

Le carte

i semi

rosso: cuore, quadro (4,3,2,1,fante, cavaliere, regina, re) (il 4 è il piú basso delle scartine rosse)

nero : picche, fiori (7,8,9,10,fante, cavaliere, regina, re) (il 7 è il piú basso delle scartine nere)

i tarocchi

sono 22. segnalati in numeri romani, tranne il piú alto "il matto" (22) , 'è solo il disegno

3 carte dei tarocchi hanno un significato speciale

il uno (chiamato Bagato)

il 21 (chiamato il Mondo)

il 22 (chiamato il Matto)

tutti i tre insieme si chiamano i TRULL (il TRIO)

I giochi

Ci sono giochi positivi, vuol dire, che il giocatore (da solo, o in squadra da due o tre) vuole vincere i piú punti possibile. Così non contano le prese ma i punti nelle prese.

Il valore delle carte: tutte le scartine -1 punto, fante- 2 punti, cavaliere – 3 punti, regina – 4 punti, re – 5 punti

tutti i tarocchi – 1 punto. Tranne: il BAGATO – 5 punti, il MONDO – 5 punti, il MATTO – 5 punti

Nei giochi positivi devi sempre rispondere col stesso seme, se non puoi -devi rispondere con tarocco. Puoi , ma non bisogna superare!

Per vincere un gioco positivo il giocatore (o la squadra) deve avere piú della metà dei punti (vuol dire: minimo 35 punti e 2 scartine)

Un gioco positivo tu puoi giocare da solo (un PROPRIO – uno contro tre)

o ti chiami un compagno (tu chiami un re, e chi ha questo re nelle sue carte è il tuo compagno)

All' inizio nessuno sa chi è il compagno, qualche volta non si sa fino alla fine di questo gioco, perché il RE CHIAMATO può essere nel BUONO (e questo BUONO non viene aperto in tutti i giochi)

Questo BUONO é l' AZZARDO nel gioco. 6 carte che sono nascoste sul tavolo, e in qualche gioco il giocatore può prenderle e scambiarle.

ANNUNCI ADDITIVI

C'è la possibilità (In giochi positivi) di fare un profitto aggiuntivo con annunci speciali.

GLI UCCELLI. 1) col tarocco UNO (BAGATO) battere la ultima presa

2) col tarocco DUE battere la penultima presa

3) col tarocco TRE battere la terzultima presa

4) col tarocco QUATRO battere la quartultima presa

ULTIMO. Vuol dire , che il re chiamato è nella tua ultima presa (non bisogna battere se stesso,ma la presa dev' essere tua)

SACCO. Vuol dire, che tu prometti di fare 45 punti almeno

DOPPIOSACCO: vuol dire che tu prometti di fare 55 punti almeno

I TRULL (IL TRIO), vuol dire, che tu prometti che, il BAGATO, il MONDO e il MATTO sono nelle tue prese

TUTTI I RE: vuol dire, che tu prometti, che tutti i re sono nelle tue prese

VALAT. Vuol dire, che tu prometti di fare tutte le prese (con tutti i 70 punti)

tutti questi annunci additivi puoi vincere anche in segreto (senza annunciarli) – valgono solo la metà in segreto. (i sacchi non contano in segreto solo annunciati)

TUTTI GLI ANNUNCI ADDITIVI VALGONO DOPPIO IN GIOCCHI SOLO (vuol dire, che il giocatore non può prendere il BUONO)

PRESE SPECIALI

Può accadere che il MATTO batte il MONDO, si chiama LA CACCIA DEL MONDO (vale 5 punti)

Può accadere che tutti i TRULL sono in una presa. In questa caso batte il UNO, si chiama PRESA del CESARE

CI SONO GIOCCHI NEGATIVI. Vuol dire, che il giocatore cerca di fare le più poche prese possibile (solo una, o niente presa) in giochi negativi non hai un compagno, non puoi prendere il BUONO mai, ma il giocatore comincia di giocare la prima carta. Si deve rispondere con stesso seme, se non lo hai -devi mettere tarocco, **ma devi anche sempre superare!(se puoi)**

Il UNO (il BAGATO) deve essere giocato come ultimo dei tarocchi.

Prima di giocare si deve trovare il gioco e il giocatore, annunciando uno dopo l'altro quale gioco ciascuno vuole giocare.

Comincia quello a destra del mazziere. Annuncia. MIO GIOCCO - Lui è il GIOCATORE DI MANO. Se nessuno annuncia un gioco (tutti dicono: OLTRE) questo giocatore deve annunciare un gioco. Ha la scelta tra 3 giochi. (Questi si chiamano **GIOCHI DI GIOCATORE DI MANO** sono solo possibile se nessuno dice qualcosa, altrimenti il giocatore deve anche scegliere tra i giochi per tutti)

TRISAC (ANDARE)

con carte deboli. È un gioco **negativo**. Ciascuno cerca di fare prese con pochi punti.

Chi ha i massimi punti ha perso, chi ha i minimi punti ha vinto. Se tu diventi VERGINE (0 punti) tutti pagano a te, se tu diventi SINDACO (più di 35 punti) tu paghi doppio, se il giocatore di mano diventa sindaco - paga ancora doppio.

Dopo una ANDATA, per un turno (4 giochi) tutto costa doppio (Si dice: noi siamo nella ruota)

CHIAMARE(UN RE)

con carte intermedie. È un gioco positivo. Il giocatore si chiama un compagno (un re). Il giocatore può prendere 3 carte del BUONO (aperto). Se il re chiamato é nel BUONO, il giocatore deve prendere il RE, ma anche due carte del altro pacchetto) Le 3 carte che scambia, restano le sue, contano insieme con le prese. È importante farsi vuoto in un seme, e già raccogliere qualche punti. Ma non si deve mettere giù carte del valore 5!!!

PROPRIO DI SEI

con carte buone. Il giocatore può prendere tutte le 6 carte del BUONO in segreto e scambiare con 6 che restano le sue. Ma gioca da solo contro 3. (E la perdita costa doppio) Se ha tanti tarocchi, e deve mettere giù anche tarocchi ,deve farlo in aperto)

Se gli altri giocatori vogliono giocare se stessi, ci sono i giochi per tutti. Annunciando questi giochi si deve sempre superare il gioco precedente. (Tranne il giocatore, lui può prendere un gioco per se stesso senza superare – ma non inferiore)

Se tu non vuoi annunciare – dici OLTRE. (Quando hai detto oltre una volta non puoi ricominciare ad annunciare). Quando 3 persone hanno detto oltre , il gioco e giocatore sono trovati.

GIOCHI PER TUTTI

ci sono giochi negativi(sempre senza BUONO), chiamate (con compagno), solo (senza BUONO), proprio (uno contro tre)

PICCOLO

negativo, il giocatore promette di fare una unica presa . Ha perso se fa piú o meno prese. (esiste un PICCOLO ACCANTO , un altro giocatore può giocare un PICCOLO al stesso tempo)

CHIAMATA SOLO

il giocatore si chiama un re, ma non può prendere niente carte del BUONO. Tutto il BUONO conta per gli avversari

CHIAMATA MEGLIO

il giocatore chiama un re, può prendere 3 del BUONO, ma deve annunciare un UCCELLO

MENDICANTE

gioco negativo, il giocatore promette di fare nessuna presa (esiste un MENDICANTE ACCANTO)

PROPRIO DI SEMI

uno contro 3, i tarocchi non battono gli altri semi, sono come un quinto seme. (i tarocchi possono solo essere giocati se non hai altri semi in mano) puoi prendere 3 del BUONO ma solo scambiare con tarocchi, se non hai tarocchi per mettere giù devi mettere giù semi (ma scoperti)

PROPRIO

uno contro 3, puoi prendere 3 del BUONO

PICCOLO-OUVERT

come PICCOLO, ma dopo la prima presa si gioca scopertamente (senza parlare)

MENDICANTE-OUVERT

come mendicante, ma dopo la prima presa si gioca con carte scoperte

SOLO DI SEMI

come PROPRIO DI SEMI ma senza BUONO

SOLO PROPRIO

come PROPRIO, ma senza BUONO

Quando 3 persone hanno detto oltre , si sa chi è il giocatore. Se si gioca una CHIAMATA, adesso si annuncia il Re, e se è un gioco con BUONO, il giocatore può adesso prendere il BUONO e scambiare. Se ha finito scambiare dice : SONO GIU (non può ricominciare a scambiare qualcosa) Adesso fa anche gli annunci additivi. Prima di cominciare, gli altri giocatori devono dire: bene, o fare annunci additivi loro stessi. (O contra, vuol dire tutto costa doppio, anche recontra è possibile)

Si comincia a giocare. (Prima carta gioca il giocatore di mano, nei giochi negativi il giocatore se stesso)

Si finisce la sera con una " RUOTA " (come dopo un TRISAC, o dopo un gioco che ha finito con zero punti)

CONTARE

Tutte le prese di una squadra (o un giocatore da solo) insieme con le carte scambiate (o il parte del BUONO per gli avversarii)

si aggiunge la somma dei punti di 3 carte meno due punti, con le prossime 3meno due punti.....(un po' strano, ma si abitua)

Il minimo per vincere sono 35 punti e 2 scartine

TRISAC 10 centesimi
CHIAMATA 10 centesimi
PROPRIO DI SEI 20 centesimi (perso 40 cent)

PICCOLO 10 c.
CHIAMATA SOLO 10 c.
CHIAMATE MEGLIO 10 c
MENDICANTE 20 c.
PROPRIO DI SEMI 20 c.
PROPRIO 20 c.
PICCOLO OUVERT 30 c.
MENDICANTE OUVERT 40 c.
SOLO DI SEMI 50 c.
SOLO PROPRIO 50 c.

ANNUNCI ADDITIVI (in segreto la metà)

ULTIMO; SACCO; TRULL; TUTTI I RE; CACCIA DEL MONDO:.....10 cent.

UCCELLI : 1....10 cent, 2.....20 cent, 3 30 cent, 4.....40 cent

DOPPIO SACCO20 cent

VALAT.....il valore del gioco moltiplicato con 12

CONTRAmoltiplicato con 2

