avendo il seme di mano).

5) Niente 8 di denari (8 di denari)

- **Obiettivo:** non prendere l'8 di denari (quadri).
- **Punti:** chi prende l'8 di denari fa -8. Anche qui l'admin può chiudere in anticipo quando è già stato preso. Denari è BLOCCATO in apertura come i cuori.

6) Misère (MISÈRE)

- **Obiettivo:** non prendere prese.
- **Punti:** ogni presa vinta vale -1. Tredici prese: -13 punti in palio.

7) Ultime due (U2)

- **Obiettivo:** non prendere le ultime due prese della mano.
- **Punti:** la 12ª e la 13ª presa valgono -4 ciascuna. -8 punti in palio (le altre prese non contano).

Riepilogo dei punti in palio

Mano	Cosa NON prendere	Punti
Niente K e J	♠♥♦♣ ogni K e J	-16
Niente donne	♠♥♥♦♣ ogni Q	-12
Niente K di cuori	K di ♥	-8
Niente cuori	ogni ♥	-13
Niente 8 di denari	8 di ♦	-8
Misère	ogni presa	-13
Ultime due	le ultime 2 prese	-8
Dichiarazioni 1-4	prendi con Atout ♠	+1 a presa
Sans Atout	prendi senza briscola	+2 a presa

♠ IL DOMINO ♥

Il Domino non è una mano a prese: è un gioco di "accostamento".

Come si gioca

- **Sviluppo:** ogni seme si sviluppa a parte, come una fila di carte in ordine.
- **Apertura:** un seme si APRE solo con il 7 di quel seme.
- **Come attaccare:** una volta aperto il seme, si attacca solo una carta ADIACENTE a un estremo: quella subito più bassa dell'estremo basso, o subito più alta dell'estremo alto. Ordine: A(1) 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J(11) Q(12) K(13). Da un 7 si prosegue con 6 o 8, poi 5 o 9, fino all'asso (basso) e al Re (alto).
- **Turno:** se hai una carta attaccabile DEVI giocarla; se non ne hai, passi.
- **Chiusura:** vince (CHIUDE) chi per primo resta senza carte in mano.

Punteggio del Domino (gioco singolo)

- **Chi chiude:** guadagna la somma di tutte le carte rimaste in mano agli altri tre (in positivo).
- **Gli altri:** perdono tante carte quante gliene sono rimaste in mano (in negativo).

Esempio: se alla chiusura restano 3 + 5 + 2 carte agli avversari, chi chiude fa +10 e gli altri fanno -3, -5, -2.

♠ LE DICHIARAZIONI E IL SANS ATOUT · LE POSITIVE ♥

Nelle mani POSITIVE si cerca di PRENDERE il più possibile.

) Dichiarazioni 1 / 2 / 3 / 4 (Atout)

- ▶ **Obiettivo:** prendere più prese possibile.
- ▶ **Punti:** ogni presa vinta vale +1 (13 punti in palio).
- ▶ **Briscola:** chi dà le carte sceglie il seme di briscola (Atout): quel seme batte gli altri. Vince la briscola più alta giocata; se non ce ne sono, la carta più alta nel seme di mano.
- ▶ **Nel singolo:** ogni giocatore ha UNA sola dichiarazione: il 1° gioca la 1, il 2° la 2, il 3° la 3, il 4° la 4. Nell'app viene mostrata solo la propria.

) Sans Atout (S.A.)

- ▶ **Obiettivo:** prendere più prese possibile, SENZA briscola.
- ▶ **Punti:** ogni presa vinta vale +2 (26 punti in palio). È la mano che pesa di più.

♠ LE MODALITÀ DI GIOCO ♥

- ▶ **Singolo (13 mani):** tutte e 13 le mani, una ciascuna, ognuno per sé. Le 4 dichiarazioni sono divise una per giocatore.
- ▶ **Ridotto (9 mani):** le prime 8 mani (da Niente K e J fino al Domino) più il Sans Atout. Niente dichiarazioni.
- ▶ **Kingone (52 mani):** ogni giocatore fa da mazziere per un intero blocco di 13 mani: 4 blocchi, 52 mani in tutto. Nel proprio blocco gioca tutte e quattro le dichiarazioni.
- ▶ **A coppie:** vedi la sezione seguente.

Per Singolo e Ridotto si sceglie come stabilire la mano: DICHIARAZIONE (si vedono le carte e il mazziere sceglie) oppure IN LINEA (le mani nell'ordine fisso, senza scegliere).

♠ LA PROCEDURA A COPPIE · IL "DOPPIO" ♥

Nel gioco a coppie i compagni siedono UNO DI FRONTE ALL'ALTRO: Coppia 1 = posti 1 e 3, Coppia 2 = posti 2 e 4.

- ▶ **Dichiarazioni divise:** Coppia 1 → Dichiarazione 1 e 3; Coppia 2 → Dichiarazione 2 e 4.

L'asta: come si stabilisce la mano

- ▶ **1. Il mazziere propone:** guarda le sue carte e fa due proposte (prima e seconda scelta). Ogni proposta può essere: una NEGATIVA precisa, una NEGATIVA generica, una DICHIARAZIONE con il seme indicato, o una POSITIVA generica. Non si possono proporre insieme una negativa precisa e una dichiarazione con seme già indicato.
- ▶ **2. Sceglie il compagno:** il compagno del mazziere (di fronte a lui) decide quale mano si gioca. È libero di prendere qualunque mano non ancora giocata sul tavolo.
- ▶ **3. La briscola:** se la mano è una dichiarazione si stabilisce anche l'Atout; se è una negativa si gioca senza briscola.

Il punteggio a coppie

- ▶ **Mani a prese:** il risultato è il saldo della squadra che ha CHIAMATO (differenza tra i suoi punti e quelli degli avversari). Un saldo negativo per chi chiama viene RADDOPPIATO: è il "bagno", chi chiama e va sotto paga doppio.

- **Domino a coppie:** 5 punti alla squadra che CHIUDE (non raddoppiabili) più la differenza tra le carte rimaste alle due squadre; se chi ha chiamato non chiude e va in perdita sulle carte, la parte "carte" raddoppia.

A fine partita la classifica finale mostra la coppia vincente (saldo più alto), e il singolo vincitore nelle altre modalità.



King Clod · © Claudio Cingari 2026 · Tutti i diritti riservati