

Solitario 2.0

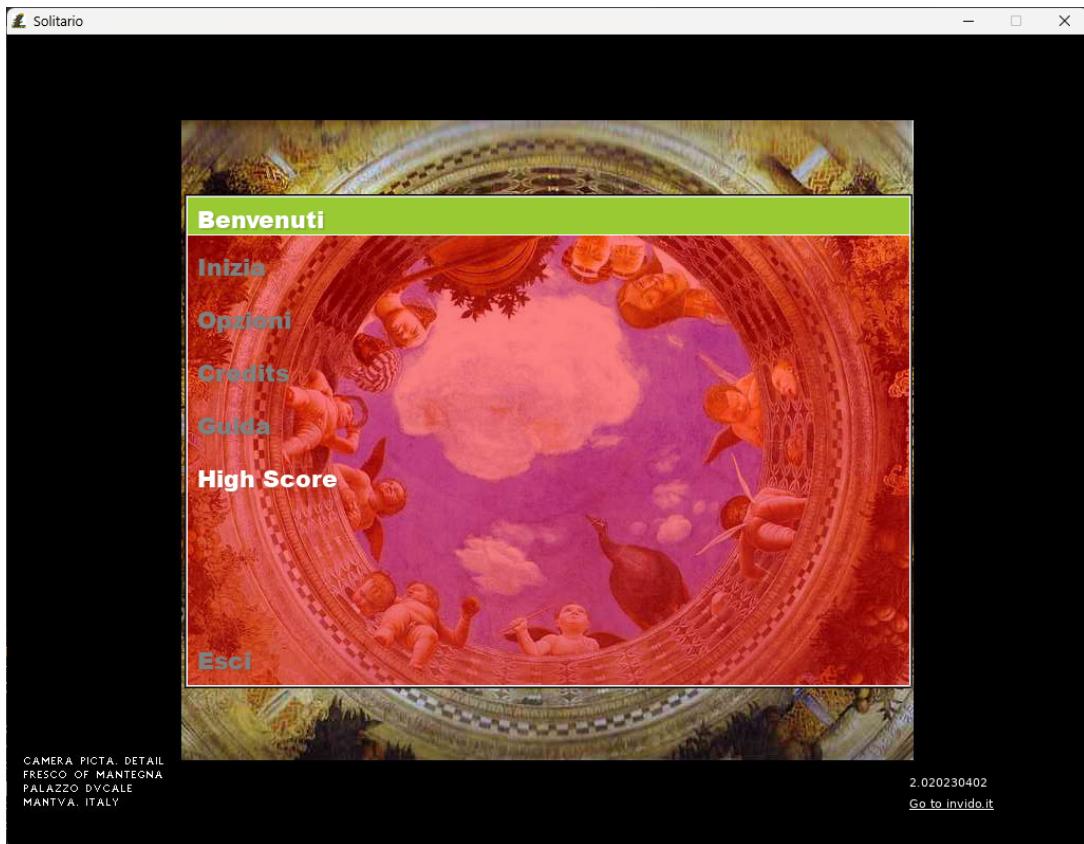


Fig. 1 Schermata iniziale

Questo è il classico gioco del Solitario con le carte da Briscola. Il gioco si ispira all'originale **Klondike** come mostrato in [figura 2](#). Il tavolo di gioco si suddivide in tre sezioni: il basamento degli Assi, le pile di carte e il mazzo delle carte restanti.

Comandi di gioco

Il Solitario si gioca con il mouse. Con la tastiera, invece, è possibile inviare dei comandi per:

- Iniziare usa nuova partita (tasto **n**)
- Uscire dal gioco (tasto **Escape**)

Il tasto destro del mouse viene usato su una carta scoperta per essere mandata di colpo e automaticamente sul basamento degli Assi. Il tasto sinistro del mouse serve per spostare le carte da una pila all'altra.

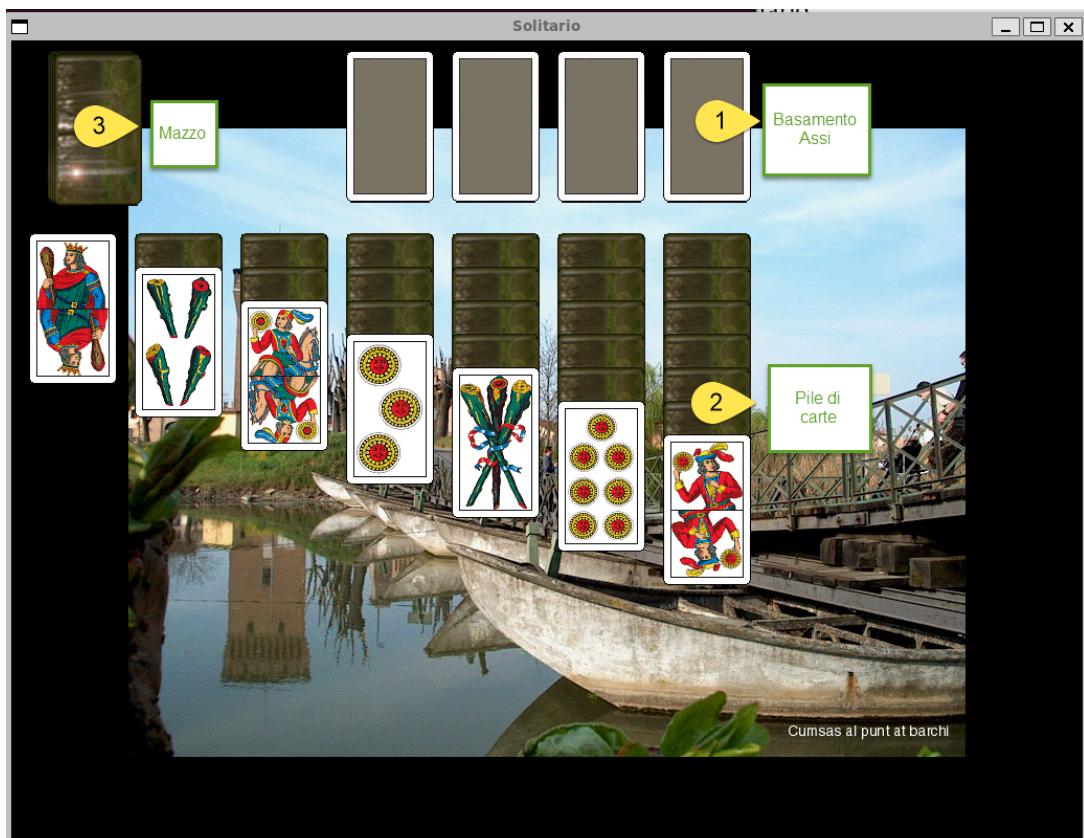


Fig. 2 Inizio della partita

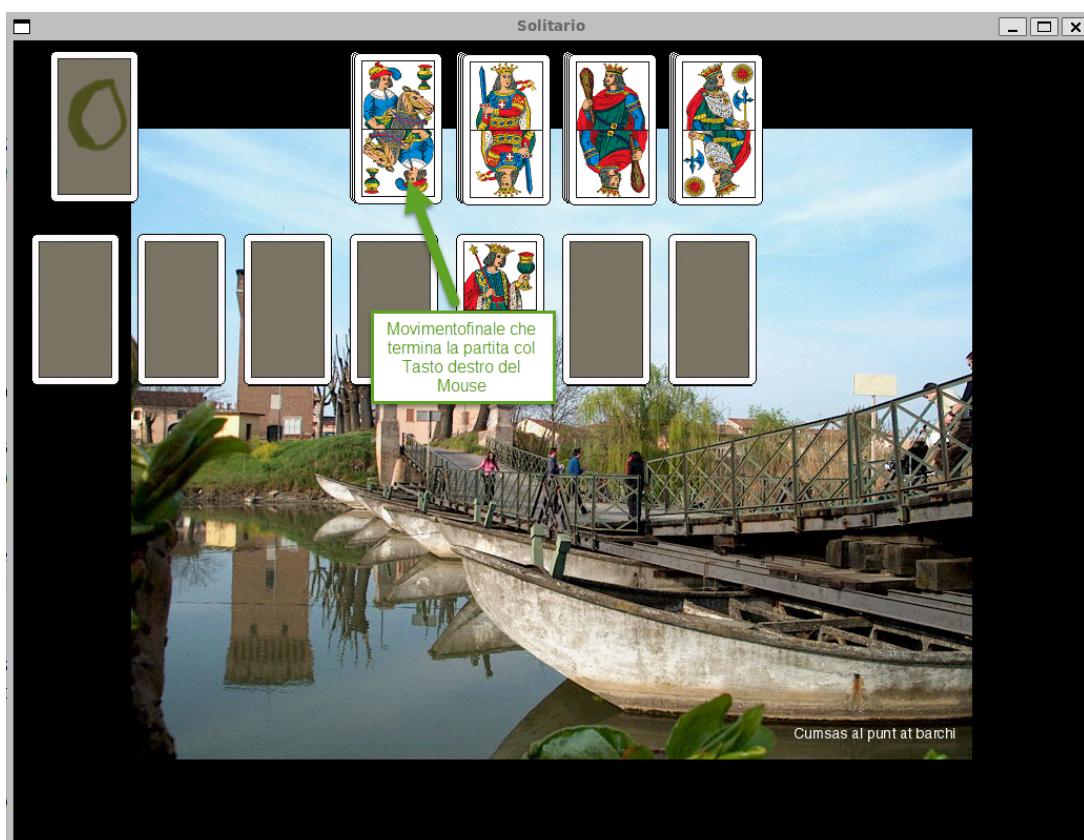


Fig. 3 Fine della partita

Scopo del gioco

Il gioco termina, e il solitario risulta riuscito, quando le quattro pile in alto a destra, inizialmente vuote, contengono tutte le carte ordinate dei quattro semi partendo dall'Asso fino al Re (vedi [figura 3](#)).

Movimenti delle carte

Una carta può essere spostata da una pila all'altra. Come? Cliccando una carta scoperta e trasportandola sopra un'altra carta scoperta di un'altra pila (Drag & Drop). La carta deve essere compatibile con la pila di destinazione. Per esempio, una carta di coppe può essere sovrapposta solo ad una carta che è o spade o bastoni. Lo stesso vale per denari. I bastoni e le spade possono, invece, essere spostati solo sopra un denari o coppe. Così una spada non può essere messa sopra un bastoni o un'altra spada. Lo stesso vale per bastoni. Il denari non può essere messo sopra una coppa e neanche sopra un altro denari. Lo stesso vale per coppe. Questo è il vincolo di colore, dove spade e bastoni sono i semi neri, mentre coppe e denari sono i semi rossi. Un seme rosso va messo sopra un seme nero e viceversa.

L'ordine, oltre al colore, è anch'esso un vincolo e deve essere decrescente.

Esempio: sotto un Fante ci va un Sette, sotto un Re un Cavallo e così via fino al Due.

Col mazzo del Tarocco Piemontese, l'ordine è: Re (R), Donna (D), Cavallo (C), Fante (V), Dieci, Nove, Otto, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due, Asso.

Lo spostamento delle carte consente di poter scoprire le carte coperte sulle varie pile (basta cliccare sul dorso coperto).

Solo un Re può essere spostato sui basamenti delle pile del tavolo di gioco.

Quando si scopre un Asso allora lo si può mettere su uno dei quattro basamenti in alto a destra (per esempio con il tasto destro del mouse). Poi si passa al Due e così via fino al Re (vedi [figura 4](#)). Il gioco termina quando i quattro basamenti degli assi sono completi, oppure quando il giocatore rinuncia a continuare la partita perché è bloccato e non riesce più a continuare.

Quando lo spostamento delle carte tra le pile o sul basamento degli Assi non è più possibile, allora si può cliccare il mazzo delle carte restanti in alto a destra (vedi [figura 5](#)). Il mazzo delle carte restanti può essere usato a ripetizione fino a quando si svuota completamente. Però bisogna fare attenzione che il punteggio decresce, e di molto, ogni volta che il mazzo delle carte di supporto viene rigirato.

Punteggio

Durante il gioco viene aggiornato un punteggio sia in positivo che in negativo. Quando il solitario riesce, il punteggio viene memorizzato nella graduatoria dei migliori dieci, sempre che sia un punteggio appartenente a questa categoria. Il menu *High Score* visualizza la classifica attuale.

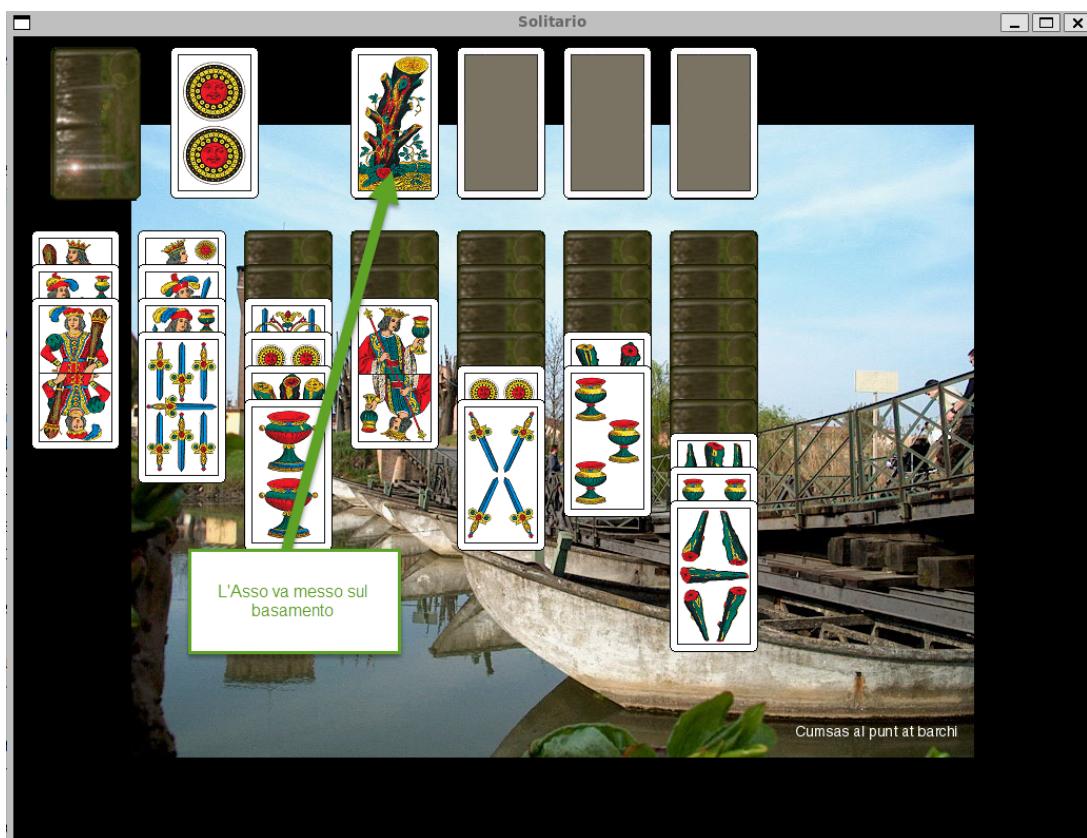


Fig. 4 Asso sul basamento

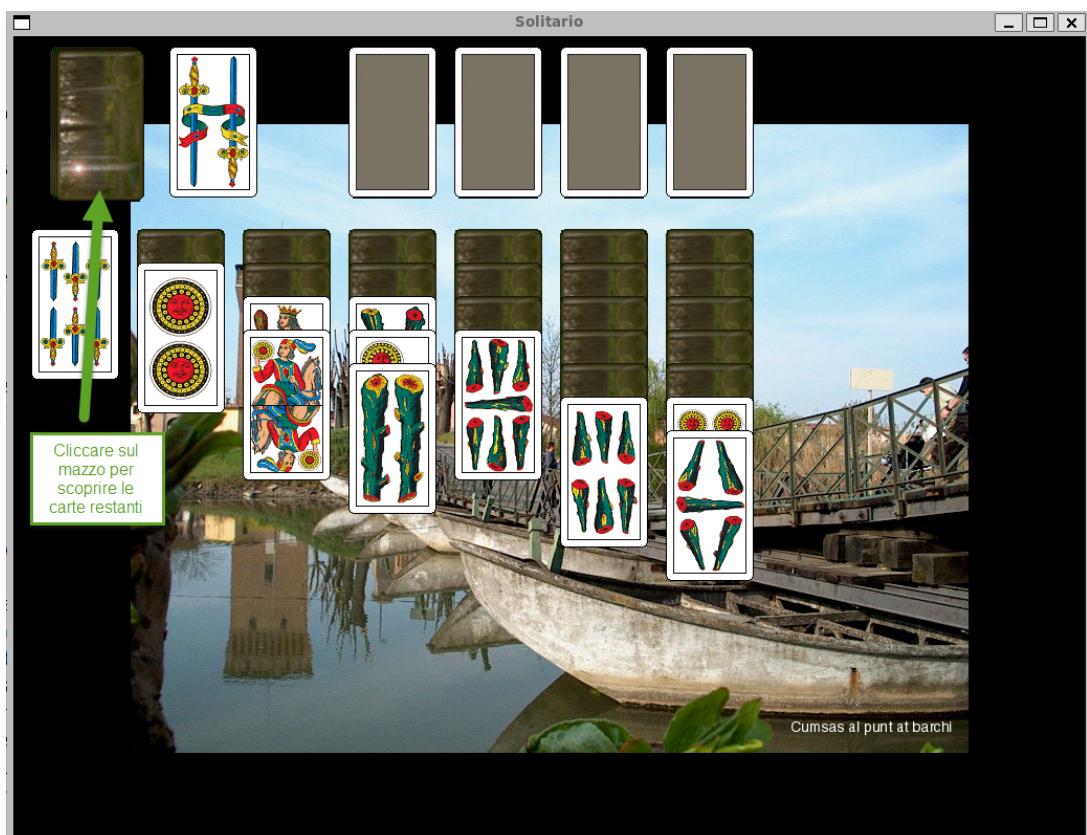


Fig. 5 Mazzo di aiuto

Punteggio virtuoso (positivo)

- Ogni carta portata dal mazzo di supporto su una pila del tavolo da gioco: +45 punti
- Ogni carta girata sul tavolo: +25 punti
- Ogni carta portata sul basamento degli assi: +60 punti

Punteggio penalizzante (negativo)

- Ogni secondo che passa: -1 Punto
- Ogni carta che dal basamento degli assi torna sul tavolo: -75 punti
- Quando il mazzo di supporto viene rigirato: -175 punti

Bonus

Quando il solitario riesce viene aggiunto un bonus al punteggio finale:

$$bonus = 2 * \text{punteggio} - (10 * \text{tempoImpiegatoInSecondi})$$

$$\text{punteggioFinale} = \text{bonus} + \text{punteggio}$$

Tarocco Piemontese



Fig. 6 Tarocco Piemontese

Tra i vari mazzi supportati dal Solitario vie è anche lo splendido mazzo del Tarocco Piemontese. È un mazzo di 56 carte che consente, quando il solitario riesce, di conseguire un maggiore punteggio rispetto al mazzo da 40 carte della briscola. Ecco una sua spiegazione in lingua inglese che a cura di Domenico Starna che è anche il creatore del mazzo.

Piemontese Tarot, Tarocco Piemontese, Taròck.

Piemonté pronounced pee-é-mon-té-sé, é as in é french.

This Deck has 78 playing cards. The symbols of the french suits are added left over and right under. The latin names are added over. The four suits are translated in latin

italian	english	latin
Spade	(Swords)	Spathae Spatha, ae, f. (in french suits Spades)
Coppe	(Cups)	Calices Calix, icis, m. (in french suits Hearts)
Denari	(Coins)	Denarii Denarius, ii, m. (in french suits Diamonds)
Bastoni	(Batons)	Bacula Baculum, i, n. (in french suits Clubs)

In the old french, XVII Century, they are called Espées, Couppes, Deniers and Bastons. The other 22 cards are called Triomphes. In the modern french Tarot, Tarot Nouveau du 1890, there are Piques, Coeurs, Carreau et Trèfles. The other 21 cards are Atouts, the Excuse is considered apart. It is possible to translate with different words. For example Coin with Denarius, Aureum, Nummus, Pecunia etcetera. I choosed Denarii, because more similar to italian Denari and french Denier. Chitarrella is a nickname of an author of XVIII Century. He writes in latin the rules of 3 card games, Mediatore, Tressette and Scopone. He calls the Jack: octo mulier. In the Sicilian Cards the Jack is a woman. In 1866 a neapolitan poet and bookseller translates the rules in neapolitan dialect, with some little variations. Chitarrella calls the suits at the beginning of the rule of the Mediatore: Mucro, cuppa, nummus baculusque sunt ordines quattuor chartarum. An example of the card games rules from De Regulis Scoponis, Chitarrella, is the rule number 42:

- Qui memoriam non habet et continuae attentioni minime idoneus est scoponem relinquat et eat jocatum ad nuces.
- Who has no good memory and he is not able to continuous attention, he abandons the card game Scopone and he goes to play with little balls. In the Aces there are added latin mottos.
- Quisque faber fortunae sua. (Appius Claudius Caecus) Every man is the artisan of his own fortune
- Carpe diem. (Horatius, Carmina I, 11) Pluck the day (...nec Babylonios temptaris numeros... sapias... fugerit invida aetas...) (...nor attempt the horoscopes... be wise... envious time has passed...)
- Gutta cavat lapidem. (Ovidius, Ex Ponto III,10) The drop excavates the stone

Deck Tarocco Piemontese

Deck Tarocco Piemontese (78 cards), dimension 62x106 mm, in piemontese dialect Taròck. It is used in Torino and in other villages of the region Piemonte for playing Tarocchi (pronounced taròkki) games. Nowadays the Tarocco Piemontese remains the only model of 78 cards Tarot deck in Italy. The deck is similar to the other classic tarot decks, but the picture cards and the Trionfi are double headed, double faced, they are divided horizontally in two symmetric halves. The Fool, numbered zero, is catching a butterfly. The Trionfo Triumph 15, The Devil, has an ironic image: the devils pull faces, showing their tongue out. In the King of Batons, the baton is a mace, a club for representation as in the oldest tarot, not a cudgel. The Batons are straight. The lateral Swords, in the cards from 2 to 10 Swords, are curved as sabres. The Ace of Cups is a vase with the flowers.

History

In the XV Century It was called the Game of the Triumphs, Ludus Triumphorum in latin. The name Trionfi, Triumphs, means: they triumph, they win the cards of the other suits. The Triumphs beat the remaining cards. The word trump, Trumpf in german, comes by trionfi, triumphs. In the XVI Century it was called the game of the Tarocchi. Tarot comes from the Italian word tarocco. The verb taroccare has many meanings, in the game it means to play, to reply with a tarocco, stronger card. With the meaning to dispute with an other, taroccare comes perhaps from the ancient italian word altaroccare, this from altarcare, altercari in latin, in italian altercare. In modern italian the verb taroccare, adjective taroccato, word tarocco, means to falsify, to counterfeit. Example: a taroccato high-quality watch. The word Tarocchi is referred to the 22 Triumphs, sometimes also to all 78 cards together. In Torino the players call tarocco, tarocchi the 22 Triumphs, as trumps, but the Fool does not take. In Torino they call the Triumphs with its number, except The Fool called Folle, or Matto. A modern simple italian card game is the Briscola, the Briscole are the stronger cards. Trionfi, Triumphs, Tarocchi, Briscole, Atouts, Trumps have the same meaning, stronger cards. The order of the Triumphs was also different in the year 1500. The first Triumph is Il Bagatello, Il Bagatto. This word comes from bagattella or bagatella, thing not important. Bagatelliere means player of bagattelle, magician, conjurer.

After there are the civil authority and the religious authority

2	L' Imperatrice	The Empress
3	L' Imperatore	The Emperor
4	La Papessa	The Popess
5	Il Papa	The Pope

After there are images about the human life

6	La Temperanza	The Temperance
7	L' Amore	The Love
8	Il Carro Trionfale	The Triumphal Chariot
9	La Fortezza, La Forza	The Force

10	La Ruota della Fortuna	The Wheel of Fortune
11	Il Tempo	The Time
12	L' Impiccato	The Hanged, the human impotence
13	La Morte	The Death.
	<i>After there is the other</i>	<i>world, the afterlife</i>
14	the hell with Il Diavolo	The Devil
15	La Saetta, Il Fulmine	The Lightning
16	La Stella	The Star
17	La Luna	The Moon
18	Il Sole	The Sun
19	Il Giudizio, L' Angelo	The Judgement, The Angel
20	La Giustizia	The Justice
21	Il Mondo	The World
22	or without number Il Matto	The Fool

Game of the Tarocco Piemontese

Taròck, in Torino. Resumé.

They play Tarocchi for 4 players (Tarocchi in 4, or a 4).

In the game the players are in partnership, 2 against 2.

The dealer (mazziere, scartante) gives 19 cards to each player and 21 to himself. He chooses 2 of them and put them apart, they are the Scarto, the Discard; no K, no Tarocchi. But it is possible to discard the Triumph 1 if it is the only triumph of the 21. There are no Bids (Contrats). The match (la partita) has 4 games (smazzata, 4 smazzate), so each player is the dealer 1 time. A complete session, a round, has 3 matches, so each player plays with each of the 3 others 1 time in team. In total a session has 12 games (3 matches x 4 games). The long suits, Batons (Bastoni) and Swords (Spade) correspond to the black french suits, Clubs and Spades. They rank normally from higher to lower: K, Q, C, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 (Asso).

The ranking is different from french tarot in the short suits, Coins (Denari) and Cups (Coppe), correspondents to the red french suits, Diamonds and Hearts. They rank, backwards in the numeral cards, from higher to lower:

K, Q, C, J, 1 (Asso), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

In Torino (but not in Milano in the old tarot) the trump 20, the Angel, is stronger than the trump 21, the World. There are the same 2 rules as in french tarot: follow suit (four-nir à la couleur, fournir la couleur demandé), cut with a trump (couper), but not the rule of to play with a higher trump (surcouper). The Fool (il Matto or il Folle) is used as the Excuse in the french tarot. It does not take and can not be taken. The player shows this card to the others and put it in his tricks pile. So he is not obliged to play a trick disadvantageous for him. If the Fool is played first in a trick, the second player leads the suit.

Scoring is based on counting the points for each trick. 1 for each trick, 4 for The Fool, for Triumph 1 and for 20 (in Milan with old tarot for 21 as in french tarot) and for K, 3 for Q, 2 for C, 1 for J; Example 4 low cards are 1 point; 3 low cards and a K are 5 points; 2 low cards, a Q and a C are 6 points (1 for the trick, 3 for Q, 2 for C). The Fool is counted

apart 4 points; the 3 cards of the same trick, if they are low cards, value 1 point. Also the Scarto, discard, with 2 cards, if they are low cards, is counted 1 point, as a trick.

If the team of the dealer has taken no tricks, it loses also the Scarto. If the team of the player with the Fool has taken no tricks, it loses also the Fool.

The total points are 72 in a game; 40 for the 16 picture cards, 12 for three Triumphs, 19 for the tricks and 1 for the Scarto. The average for the two teams is 36 points (72:2) for each team. The scoring of each team in a game is the difference between his points and 36, positive or negative. In the game with 3 players, each plays for himself, the Scarto has 3 cards. Total points in a game are 78 points because there are 25 tricks.

Note. The man with a hourglass, The Time, has become the man with a lamp, The Hermit. The Lightning has become The Tower.

Informazioni sul programma

Versione: 2.0

Sorgenti: [GithubSolitario](#)

Licenza: GPL-2.0

Libreria: SDL 2

Web: [Invido.it](#)