

Precedente | Contenuto | [Prossimo](#)

Cuperativa

Copyright 2006-2010 Igor Sarzi Sartori All rights reserved.

- Capitolo 1: Introduzione
- Capitolo 2: I giochi di carte
 - 2.1 Il gioco del tressette in due
 - 2.2 Il gioco della briscola in due
 - 2.3 Il gioco della Mariazza
 - 2.4 Il gioco dello Spazzino
 - 2.5 Il gioco della scopa in due
 - 2.6 Tombolon
 - 2.7 Il gioco del Briscolone
- Capitolo 3: Giocare a carte in rete
- Capitolo 4: Motivazione e ringraziamenti
 - 4.1 Licenza
 - 4.2 Autore

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

Capitolo 1: Introduzione

Il programma Cuperativa è un software per giocare a carte contro il computer, oppure online contro altri giocatori. La home del progetto si trova al link: cuperativa.invido.it e su briscola.rubyforge.org mentre il mio sito di riferimento è www.invido.it

Con la versione 0.8.2 è stato corretto il salvataggio dei settings e le carte prese nel tressette

Con la versione 0.8.1 è stata migliorata la stabilità nel gioco in rete e la gestione delle animazioni durante la partita.

Con la versione 0.8.0 è stato aggiunto il gioco del Tressette. Sono stati corretti anche piccoli bug nei giochi come il tombolon. È stata migliorata la forza del gioco del computer nel gioco della scopetta. È stata migliorata l'interfaccia per il gioco in rete, con la finestra della chat accanto a quella del log.

Con la versione 0.7.5 è stato aggiunto il gioco del Briscolone. L'interfaccia grafica è cambiata e sono stati aggiunti degli effetti sonori.

Con la versione 0.7.1 sono stati corretti numerosi errori.

Con la versione 0.7.0 viene aggiunto il gioco del Tobolon. Nel gioco online è possibile giocare per la classifica.

Con la versione 0.6.1 viene aggiunto il gioco della scopa.

Con la versione 0.6.0 viene aggiunto il gioco dello spazzino. Nel gioco online è ora possibile creare giochi privati.

Con la versione 0.5.4 il gioco viene distribuito in modo diverso dalle versioni precedenti. Vi è una parte contenuta nella directory app, dove cuperativa è installata, nella quale sono presenti i sorgenti del programma. L'aggiornamento del programma può avvenire cambiando il contenuto della directory app/src. Qualora qualcuno desiderasse aggiornare il gioco lo può fare senza problemi: basta cabiare gli script

contenuti nella directory app/src e far ripartire il programma.

Questa è l'immagine iniziale del programma:



I giochi supportati sono:

- Tressete in 2
- Briscola in 2 (il classico gioco della briscola a 2 giocatori).
- Mariazza (variante della briscola)
- Spazzino (variante della scopa in 2)
- Scopa (scopetta a due giocatori)
- Tobolon (variante dello spazzino giocato a Rovigo)
- Briscolone (variante della briscola a 2 giocatori con 5 carte)

I giochi sono disponibili in modalità simulazione, dove l'avversario è gestito dal programma, oppure in modalità di rete. Nella modalità in rete si possono raggiungere avversari che si collegano al server della cooperativa online. Per giocare online occorre prima registrarsi su sito cuperativa.invido.it.

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

Capitolo 2: I giochi di carte

Qui di seguito vengono spiegate le regole dei giochi compresi nella cupartiva.

- 2.1 Il gioco del tressette in due
 - 2.1.1 Le carte
 - 2.1.2 Distribuzione delle carte
 - 2.1.3 Il gioco
 - 2.1.4 Il punteggio
- 2.2 Il gioco della briscola in due
 - 2.2.1 Scopo
 - 2.2.2 Punteggio
 - 2.2.3 Svolgimento
- 2.3 Il gioco della Mariazza
 - 2.3.1 Strategia
- 2.4 Il gioco dello Spazzino
 - 2.4.1 Giocare le carte
 - 2.4.2 Punteggio
 - 2.4.3 Nota sul termine "bàgher"
- 2.5 Il gioco della scopa in due
 - 2.5.1 Punteggio
 - 2.5.2 Prese
- 2.6 Tombolon
- 2.7 Il gioco del Briscolone

[cupertiva 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

2.1 Il gioco del tressette in due

Il tressette è un gioco molto popolare in Italia, nella Cuperativa è implementato la variante a due giocatori.

2.1.1 Le carte

Viene usato il mazzo di carte da briscola con 40 carte. L'ordine delle carte è il seguente, dalla carta più alta a quella più bassa: tre, due, asso, re, cavallo, fante, sette, sei, cinque e quattro.

2.1.2 Distribuzione delle carte

Il mazzo da briscola viene mescolato dal mazziere e distribuito ai 2 giocatori. Ogni giocatore riceve 10 carte, distribuite 5 per volta dal mazziere, in senso antiorario. Il mazziere cambia, in senso antiorario, alla fine della smazzata. Le restanti 20 carte vengono poste coperte sulla tavola.

2.1.3 Il gioco

Il giocatore opposto al mazziere comincia il gioco. Esso gioca una carta e il giocatore successivo deve rispondere al seme della prima carta giocata. Se questo non è possibile, allora il giocatore gioca un'altra carta qualsiasi. Rifiutare il segno non è consentito. Vince la mano il giocatore che avrà giocato la carta più alta del primo seme giocato. Al termine della mano, chi ha vinto la mano pesca una carta dal mazzo coperto seguito poi dal suo avversario. Entrambi mostrano la carta pescata. Quando finiscono le carte del mazzo coperto, il gioco continua giocando le carte in mano rimaste. La giocata finisce quando tutte le carte sono state giocate e si procede al calcolo del punteggio.

2.1.4 Il punteggio

Il punteggio massimo raggiungibile in una giocata è di 11 punti. Un punto viene attribuito al giocatore che vince l'ultima mano, ogni asso preso vale un punto, mentre un due, un tre, un re, un cavallo e un fante, le cosiddette "pezze", valgono rispettivamente un terzo di punto. Il gioco termina quando, al termine di una giocata, un giocatore raggiunge i 21 punti. Il punteggio da raggiungere può essere cambiato al momento della creazione del gioco.

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

2.2 Il gioco della briscola in due

La briscola è un popolare gioco di carte di origine italiana giocato con un mazzo di 40 carte, di quattro semi. Nella Cuperativa è implementato il gioco con due giocatori.

2.2.1 Scopo

Si gioca con un mazzo di 40 carte diviso in 4 semi di 10 carte ciascuno. I punti disponibili per ciascun gioco sono in totale 120, vince chi ne realizza almeno 61; se i punti sono 60 il gioco è pari.

Il gioco può essere costituito da una singola partita, e quindi chi si aggiudica la partita si aggiudica il gioco, oppure da più partite consecutive, che in Cuperativa sono denominate *segni*. Il gioco viene allora assegnato a colui che si aggiudica il numero prefissato all'inizio di *segni*.

2.2.2 Punteggio

I punti disponibili per ciascun gioco sono in totale 120. Ogni carta, ordinata per valore decrescente, ha un singolo punteggio così ripartito:

- Asso: punti 11
- Tre: punti 10
- Re: punti 4
- Cavallo: punti 3
- Fante: punti 2
- Altre carte (7,6,5,4,3,2): punti 0

Il punteggio conseguito da un giocatore alla fine della partita è calcolato sommando tutti i valori delle singole carte prese dal giocatore stesso.

2.2.3 Svolgimento

Ogni giocatore riceve 3 carte, la briscola viene poi estratta dal mazzo e posta visibile sotto le carte rimanenti. A turno ogni giocatore gioca una carta. Parte il giocatore di fronte al mazziere, poi è il giocatore che ha effettuato l'ultima presa che inizia per primo. Quando entrambi i giocatori hanno giocato la propria carta, si assegna la presa. Le carte giocate vengono assegnate a chi ha giocato la carta dal valore più alto del seme giocato. Se uno dei giocatori ha giocato una briscola, la presa viene effettuata da chi ha giocato la briscola più alta. Quando tutti i giocatori hanno giocato la propria carta, assegnata la presa, allora si procede a pescare una carta dal mazzo. Pesca per primo chi ha effettuato la presa. Quando tutte le carte sono state pescate, allora si giocano le carte rimaste in mano al giocatore fino a quando tutte le carte sono state giocate. A questo punto si procede al conteggio delle carte prese.

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

2.3 Il gioco della Mariazza

Il gioco è molto semplice e funziona come la briscola. Si usano le stesse carte, valgono gli stessi punti e le stesse regole per la presa. Nella Cuperativa, si gioca solo in due. La Mariazza è una variante brillante della briscola in due.

La differenza con la briscola è che le carte in mano ad un giocatore sono 5 invece di 3. Poi, come il nome gioco prevede, ogni giocatore può dichiarare, durante il gioco, "la Mariazza". Una mariazza è composta da un cavallo ed un re dello stesso segno. Per esempio il cavallo e il re di denari sono la "Mariazza di denari" o alla bredese: "mariasa at dinèr".

La mariazza si dichiara quando si è primi di mano e vale normalmente 20 punti. Se è, invece, dello stesso seme della briscola in tavola, la mariazza vale 40 punti. La dichiarazione effettuata quando si è secondi mano, non assegna punti immediatamente. I punti vengono assegnati, quando il giocatore, che ha prima dichiarato, effettua la presa. Una partita finisce immediatamente, quando uno dei due giocatori raggiunge o supera i 41 punti.

È anche possibile scambiare la briscola in tavola. Questo avviene, qual'ora il giocatore lo desidera, usando il 7 di briscola. Lo scambio avviene in questo modo: il giocatore che ha il 7 di briscola in mano, lo mette al posto della briscola, prende la carta in tavola di briscola e la mette in mano. Questo scambio è particolarmente conveniente quando la briscola è alta, per esempio l'asso o il tre.

2.3.1 Strategia

Per giocare al meglio alla mariazza, è bene preservare i cavalli e i re per avere la possibilità di una dichiarazione. Un'altra tattica è quella di non prendere, così non si permette all'avversario di strozzare. Impedire all'avversario lo strozzo è molto importante (si vince immediatamente ai 41), quindi giocare in serie le briscole basse può essere una buona tattica.

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

2.4 Il gioco dello Spazzino

Lo Spazzino è un gioco di carte italiano, variante della Scopa, e si pratica con un mazzo di 40 carte divise in quattro "semi": coppe, denari, bastoni, spade. Le carte per ciascun seme sono: asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, fante, cavallo, re. Se si gioca con carte milanesi i semi sono cuori, quadri, fiori e picche ed invece del cavallo si usa la regina (o donna). Ad esse sono attribuiti valori dall'uno al dieci, nell'ordine elencato.

Lo Spazzino nella cuperativa si gioca in due. Il mazziere dà tre carte a ciascun giocatore, iniziando da quello alla propria destra e procedendo in senso antiorario, quindi mette quattro carte sul tavolo. Quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le proprie carte, il mazziere ne distribuisce altre tre a ciascuno: questo si ripete fino ad esaurimento del mazzo.

2.4.1 Giocare le carte

Ciascun giocatore a turno gioca una carta: il primo a giocare è il giocatore a destra del mazziere, gli altri seguono in senso antiorario fino ad esaurimento delle carte. Il mazziere cambia ad ogni smazzata, sempre procedendo in senso antiorario; il mazziere della prima mano viene scelto per sorteggio.

- Se la carta giocata è di valore uguale a quello di una carta, o alla somma dei valori di più carte che si trovano sul tavolo, il giocatore prende la carta da lui giocata e quella o quelle di valore corrispondente, e le pone coperte in un mazzetto di fronte a sé; altrimenti lascia la carta sul tavolo. Le figure (fante, cavallo e re) non possono prendere carte sommate. (es. un fante non può prendere un asso, un tre e un quattro)
- Se un giocatore prende una carta che il giocatore precedente ha giocato utilizzando una sola carta (un quattro con un quattro, ecc...), realizza una picula (piccola): questa vale un punto. Per contrassegnare la piccola effettuata, il giocatore pone nel mazzetto delle sue prese una carta scoperta e la mette di traverso alle altre.
- Se un giocatore prende tutte le carte che si trovano sul tavolo, realizza una spazzino(spazzina): questo vale un punto. Per contrassegnare la spazzino effettuato, il giocatore pone nel mazzetto delle sue prese una carta scoperta e la mette di traverso alle altre.
- Se un giocatore prende con una carta due o più carte dello stesso seme (es. un 5 di coppe e un 2 di coppe con un 7 di coppe) si realizza un bàgher, ognuna delle carte vale un punto. Nell'esempio il giocatore realizza 3 punti e mette le carte nel mazzetto delle sue prese di trasverso alle altre.
- Al termine della smazzata, tutte le carte eventualmente rimaste sul tavolo vengono prese dal giocatore che ha preso per ultimo. Se il giocatore che gioca l'ultima carta prende la carta del giocatore precedente, questa non vale come picula, o se prende tutte le carte sul tavolo, questa non vale come spazzino.

2.4.2 Punteggio

Al termine di ogni mano viene calcolato il punteggio ottenuto da ciascun giocatore nel seguente modo:

- Si assegnano i 7 punti di "mazzo" dati da:
 - il giocatore che ha preso più carte di tutti gli altri giocatori ottiene due punti. Se vi è un pari merito viene assegnato un punto a ciascuno.
 - il giocatore che ha preso più carte del seme di spade ottiene due punti. Se vi è un pari merito viene assegnato un punto a ciascuno.
 - il giocatore che ha preso il "sette di denari" (onore) ottiene un punto.
 - il giocatore che ha preso il "fante di spade" (onore) ottiene un punto.
 - il giocatore che ha preso il "due di spade" (onore) ottiene un punto.
- Inoltre vengono assegnati i seguenti punti:
 - ogni "picula" effettuata durante la smazzata vale un punto.
 - ogni "bàgher" vale un punto per ogni carta presa.
 - ogni "spazzino" effettuato durante la smazzata vale un punto.
 - il giocatore che prende l'asso, il due e il tre di spade realizza la "napola". La napola vale tre punti; se però il giocatore ha preso anche il quattro di spade, ne vale quattro. Se ha preso anche il quattro e il cinque, ne vale cinque; se ha preso anche il quattro, il cinque e il sei, ne vale sei; e così via. La napola da dieci punti, che si realizza se il giocatore prende tutte le carte di spade, si chiama anche "napoleone".

I punti ottenuti in ogni smazzata vengono sommati a quelli ottenuti nelle smazzate precedenti; la partita è vinta dal giocatore che per primo raggiunge o supera "31 punti". Se più giocatori raggiungono o superano i 31 punti nella stessa mano, vince chi ha raggiunto il punteggio più alto. Se vi è un pari merito, si giocano una o più smazzate di spareggio, finché la parità non è rotta.

Adattato da Wikipedia, l'enciclopedia libera

[it.wikipedia.org/wiki/Spazzino_\(gioco_di_carte\).](https://it.wikipedia.org/wiki/Spazzino_(gioco_di_carte))

2.4.3 Nota sul termine "bàgher"

Il termine viene usato durante le partite di spazzino giocate a Breda Cisoni. Nessun giocatore bredese, fino ad ora, è riuscito a spiegare il significato della parola, che è stata tramandata senza mai destare interesse sulla sua origine. Domenico Starna riporta questa ipotesi sul significato del termine: *Bàgher, Bàghero in dialetti lombardi vuol dire carretto a quattro ruote senza copertura. Deriverebbe dal tedesco Wagen. Nel gioco delle carte lo tradurrei con carrettata. Bàgher, in italiano carretto, carrettata, in quanto corrisponde ad una Scopa con la presa di più carte, tutte dello stesso seme, ed almeno tre punti. E' una mia ipotesi, potrebbe non essere vera, ma è verosimile ed è molto suggestiva. Fino a prova contraria.*

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

2.5 Il gioco della scopa in due

Il gioco della scopa usa lo stesso metodo di distribuzione delle carte dello spazzino. Anche i valori delle carte sono gli stessi. Qui di sotto sono riportate le differenze con lo spazzino.

2.5.1 Punteggio

Nella scopa i punti del mazzo sono ripartiti diversamente. Le carte assegnano un punto, mentre il due di spade e il fante di spade non sono rilevanti. Il sette di denari assegna anche qui un punto. Le spade non valgono, ma sono sostituite dai denari. Chi fa alla fine più denari riceve un punto. In caso di pareggio, sia come numero di carte che come numero di denari, non viene assegnato nessun punto. I punti totali del mazzo sono quattro: carte, denari, sette bello e primiera. Quest'ultima non esiste nello spazzino e viene così calcolata. Per ogni seme viene presa la carta con il valore massimo della primiera, dove il sette vale 21 punti, il sei vale 18 punti, l'asso ne vale 16, il cinque ne vale 15, il quattro 14 punti, il tre 13 punti, il due 12 punti e le figure 10 punti. Poi vengono sommati i punti di queste quattro carte (se sono meno di quattro il punteggio è zero). Chi ottiene il punteggio massimo ottiene il punto della primiera. In caso di pareggio, o se le carte da contare sono meno di quattro, non viene assegnata la primiera. Il bàgher e la piccola non esistono, solo lo spazzino che è qui chiamato scopa. La napoletana di denari esiste, ma è lasciata come opzione di gioco iniziale.

2.5.2 Prese

Nella scopa si possono combinare, al contrario dello spazzino, anche il fante il cavallo e il re. Questo avviene con la combinazione che prende il numero minimo di carte. Quindi un re, che vale 10, può prendere un sei e un quattro se sul tavolo non compare un re.

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

2.6 Tombolon

Le regole sono state raccolte ed elaborate da Domenico Starna

Si gioca a Rovigo con 40 Carte Venete.

Con quattro giocatori si danno 4 carte a testa e 4 in tavola. Se tre carte delle quattro poste in tavola sono uguali tra loro e non danno la possibilità futura di fare scopa, come le figure e il 7, lo stesso mazziere rimescola tutte le carte e ricomincia la distribuzione. Il tallone, il mazzetto con le carte non distribuite, si mette rovesciato sul tavolo con l'ultima carta in vista, che alla fine sarà assegnata al mazziere. Finito di giocare le carte della prima distribuzione, si procede ad una seconda distribuzione di altre 5 carte a testa. Con due giocatori si danno 4 carte a testa e 4 in tavola. Finite, si procede ad una seconda, e poi ad una terza distribuzione sempre di 4 carte a testa. La quarta ed ultima distribuzione è con 6 carte a testa.

Si vince a 31 punti. Se durante una smazzata una squadra raggiunge i 31 punti, può uscire fuori, vince la partita senza terminare la smazzata.

I punti di mazzo sono 6 e vengono sempre tutti assegnati. Tre carte, chiamate Onori, danno un punto ciascuno:

- - Carte 2 punti (in caso di parità, cioè nel caso in cui la smazzata finisca con 20 carte a squadra, i 2 punti sono dati al primo di mano)
- - Spade 1 punto (in caso di parità, ovvero 5 carte di Spade a squadra, il punto è dato al primo di mano)
- - Il 2 di Spade 1 punto
- - Il 7 di Denari 1 punto
- - Il Fante di Spade 1 punto

Se una squadra fa tutti e 6 i punti di mazzo, raddoppia a 12 punti. Per evitare il raddoppio da parte dell'avversario, si cerca di prendere almeno un Onore. Se una squadra fa i 6 punti di mazzo e tutte le 10 carte di Spade fa Tombolon e vince la partita. Il Fante prende solo un altro Fante, se fa Scopa ottiene 3 punti. Così il Cavallo 4 punti di Scopa, ed il Re 5

punti di Scopa. Se un 7 fa Scopa ottiene 7 punti di Scopa, il 6 ottiene 6 punti di Scopa e così via, fino all'Asso con 1 punto di Scopa. Una presa con almeno 3 carte tutte dello stesso seme ottiene punti di Colore con lo stesso punteggio della Scopa.

Esempio: il 7 di Coppe prende il 2 di Coppe e il 5 di Coppe, si fanno 7 punti di Colore. Se invece il 7 di Coppe prende il 2 di Coppe, il 3 di Coppe e il 2 di Denari non si fanno punti. Punti di Colore e punti di Scopa si sommano, si raddoppia. Se il 7 di Coppe fa Scopa e anche punti di Colore, i punti raddoppiano: 7 per la Scopa e 7 per il Colore. Si può scegliere tra prendere una carta dello stesso valore oppure una somma di carte, ma c'è obbligo di presa.

Esempio: gioco il 7 di Denari, sul tavolo ci sono il 2 di Coppe, il 5 di Bastoni, il 7 di Bastoni e l'Asso di Spade. Posso scegliere il 2 e il 5, oppure il 7. Le carte restanti a fine smazzata sono del giocatore che ha fatto l'ultima presa. L'ultima carta giocata nella smazzata può fare punti per il Colore ma non punti per la Scopa. A fine smazzata si può fare la Napoli a Spade. Asso, 2 e 3 di Spade danno 3 punti, con il 4 di Spade in sequenza continua danno 4 punti, e così via.

Nota. Il Tombolon si gioca a Padova con 52 carte Venete. In ogni seme sono presenti le carte numerali 8, 9 e 10. Quindi se un 10 fa Scopa ottiene 10 punti di Scopa. Se fa una presa con più carte tutte dello stesso seme ottiene 10 punti di Colore. E così via. Il 10 di Denari è un Onore e sostituisce il 7 di Denari. Le 13 carte di Spade sono in numero dispari, e quindi danno sempre un vincitore. Nell'ultima presa non si fanno punti di Scopa, né di Colore a differenza di Rovigo. La partita termina a 51 punti.

Domenico Starna

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

2.7 Il gioco del Briscolone

Il gioco del briscolone è una variante della briscola a due giocatori. Valgono le stesse regole della briscola, ma ogni giocatore riceve 5 carte. Non viene estratta la briscola e quindi la carta più alta è quella che effettua la presa. Come nella briscola, si vince ai 61 punti.

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

Capitolo 3: Giocare a carte in rete

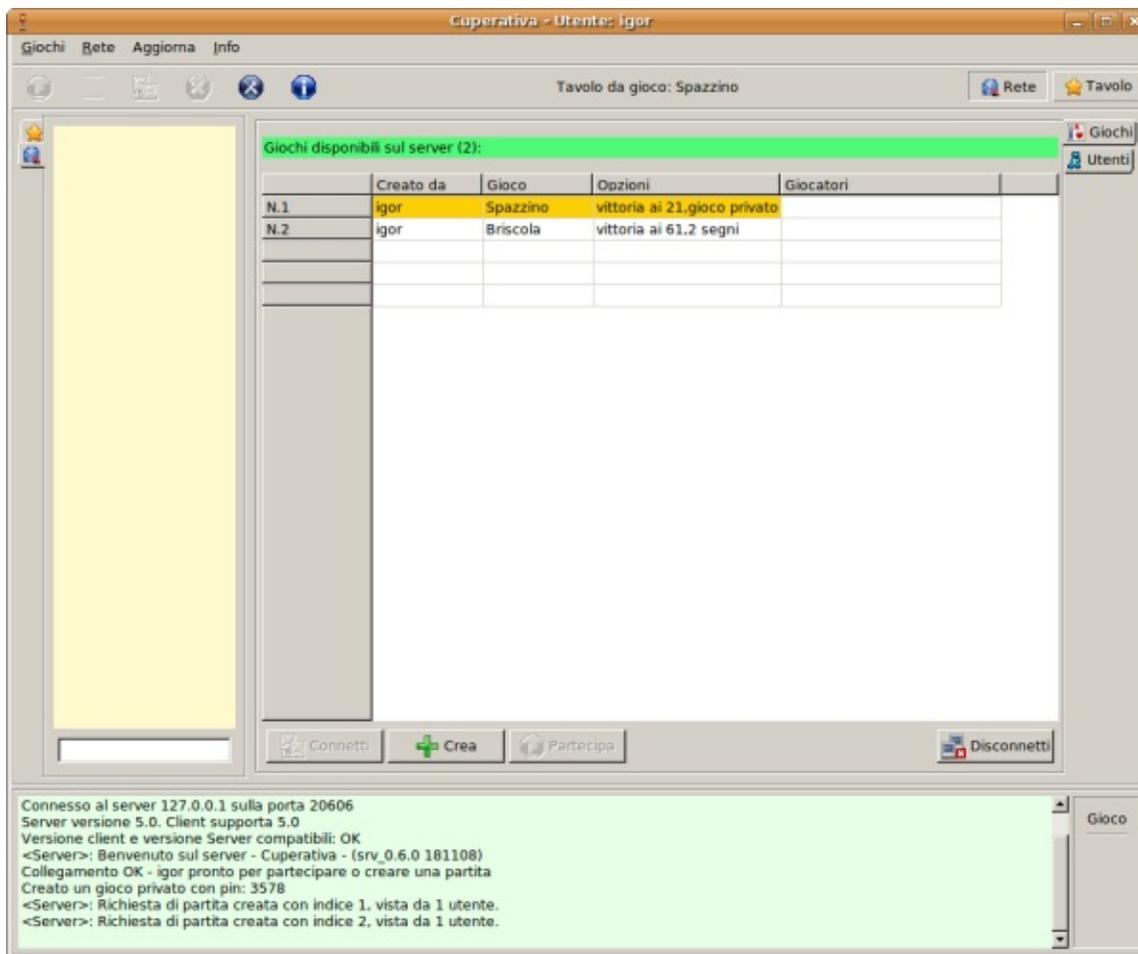
Giocare in rete è molto semplice, basta collegarsi al server della cuperativa. Il pulsante "Connetti" serve proprio a questo (vedi la figura sotto).



Il programma si collega direttamente al server della Cuperativa all'indirizzo cuperativa.invidio.it. Per stabilire la connessione bisogna mettere il proprio login con la password. Se non si è registrati, è possibile farlo usando il link cuperativa.invidio.it. Dopo aver registrato un nuovo utente è necessario confermarlo via email, prima di poterlo utilizzare. È possibile giocare in rete come ospite, in questo caso non è necessario registrare alcun utente.



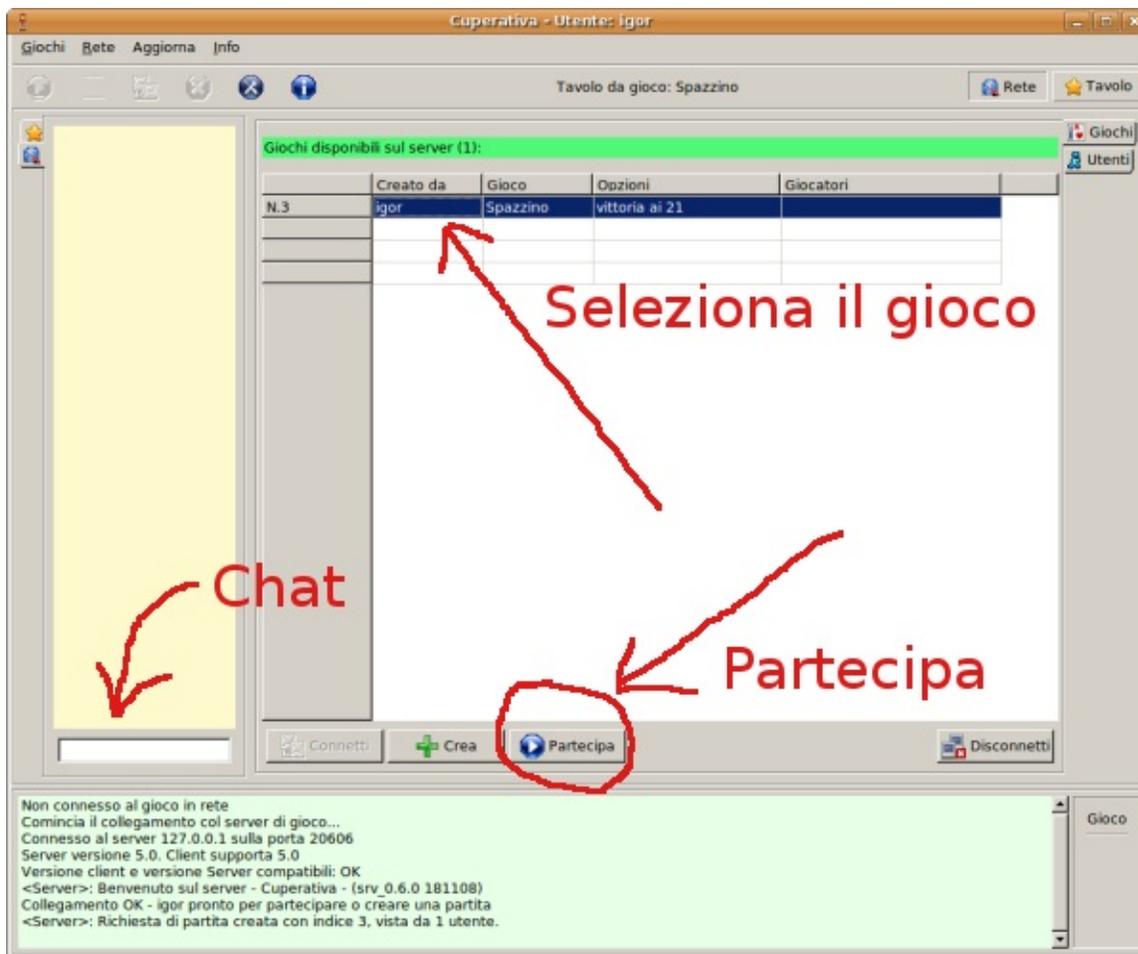
Una volta collegati, il programma mostra una lista di giochi ai quali è possibile collegarsi per iniziare a giocare. I giochi evidenziati in giallo sono privati. Per partecipare a queste partite è necessario conoscere un pin.



Si può creare un proprio gioco usando il pulsante "Crea".



Per partecipare ad una partita, bisogna cliccare su una linea dove è mostrato un gioco. Ora basta cliccare il pulsante "Partecipa" che si è abilitato automaticamente.



[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

Capitolo 4: Motivazione e ringraziamenti

Cuperativa è un progetto creato per divertimento. Lo scopo è quello di poter giocare ai giochi che erano abitualmente praticati nei locali della cuperativa di Breda Cisoni. Il programma è open source, la migliore garanzia per un gioco sicuro. Allo stesso tempo l'utente che abbia voglia di implementare giochi nuovi, si trova a disposizione una piattaforma per farlo.

Per finire, voglio ringraziare tutti quelli che mi hanno aiutato a sviluppare e testare il programma: The King of Mariassa, Beach, Fab, Domenico Starna e il San.

- [4.1 Licenza](#)
- [4.2 Autore](#)

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

4.1 Licenza

Il programma è open source ed è rilasciato sotto licenza Ruby.

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]

[Precedente](#) | [Contenuto](#) | [Prossimo](#)

4.2 Autore

Igor Sarzi Sartori

Email: <mailto:6colpiunbucosolo@gmx.net>

Home: www.invido.it

cuperativa.invido.it

Data: 08-11-2010 22:42:53

[cuperativa 0.8.2 Mon 08 Nov 2010 10:42:53 PM CET]