

Maurizio Barilli

IL TAROCCO BOLOGNESE

istruzioni e regole per il gioco

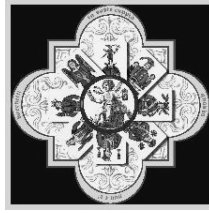


Regole per il gioco del Tarocco bolognese, applicate nello svolgimento dei tornei regolamentari.

©copyright 2016 Maurizio Barilli Casalecchio di Reno Bologna - sesta edizione 31 gennaio 2016
pubblicata in Casalecchio di Reno BO nell'anno 2016

Indice

3	Introduzione
4	Capitolo 1 Carte e loro grado gerarchico
4	1.1 Mazzo delle carte
4	1.2 Ordine e grado gerarchico dei Trionfi
4	1.2.1 Numeri
4	1.2.2 Matto
4	1.2.3 Nomenclatura dei Trionfi
5	1.3 Semi
5	1.4 Ordine e grado gerarchico delle carte dei Semi
5	1.4.1 Danari
5	1.4.2 Coppe
5	1.4.3 Spade
6	1.4.4 Bastoni
6	1.4.5 Assi
6	1.5 Correlazione gerarchica fra Trionfi e Semi
6	Capitolo 2 Valore delle carte e Combinazioni
6	2.1 Valore delle singole carte
7	2.2 Generazione delle Combinazioni
7	2.2.1 Combinazioni di tipo Associativo e loro valore
7	2.2.2 Combinazioni di tipo Sequenziale e loro valore
7	2.2.3 Combinazioni di tipo Moltiplicativo e loro valore
8	2.3 Proprietà aggregative delle carte
8	2.4 Proprietà sostitutive dei Contatori
10	Capitolo 3 Gioco della carta
10	3.1 Generalità
10	3.2 Distribuzione delle carte
10	3.3. La Scartata
11	3.4 Il Giro di Mano
11	3.5 Linguaggio nel gioco
11	3.5.1 Dichiarazione dell'Accuso
12	3.5.2 Informazioni al compagno
13	3.6 Ritmo del gioco
13	3.7 La Smazzata
13	3.8 La Partita
13	3.9 Il Conteggio dei punti
14	3.9.1 Il Cappotto
15	Capitolo 4 Giochi vari
15	4.1 Giochi a 4 giocatori
15	4.1.1 Ottocento
16	4.1.2 Quattro Scartate
16	4.2 Giochi a 3 giocatori
16	4.2.1 Terziglio
18	4.3 Giochi a 2 giocatori
18	4.3.1 Millone
19	4.3.2 Centocinquanta
20	4.3.3 Quindici
20	4.4 Altri Giochi
20	4.4.1 Mattazza
23	Computo dei punteggi
28	Saggio bibliografico



Introduzione

Il gioco del Tarocco bolognese - o più propriamente Tarocchino - ha origini incerte e lontane nel tempo; sicuramente viene giocato da oltre cinquecento anni, conservando tuttora struttura e regole pressoché invariate.

Esso, per le sue complicate norme e combinazioni è considerato, dalla fedele schiera dei suoi cultori, il “più bello dei giochi” e pur avendo in passato conosciuta fama anche oltre l’Italia, è rimasto esclusivo dei bolognesi.

Chi abbia avuto occasione di assistere al gioco di una partita probabilmente non sarà riuscito a capirne né senso né regole ma difficilmente sarà potuto sottrarsi al fascino della iconografia delle carte ed all’atmosfera - quasi esoterica - emanata dalla ritualità dei giocatori.

Le pagine che seguono sono dirette a chi desideri imparare rapidamente le regole ed i meccanismi del “più bello dei giochi”, secondo i moderni usi accettati ai tavoli bolognesi: esse pertanto non trattano aspetti storico - filologici né espongono alcuna strategia di gioco od esempio di partita, lasciando quindi al volonteroso neofita il piacere e la soddisfazione di imparare giocando.

m.b.

Capitolo 1 Carte e loro grado gerarchico

1.1 Mazzo delle carte

Il mazzo del Tarocco bolognese è composto da 62 carte (dette CARTE LUNGHE) suddivise in 5 PALI: un Palo di 22 carte dette TRIONFI e quattro Pali di 10 carte cadauno, detti SEMI.

1.2 Ordine e grado gerarchico dei Trionfi

Le 22 carte dette Trionfi sono suddivise in 21 NUMERI e 1 MATTO.

1.2.1 Numeri

Rispettano il seguente ordine gerarchico:

ANGELO	MONDO	SOLE	LUNA	16	15	14	13	12	11	10
9	8	7	6	5	MORO	MORO	MORO	MORO	BÉGATO	

L'Angelo è la carta di grado più alto, il grado delle carte nella tabella ed il loro conseguente potere di PRESA decresce da sinistra a destra; avendo i quattro Mori la stessa forza di Presa, in caso di scontro tra essi, vince quello giocato per ultimo.

1.2.2 Matto

Il Matto non ha potere di Presa su alcuna carta e non viene giocato sul tavolo ma mostrato e poi riposto nel proprio Tallone di Presa dal giocatore che lo ha ricevuto dalla distribuzione: questa operazione viene detta COPRIRE IL MATTO.

1.2.3 Nomenclatura dei Trionfi

- Angelo, Mondo, Bégato e Matto sono detti i TAROCCHI.
- Sole e Luna sono detti le ROSSE.
- Bégato e Matto sono detti i CONTATORI.
- Angelo, Mondo, Sole, Luna sono detti NUMERI DELLA GRANDE.
- I Trionfi dal numero 16 al 5 sono detti propriamente i NUMERI DI SCAVEZZO.
- L'insieme Angelo, Mondo, Sole, Luna è detto la GRANDE.

Si ricorda che:

- i Trionfi sono tutte le 22 carte di quel Palo;
- i Numeri sono comunque genericamente tutti i Trionfi, salvo il Matto;
- i Tarocchi sono solo Angelo, Mondo, Bégato e Matto;
- i Contatori sono solo Bégato e Matto.

1.3 Semi

I 4 Semi sono: DANARI, COPPE, SPADE, BASTONI.

Le dieci carte di ogni Seme sono suddivise in 4 Figure, 1 Asso e 5 altri Scartini.

1.4 Ordine e grado gerarchico delle carte dei Semi

Il RE è la carta di grado più alto, il grado delle carte nelle tabelle ed il loro conseguente potere di Presa decresce da sinistra a destra.

1.4.1 Danari

Appartengono ai Semi detti CORTI e rispettano il seguente ordine gerarchico:

Figure		Scartini
RE REGINA CAVALLO FANTE	ASSO	6 7 8 9 10

1.4.2 Coppe

Appartengono ai Semi detti CORTI e rispettano il seguente ordine gerarchico:

Figure		Scartini
RE REGINA CAVALLO FANTE	ASSO	6 7 8 9 10

1.4.3 Spade

Appartengono ai Semi detti LUNGHI e rispettano il seguente ordine gerarchico:

Figure	Scartini	
RE REGINA CAVALLO FANTE	10 9 8 7 6	ASSO

1.4.4 Bastoni

Appartengono ai Semi detti LUNGHI e rispettano il seguente ordine gerarchico:

Figure	Scartini	
RE REGINA CAVALLO FANTE	10 9 8 7 6	ASSO

1.4.5 Assi

Gli Assi dei Semi Corti (Danari e Coppe) sono detti ASSI BUONI;
gli Assi dei Semi Lunghi (Spade e Bastoni) sono detti ASSI MATTI.

1.5 Correlazioni gerarchiche fra Trionfi e Semi

I 21 Numeri hanno sempre potere di Presa su tutte le Figure, gli Assi e gli altri Scartini di qualsiasi Seme.

Capitolo 2 Valore delle carte e Combinazioni

2.1 Valore delle singole carte

Sono CARTE DI VALORE le 16 Figure dei quattro Semi ed i 4 Tarocchi purché accoppiati ad uno Scartino - oppure tra esse; gli Assi e gli altri Scartini dei Semi, le Rosse, tutti i Numeri di Scavezzo e i 4 Mori sono qui considerati Scartini. Anche agli Scartini appaiati tra essi si assegna comunque un valore:

ANGELO	+ 1 SCARTINO	5 punti
MONDO	+ 1 SCARTINO	5 punti
BÉGATO	+ 1 SCARTINO	5 punti
MATTO	+ 1 SCARTINO	5 punti
RE	+ 1 SCARTINO	5 punti
REGINA	+ 1 SCARTINO	4 punti
CAVALLO	+ 1 SCARTINO	3 punti
FANTE	+ 1 SCARTINO	2 punti
1 SCARTINO	+ 1 SCARTINO	1 punto

Il punteggio di due Carte di Valore accoppiate tra esse è calcolato sommando il loro singolo valore in tabella e sottraendo una unità; l'operazione di computo del punteggio determinato dal valore delle singole carte, al termine delle Smazzate, viene detta CONTO DEGLI SCARTINI.

2.2 Generazione delle Combinazioni

Determinate carte partecipano alla formazione di COMBINAZIONI, alle quali viene assegnato un valore numerico per il calcolo del punteggio di ogni Smazzata del gioco e quindi del punteggio di ogni Partita.

Le Combinazioni possono essere di tipo:

- ⇒ ASSOCIATIVO
- ⇒ SEQUENZIALE
- ⇒ MOLTIPLICATIVO

2.2.1 Combinazioni di tipo Associativo e loro valore

Sono composte da 3 o 4 Carte di Valore omologhe e cioè:

3 TAROCCHI	18 punti	4 TAROCCHI	36 punti
3 RE	17 punti	4 RE	34 punti
3 REGINE	14 punti	4 REGINE	28 punti
3 CAVALLI	13 punti	4 CAVALLI	26 punti
3 FANTI	12 punti	4 FANTI	24 punti

2.2.2 Combinazioni di tipo Sequenziale e loro valore

Sono composte da 3 o 4 carte della stessa FAMIGLIA e cioè:

3 NUMERI della Grande	10 punti	4 NUMERI	15 punti
3 FIGURE dello stesso Seme	10 punti	4 FIGURE	15 punti
3 ASSI	10 punti	4 ASSI	15 punti
3 MORI	10 punti	4 MORI	15 punti

Per realizzare una Combinazione di tipo Sequenziale è indispensabile la presenza del CAPOSTIPITE per la Famiglia dei Numeri (Angelo) e per ogni Famiglia dei Semi (Re); Assi e Mori non hanno Capostipite.

2.2.3 Combinazioni di tipo Moltiplicativo e loro valore

Sono la risultante di 3 o più Combinazioni analoghe e raddoppiano il valore di punteggio ottenuto dalla somma delle Combinazioni semplici, cioè:

3 o più Combinazioni di tipo Associativo costituiscono il CRICCONE;
3 o più Combinazioni di tipo Sequenziale costituiscono la SEQUENZA.

2.3 Proprietà aggregative delle carte

Determinate carte possono essere aggregate ad una Combinazione di tipo Sequenziale con aumento del valore di punteggio, per ogni carta aggiunta, di 5 punti; cioè:

- l'Asso aggregato alla Combinazione di Figure del proprio Seme;
- i Numeri di Scavezzo (dal 16 al 5) più i 4 Mori aggregati alla Grande;
- i Contatori aggregati a tutte le Combinazioni di tipo Sequenziale.

La Combinazione della Grande completa dall'Angelo al Bégato viene detta GRANDE LUNGA FINO AI CALZETTINI.

2.4 Proprietà sostitutive dei Contatori

Oltre alla già descritta proprietà aggregativa, all'interno di Combinazioni di tipo Sequenziale, i Contatori possiedono la proprietà sostitutiva, cioè possono ciascuno sostituire una delle carte concorrenti alla formazione di una Combinazione; sostituiscono:

- Numeri (ad eccezione dell'Angelo);
- Figure (ad eccezione del Re);
- Assi;
- Mori.

Affinché sia applicabile la proprietà sostitutiva dei Contatori è necessaria la presenza almeno di:

- Angelo + un Numero di Grande (Mondo, oppure Sole, oppure Luna) per la Famiglia della Grande;
- Re + una Figura per le Famiglie dei Semi;
- Due Assi per la Famiglia degli Assi;
- Due Mori per la Famiglia dei Mori;

le quali carte così riunite non raggiungono la condizione necessaria di 3 elementi per formare una Combinazione, il Contatore entra in opera sostituendo la terza carta mancante e realizzando così la Combinazione; si dice perciò che il Contatore VA IN TERZA.

Si ricorda che gli Assi, aggregandosi alla Combinazione di tipo Sequenziale del proprio Seme, non Vanno in Terza.

I Contatori possono sostituire altresì un Numero di Scavezzo mancante alla serie aggregata alla Combinazione della Grande, ma non 2 Numeri di Scavezzo consecutivi; laddove si abbia l'interruzione della numerazione si compie lo SCAVEZZO.

Esempi:

Combinazione	Punteggio senza Contatore	Punteggio con 1 Contatore	Punteggio con 2 Contatori
Angelo - Mondo	0 punti	10 punti	15 punti
Angelo - Sole	0 punti	10 punti	15 punti
Angelo - Luna	0 punti	10 punti	15 punti
Re - Regina	0 punti	10 punti	15 punti
Re - Cavallo	0 punti	10 punti	15 punti
Re - Fante	0 punti	10 punti	15 punti
Moro - Moro	0 punti	10 punti	15 punti
Asso - Asso	0 punti	10 punti	15 punti

Applicando le regole descritte si mostrano di seguito, con l'impiego di chiari esempi, i casi comuni e particolari di prosecuzione oppure di Scavezzo della Grande:

1) Caso dove un Contatore sostituisce un Numero della Grande e l'altro sostituisce un Numero di Scavezzo (il 15): 25 punti.

Angelo - Mondo - Bégato - 16 - Matto - 14

2) Caso dove ambedue i Contatori sostituiscono un Numero di Scavezzo (il 16 e il 14): 30 punti.

Angelo - Sole - Luna - Matto - 15 - Bégato - 13

3) Casi dove un Contatore sostituisce un Numero della Grande e l'altro sostituisce il Numero di Scavezzo 16: 35 punti.

Angelo - Bégato - Luna - Matto - 15 - 14 - 13 - 12

oppure:

Angelo - Bégato - Sole - Matto - 15 - 14 - 13 - 12

Per ormai assodata norma convenzionale, in deroga alla regola dello Scavezzo, si stabilisce *che “senza le due Rosse e il 16, possedendo i due Contatori”* si ha comunque Scavezzo, realizzando però Combinazione: 15 punti.

Angelo - Mondo - Béгато - Matto - 15 - 14 - 13 - 12 = non ammesso.

Bensì:

Angelo - Mondo - Béгато - Matto = effetto della deroga alla regola dello Scavezzo.

I Contatori vengono utilizzati per ognuna di tutte le Combinazioni di tipo Sequenziale realizzate: non esauriscono infatti la loro efficacia dopo il primo utilizzo.

Capitolo 3 Gioco della carta

3.1 Generalità

Il gioco del Tarocco bolognese è un gioco di risposta al Seme, simile al Tressette ed al Bridge, ma a differenza di questi ultimi, utilizza il Palo dei Trionfi con privilegi simili a quelli dell'atout.

Nel gioco classico entrano quattro giocatori; all'inizio del gioco ogni giocatore estrae dal mazzo, coperto, una carta: i giocatori che otterranno le due carte di grado minore saranno compagni di gioco ed avversari dei due giocatori che avranno ottenuto le due carte di grado maggiore.

Stabilite le due coppie i giocatori si dispongono al tavolo nelle posizioni N-S contro E-W ed il possessore della carta di grado più alto sarà il MAZZIERE, cioè colui che distribuirà le carte per la prima SMAZZATA.

3.2 Distribuzione delle carte

Mescolato il mazzo, le 62 carte dovranno essere distribuite 5 per volta a turno a ciascun giocatore in senso antiorario, iniziando dal giocatore immediatamente alla destra del Mazziere; ogni giocatore ne riceverà così una MANO di 15, salvo il Mazziere che ne otterrà una Mano di 17.

3.3 La Scartata

Al termine della distribuzione delle carte il Mazziere sceglierà 2 carte della

propria Mano e senza mostrarle le disporrà, coperte, dinanzi a sé. Le 2 carte costituiscono lo SCARTO, entreranno nel futuro TALLONE DI PRESA e dunque nel computo del punteggio finale; l'operazione di Scarto viene chiamata SCARTATA e il Mazziere diviene così lo SCARTATORE.

Non possono essere scartati né i 4 Re né Angelo, Mondo, Bégato e Matto (Tarocchi), dette CARTE DA 5 (dal loro valore di punteggio nel Conto degli Scartini).

Compiuta la Scartata lo Scartatore annuncia **“L’HO FATTA”**, battendo le nocche sul tavolo.

3.4 Giro di Mano

Il giocatore immediatamente alla destra dello Scartatore inizia il suo turno di gioco quale PRIMO DI MANO. Egli METTE A TERRA - cioè pone sul tavolo, scoperta, una carta di sua scelta che diverrà la CARTA DOMINANTE per quel GIRO DI MANO; procedendo in senso antiorario gli altri giocatori compiranno il loro turno di gioco e saranno obbligati a rispondere alla Carta Dominante Mettendo a Terra una carta della stesso Seme, ovvero a rispondere con un Trionfo se sprovvisti di una tal carta, ovvero a rispondere con qualunque altra carta se sprovvisti di Trionfi.

Il Matto può essere coperto, al proprio turno di gioco qualunque siano le carte a Terra, anche essendo nelle condizioni di poter rispondere alla Carta Dominante. Quando esso venga giocato di prima Mano, la Carta Dominante sarà quella Messa a Terra dal secondo di Mano.

Il forzato rifiuto alla risposta viene detto DARE a quel Palo.

Il giocatore che avrà Messa a Terra la carta di grado maggiore conquisterà la Presa di quel Giro di Mano e riporrà le 4 carte, coperte, dinanzi a sé: ciò costituirà il proprio Tallone di Presa.

Un Giro di Mano si conclude con la conquista della Presa.

Il giocatore che avrà conquistata la Presa inizierà un nuovo Giro di Mano, Mettendo a Terra la carta che riterrà più idonea e sarà quindi egli il prossimo Primo di Mano.

3.5 Linguaggio nel gioco

Solo al momento del proprio turno di gioco si ha la facoltà di parlare, esclusivamente secondo le condizioni sotto descritte.

3.5.1 Dichiarazione dell’Accuso

A tutti i giocatori al primo Giro di Mano, al momento del proprio turno di gioco, innanzi di Mettere a Terra la carta è consentito:

TACERE

oppure

DICHIARARE EVENTUALI COMBINAZIONI IN MANO.

Infatti una Mano di carte può contenerne, già all'atto della distribuzione, alcune che realizzano Combinazioni; è a discrezione del giocatore DICHIARARLE, vale a dire mostrarle a compagno e avversari dichiarandone la composizione, omettendo di nominare il Capostipite che viene sottinteso: tale operazione viene detta ACCUSARE.

Esempio:

in Mano	Dichiarazione di Accuso
Re - Regina - Bégato.	<i>La Regina di... con il Bégato</i>
Re - Cavallo - Fante - Matto	<i>il Cavallo e il Fante di... con il Matto</i>
Angelo - Sole - Luna	<i>Le due Rosse</i>
3 Mori	<i>Tre Mori (o tre Moretti)</i>
4 Assi - Bégato - Matto	<i>Quattro Assi con il Bégato ed il</i>
<i>Matto</i>	
Re Spade - Re Coppe - Re Danari	<i>Tre Re sbaglia Bastoni</i>
Tutti i 4 Fanti	<i>Quattro Fanti</i>
Mondo - Bégato - Matto	<i>Tre Tarocchi matti</i>
Angelo - Mondo - Matto	<i>Tre Tarocchi senza il Bégato</i>

Il punteggio ottenuto mediante l'Accusare in Mano Combinazioni verrà sommato al punteggio realizzato al termine di quella Smazzata.

E' proibito Accusare in momenti o modi diversi da quelli descritti, pena l'invalidamento del punteggio.

3.5.2 Informazioni al compagno

Al giocatore Primo di Mano, nell'istante medesimo in cui Mette a Terra la propria carta è consentito:

TACERE.

Dire "**BUSSO**": battendo le nocche sulla carta Messa a Terra, cioè pretendere dal compagno la sua carta migliore.

Dire "**STRISCIO**": strisciando sul tavolo la carta Mettendola a Terra, cioè informare il compagno di disporre ancora di carte di quel Palo.

Dire **“VOLO”**: lanciando e facendo planare sul tavolo la carta che si Mette a Terra, cioè informare il compagno di non possedere altre carte di quel Palo.

La consuetudine permette queste comunicazioni - per i 4 Semi - esclusivamente allorquando sia già stato giocato il Re del Seme messo a Terra.

Non è consentito aggiungere altre informazioni, parlare o trasmettere segnali durante l'intera Partita.

3.6 Ritmo del gioco

La cadenza della messa a Terra delle carte deve essere rapida e costante, non sono ammesse esitazioni o pause, salvo il caso di colui che è costretto a rifiutare quel gioco.

3.7 La Smazzata

La Smazzata comprende 60 turni di gioco, cioè 15 Giri di Mano; al termine verranno riuniti i Talloni di Presa delle coppie di giocatori alleati e si procederà al computo totale del punteggio.

Chi conquista l'ultima Presa della Smazzata guadagna 6 punti.

Sarà ora Mazziere, per la prossima Smazzata, il giocatore immediatamente alla destra di colui che lo fu alla Smazzata precedente; così avverrà per turni, fino alla conclusione della Partita.

3.8 La Partita

Giocate una o più Smazzate, il raggiungimento od il superamento di un punteggio prestabilito, determinato dalla somma dei punteggi di ogni Smazzata, concluderà una PARTITA.

Vincerà la Partita chi avrà raggiunto o superato quel punteggio.

Al termine dell'ultima Smazzata, del caso che entrambi i contendenti abbiano raggiunto o superato quel punteggio, vincerà chi avrà realizzato il punteggio più alto.

3.9 Conteggio dei punti

Riunite le Prese dei giocatori alleati si otterranno così 2 Talloni di Presa avversari tra loro e si procederà al computo del punteggio svoltando le sole carte del Tallone più esiguo.

Il non realizzare alcuna Presa viene definito CAPPOTTO.

Si inizia conteggiando il punteggio delle Combinazioni di tipo Sequenziale, sommando tra loro i punteggi delle singole Combinazioni: se esse sono 3 o più si realizza Sequenza ed il totale del punteggio raggiunto viene raddoppiato.

Si conteggia quindi il punteggio delle Combinazioni di tipo Associativo, sommando tra loro i punteggi delle singole Combinazioni; se esse sono 3 o più si realizza Criccone ed il totale del punteggio raggiunto viene raddoppiato.

Al termine si procede al conto degli Scartini e si assegnano i 6 punti dell'ultima Presa.

Il numero delle carte di ognuno dei 2 Talloni di Presa deve risultare pari; al contrario, dal Tallone che contiene il Matto deve essere tolta una carta e passata - quindi conteggiata - nel Tallone di Presa avversario.

Il totale del conto degli Scartini, comunque distribuiti nei 2 Talloni di Presa è sempre di 87 punti.

Per deduzione, dalle carte sul tavolo mancanti, si conteggerà il punteggio avversario, senza svoltare le carte del secondo Tallone di Presa.

3.9.1 Il Cappotto

Se un Tallone di Presa fosse composto solo dal Matto e dunque le restanti 61 carte formassero il Tallone di Presa avversario, secondo la regola detta, il Matto dovrà essere forzatamente passato al Tallone di Presa avversario, subendo Cappotto. Parimenti se non si conquista nessuna Presa ma si possiedono le sole 2 carte delle Scartate, esse dovranno essere forzatamente passate al Tallone di Presa avversario, subendo Cappotto.

Del caso venga realizzato Cappotto, escludendo gli eventuali punti Accusati in Mano, il punteggio totale dell'unico Tallone di Presa sarà di 939 punti, così suddivisi:

Punti Sequenza (Grande + Figure dei 4 Semi + Mori + Assi)	550 +
Punti Criccone (4 Tarocchi + 4 Re + 4 Regine + 4 Cavalli + 4 Fanti)	296 +
Punti Scartini	87 +
Punti ultima Presa	6 =
Totale Punteggio	939

Nota al Gioco della Carta

Sebbene - ricordiamo - non sia qui oggetto l'esposizione di alcuna strategia di gioco, si riassumono di seguito alcune utili osservazioni tattiche

Lo Scartatore, valutata la propria Mano di carte ricevuta dalla distribuzione, scarterà, in possesso di Numeri, quelle che gli consentiranno di Dare ad un Seme; se ciò non gli fosse possibile scarterà curando di accorciare un Seme oppure di assicurarsi Figure utili vulnerabili.

A colui che inizia un Giro di Mano converrà mettere a Terra un Re ("giocare un re in tondo") solo se suppone una equa distribuzione tra i giocatori delle carte di quel Seme, oppure se è certo della Presa del compagno con un Numero (TAGLIO).

Del caso di manifesta inferiorità sarà necessario sabotare il più possibile il numero di Combinazioni realizzabili dagli avversari.

Il Matto - che ricordiamo può essere Coperto al proprio turno di gioco, qualunque siano le carte Messe a Terra, anche se si fosse nelle condizioni di poter rispondere alla Carta Dominante - consente di proteggere un Seme, attendere e trasferire l'iniziativa al giocatore avversario, superare un attimo di crisi.

Particolarmente curata dovrà essere la tattica per la conservazione o la cattura del Bégato, calibrando il gioco dei Numeri.

Capitolo 4 Giochi vari

4.1 Giochi a quattro giocatori

Sono giocati tradizionalmente l'OTTOCENTO e le QUATTRO SCARTATE.

4.1.1 Ottocento

E' il gioco classico del Tarocco bolognese, 2 giocatori alleati ed avversari agli altri 2 alleati tra loro.

La Partita si termina quando il punteggio realizzato da una coppia raggiunge 800 punti, da ciò il nome del gioco.

Le regole sono quelle indicate al Capitolo 3; in prossimità degli 800 punti, nel corso della Partita, è consentito ai giocatori che, utilizzando il punteggio derivato dall'Accuso in Mano di Combinazioni, raggiungano o superino il traguardo degli 800 punti, CHIAMARSI FUORI, così vincendo la Partita, interrompendola.

E' determinante quindi la priorità dell'Accuso in Mano di eventuali Combinazioni, il quale, se di valore sufficiente a superare gli 800 punti,

consente la vincita della Partita senza proseguire il gioco. Lo Scartatore, distribuite le carte, si avvale allora del vantaggio di raccogliere e guardare le sole prime 15, lasciando coperte le ultime 2 e di Chiamarsi Fuori utilizzando, se sufficiente, il punteggio derivato da eventuali Combinazioni Accusate in Mano. Altrimenti raccoglierà le 2 carte ed il gioco proseguirà nel modo consueto. Il giocatore Primo di Mano potrà allora Chiamarsi Fuori utilizzando il punteggio di eventuali Combinazioni Accusate in Mano, se questo consentirà il raggiungimento od il superamento degli 800 punti, e così il compagno dello Scartatore ed il compagno del Primo di Mano, al proprio Turno di Gioco. Se il punteggio dell'Accuso in Mano del giocatore Primo di Mano non sarà sufficiente a Chiamarsi Fuori il suo compagno potrà sommare ad esso l'eventuale proprio punteggio di Accuso in Mano per Chiamarsi Fuori, se la somma sarà sufficiente. Non così sarà consentito allo Scartatore che abbia raccolte le ultime 2 carte della distribuzione, ora Ultimo di Mano: cioè non potrà sommare il proprio punteggio di eventuali Combinazioni Accusate in Mano a quello eventuale del suo compagno di gioco per Chiamarsi Fuori anche se la somma fosse sufficiente. Se nessuno si Chiamerà Fuori, la Partita proseguirà sino alla fine della Smazzata e si provvederà al conteggio dei punti per stabilire la coppia vincitrice.

Ad alcuni tavoli è consuetudine allungare il gioco fino a 1000 o 1500 punti.

4.1.2 Quattro Scartate

Il gioco è identico all'Ottocento salvo il concludere la Partita e quindi procedere al conteggio dei punti, allorquando ognuno dei 4 giocatori avrà distribuite le carte per una volta: ciò consente sempre a ciascun giocatore di essere Scartatore, evitando che la Partita possa concludersi senza aver dato il medesimo vantaggio a tutti i giocatori, come potrebbe accadere nell'Ottocento. Conclusa la Smazzata del quarto giocatore vincerà la Partita la coppia che avrà realizzato il punteggio più alto.

4.2 Giochi a tre giocatori

Si gioca tradizionalmente il TERZIGLIO.

4.2.1 Terziglio

Un giocatore avversario di due alleati tra loro.

All'inizio del gioco ogni giocatore estrae dal mazzo coperto una carta; colui che estrarrà la carta di grado più alto sarà il primo ricevitore delle carte distribuite.

Mescolato il mazzo il giocatore immediatamente alla sinistra del ricevitore distribuirà le carte, 6 alla volta, in senso antiorario, consegnandone 18 ad ogni giocatore. Le restanti 8 carte saranno poste, coperte, sul tavolo e

costituiranno il POZZO.

Il ricevitore ha per primo il diritto di utilizzare le carte del Pozzo, oppure di passare la Mano; egli, valutate le proprie carte potrà dire:

“PASSO” - il ricevitore intende passare ogni diritto al prossimo giocatore alla sua destra, oppure dire:

“POSSO?” - il ricevitore intende giocare da solo, utilizzando le carte del Pozzo e diventare avversario degli altri due giocatori alleati così tra loro. Solo la risposta **“VA BENE!”** di ambedue gli altri giocatori gli consentirà di raccogliere le 8 carte del Pozzo, unirle alle 18 della propria Mano, sceglierne 8 e scartarle secondo le regole generali: ciò viene detto ANDARE SU. La risposta **“NO! FACCIO DI MIO”** di uno degli altri giocatori annullerà i diritti del ricevitore trasferendoli a colui che si è opposto, il quale sarà obbligato poi a mantenere fede a quanto dichiarato. Il ricevitore potrà altresì dire:

“FACCIO DI MIO” - egli - così come chi gli si fosse opposto - si aggiudica il diritto di giocare da solo senza utilizzare le carte del Pozzo e sarà avversario degli altri 2 giocatori alleati tra loro; egli giocherà avvalendosi solo delle 18 carte ottenute dalla distribuzione. Le carte del Pozzo saranno inutilizzate, divenendo però poi proprietà di colui che conquisterà l'ultima Presa e quindi normalmente conteggiato nel calcolo del punteggio.

Del caso colui che “va su” subisca Cappotto le 8 carte della Scartata passano agli avversari, divenendo loro proprietà.

Chi realizza il punteggio più alto vince, il punteggio di chi perde non viene calcolato; i punti vengono espressi in POSTE, così approssimando il punteggio:

da 0 a 14 punti = 0 Poste

da 15 a 24 punti = 1 Posta

da 25 a 34 punti = 2 Poste

e così di seguito.

E' uso approssimare le Poste anche così: da 0 a 45 punti = 0 Poste, ecc.

Colui che gioca da solo vincerà o perderà un numero doppio di Poste che verranno sottratte o sommate equamente al punteggio di ciascuno degli avversari, i quali saranno ognuno debitore o creditore per metà del totale assegnato; colui che avrà “fatto di suo” raddoppierà il punteggio rispetto all' “andare su”.

Esempi:

Il giocatore da solo è vincitore “andando su”.

Egli realizza 208 punti che approssimati corrispondono a 20 Poste:

punteggio di chi è "andato su"
punteggio di ogni giocatore avversario a lui

+ 40 Poste
- 20 Poste

Il giocatore da solo è perdente “facendo di suo”.
La coppia a lui avversaria realizza 208 punti (20 Poste):

punteggio di chi ha “fatto di suo”	- 80 Poste
punteggio di ogni giocatore a lui avversario	+ 40 Poste

Terminata una Smazzata colui che ha giocato da solo distribuirà le carte per una nuova Smazzata e verranno quindi annullate le precedenti alleanze; essendo Terziglio, per consuetudine, un gioco di danaro, ogni Smazzata è di per sé stessa una Partita e non esiste quindi un traguardo terminale prestabilito.

Salvo per quanto sopra descritto, valgono tutte le regole del gioco della carta.

4.3 Giochi a due giocatori

Si giocano il MILLONE, il CENTOCINQUANTA e il QUINDICI.

4.3.1 Millone

Due giocatori avversari tra loro.

All'inizio del gioco ogni giocatore estrae dal mazzo coperto una carta: colui che estrarrà la carta di grado più alto sarà il Mazziere per quella Smazzata; i giocatori si alterneranno poi nel distribuire le carte, una volta ciascuno a turno, nelle Smazzate seguenti. Il Mazziere distribuirà, 5 per volta alternativamente, 20 carte all'avversario e 22 a sé stesso.

I giocatori scarteranno, secondo le regole generali e ponendole coperte dinanzi a loro, 10 carte, quindi il Mazziere provvederà alla distribuzione delle restanti 20 carte, 10 a sé e 10 all'avversario nel modo descritto; queste ultime carte verranno riunite alle restanti della prima distribuzione e costituiranno le Mani di gioco.

Il Mazziere scarterà, seguendo le regole, due carte aggiungendole alle 10 precedentemente scartate; l'avversario inizierà il gioco.

Vincerà la Partita il giocatore che raggiungerà o supererà per primo i 1000 punti, da ciò il nome del gioco.

In prossimità dei 1000 punti, nel corso della Partita, è consentito ai giocatori che, utilizzando il punteggio derivato dall'Accuso in Mano di Combinazioni, raggiungano o superino il traguardo dei 1000 punti, Chiamarsi Fuori, così vincendo la Partita, interrompendola.

E' determinante quindi la priorità dell'Accuso in Mano di eventuali Combinazioni, il quale, se di valore sufficiente a superare i 1000 punti, consente la vincita della Partita senza proseguire il gioco. Lo Scartatore, distribuite le carte si avvale allora del vantaggio di raccogliere e guardare le sole prime 20, lasciando coperte le ultime 2 e di Chiamarsi Fuori utilizzando, se sufficiente, il punteggio derivato da eventuali Combinazioni Accusate in Mano. Altrimenti raccoglierà le 2 carte e il giocatore avversario potrà allora Chiamarsi Fuori utilizzando il punteggio di eventuali Combinazioni Accusate in Mano, se questo consentirà il raggiungimento od il superamento dei 1000 punti. Se nemmeno questi si Chiamerà Fuori il Mazziere, dopo che i giocatori avranno compiuta la regolamentare Scartata, provvederà alla distribuzione delle restanti 20 carte e il gioco proseguirà nel modo consueto. Non sarà consentito Chiamarsi Fuori, ad entrambi i giocatori, utilizzando eventuali Combinazioni realizzate avvalendosi delle carte ottenute dalla seconda distribuzione. Tali Combinazioni, comunque, potranno essere regolarmente Accusate in Mano e successivamente computate al termine di quella Smazzata; la Partita continuerà normalmente sino alla fine quando si provvederà al conteggio dei Punti per stabilire il vincitore.

Salvo per quanto sopra descritto valgono tutte le regole del gioco della carta.

4.3.2 Centocinquanta

Due giocatori avversari tra loro.

All'inizio del gioco ogni giocatore estrae dal mazzo coperto una carta: colui che estrarrà la carta di grado più alto sarà il Mazziere per quella Smazzata; i giocatori si alterneranno poi nel distribuire le carte, una volta ciascuno a turno, nelle Smazzate seguenti. Il Mazziere distribuirà, 5 per volta alternativamente, 15 carte all'avversario e 17 a sé stesso; le restanti 30 carte resteranno avulse dal gioco e dal computo del punteggio.

Vincerà la Partita colui che raggiungerà o supererà per primo i 150 punti, da ciò il nome del gioco.

In prossimità dei 150 punti, nel corso della Partita, è consentito ai giocatori che, utilizzando il punteggio derivato dall'Accuso in Mano di Combinazioni, raggiungano o superino il traguardo dei 150 punti, Chiamarsi Fuori, così vincendo la Partita, interrompendola.

E' determinante quindi la priorità dell'Accuso in Mano di eventuali Combinazioni, il quale, se di valore sufficiente a superare i 150 punti, consente la vincita della Partita senza proseguire il gioco. Lo Scartatore, distribuite le carte, si avvale allora del vantaggio di raccogliere e guardare le sole prime 15, lasciando coperte le ultime 2 e di Chiamarsi Fuori utilizzando, se sufficiente, il punteggio derivato da eventuali Combinazioni Accusate in Mano. Altrimenti raccoglierà le 2 carte ed il gioco proseguirà nel modo

consueto. Il giocatore avversario potrà allora Chiamarsi Fuori utilizzando il punteggio di eventuali Combinazioni Accusate in Mano, se questo consentirà il raggiungimento od il superamento dei 150 punti. Se nemmeno questi si Chiamerà Fuori, lo Scartatore potrà comunque Accusare in Mano le eventuali Combinazioni le quali verranno successivamente computate alla fine della Smazzata; la Partita proseguirà regolarmente e si provvederà al conteggio dei punti per stabilire il vincitore.

Ad alcuni tavoli è consuetudine allungare il gioco fino a 151 oppure 200 punti.

Salvo per quanto sopra descritto valgono tutte le regole del gioco della carta.

4.3.3 Quindici

E' il gioco del Centocinquanta con il punteggio così approssimato:

da 0 a 4 punti = 0 punti

da 5 a 14 punti = 1 punto

da 15 a 24 punti = 2 punti

da 25 a 34 punti = 3 punti

e così di seguito.

Vincerà la Partita colui che raggiungerà o supererà per primo i 15 punti, da ciò il nome del gioco.

Ad alcuni tavoli è consuetudine allungare il gioco fino a 20 oppure 21 punti.

Salvo per quanto sopra descritto valgono tutte le regole del gioco della carta.

4.4 Altri Giochi

Si gioca tradizionalmente la MATTAZZA; essa appartiene alla schiera dei giochi di carte a non prendere: allegra e fracassona ha spirito diverso dagli altri giochi praticabili con le Carte Lunghe; viene comunque qui citata e descritta essendo uso comune il giocarla.

4.4.1 Mattazza

Da 6 a 3 giocatori, ognuno gioca per sé, avversario agli altri.

Lo scopo del gioco è raggiungere il minor punteggio possibile, facendo almeno una Presa.

Se tutti i giocatori conquisteranno una Presa ciascuno, perderà chi realizzerà il punteggio maggiore; altrimenti perderà chi non avrà conquistata nessuna Presa.

Se 2 o più giocatori non conquisteranno nessuna Presa o totalizzeranno il medesimo punteggio più alto, essi perderanno tutti.

All'inizio del gioco ogni giocatore estrae dal mazzo coperto una carta: colui che estrarrà la carta di grado più alto sarà il Mazziere per quella Smazzata; i giocatori si alterneranno poi nel distribuire le carte, una volta ciascuno a turno, nelle Smazzate seguenti. Ad alcuni tavoli è uso sia chi perde il successivo Mazziere.

Il Mazziere distribuirà, 5 per volta a turno, 10 carte a ciascun giocatore, indipendentemente dal numero dei partecipanti, le carte avanzate dalla distribuzione per quella Smazzata, resteranno avulse dal gioco e dal computo del punteggio.

Non viene effettuata la Scartata ed il gioco procede secondo le regole generali; durante il suo svolgimento è consentito ai partecipanti, al momento della Messa a Terra di ogni carta, il parlare usando i coloriti termini caratteristici di questo gioco, allo scopo di indicare il senso della propria carta intavolata, oppure la richiesta generica agli altri giocatori della Messa a Terra di carte di valore o meno.

I termini usati sono:

- **“Andare a duro”**: il giocatore che possiede molte carte con forte potere di Presa dichiara la propria volontà di cercare alleati affinché almeno un giocatore non conquisti nessuna Presa.
- **“Mettere”**: si invita il giocatore prossimo di Mano a Mettere a Terra le carte con più forte potere di Presa (Trionfi o Re) affinché almeno un giocatore non conquisti nessuna Presa.
- **“Farsi delle carte buone”**: come “Mettere”.
- **“Farsi i migliori”**: si invita il giocatore prossimo di mano a Mettere a Terra i Trionfi migliori.
- **“Fare il Pagatore”**: si invita chi ha dichiarato di “Andare a duro” a Mettere a Terra una carta con forte potere di Presa, sulla quale scaricare poi carte pregiate, affinché egli dimostri di non bluffare.
- **“Travalicare”**: si invita a Mettere a Terra una carta con debole potere di Presa, appartenente ad uno dei 4 Semi.
- **“Andare in campagna”**: come “Travalicare”.

Naturalmente data la natura e lo scopo ultimo del gioco non si Accusa.

Al termine di ogni Smazzata si provvede al conteggio dei Punti nel modo consueto, salvo il Conto degli Scartini. Esso si computa qui a Prese, cioè a gruppi di carte, il quale numero è in funzione dei partecipanti: per 6 giocatori partecipanti una Presa è costituita da un gruppo di 6 carte, per 5 giocatori partecipanti da un gruppo di 5 e così di seguito. Secondo le regole generali, quando 2 o più Carte di Valore, nella stessa Presa, vengono computate per il Conto degli Scartini, la prima mantiene il proprio valore consueto mentre per

le altre il valore viene diminuito di una unità. Così pure chi avrà Coperto il Matto passerà una carta al giocatore che avrà vinto il Giro di Mano nel quale il Matto è stato giocato.

Ogni volta che un giocatore perde addebita a sé stesso 1 Punto; il criterio secondo il quale si stabilisce chi vincerà la Partita può essere deciso in vari modi, in base a un comune accordo precedente:

- Si stabilisce un punteggio di traguardo (in genere da 2 a 6 Punti): colui che per primo raggiungerà quel punteggio perderà e riposerà, mentre gli altri giocatori proseguiranno di Smazzata in Smazzata finché non rimarranno solo i due vincitori.
- Partecipando in 3 o 4 giocatori perderanno i 2 giocatori che per primi raggiungeranno i 3 Punti, oppure il primo che raggiungerà i 6 Punti. Partecipando in 5 o 6 giocatori perderanno i 3 giocatori che per primi raggiungeranno i 2 Punti, oppure il primo che raggiungerà i 4 Punti.
- Perderà il giocatore che per primo raggiungerà il punteggio stabilito.

Computo dei punteggi

Si descrive, di seguito, il metodo comunemente usato ai tavoli bolognesi per il rapido computo dei punteggi accreditati ai giocatori, al termine di ogni Smazzata.

Ricordiamo che, usualmente, si considera solo il Tallone di Presa evidentemente più esiguo, svoltandone tutte le carte da esso contenute sul tavolo di gioco e si procede prima al computo del punteggio del Tallone avversario determinandolo, per sottrazione di carte, dalla composizione delle carte svoltate, poi al computo del punteggio del Tallone considerato.

Tradizionalmente si contano, secondo questo ordine:

Le Combinazioni di tipo Sequenziale

Le Combinazioni di tipo Associativo

Il Conto degli Scartini

L'Ultima Presa

Gli Accusi

Combinazioni di tipo Sequenziale: conteggio della Sequenza

Le Combinazioni di tipo Sequenziale, lo ricordiamo, sono 7, chiamate di seguito brevemente **Sequenze**, realizzabili solo in presenza del Capostipite di ogni Famiglia (Angelo per la Grande, Re per i 4 Semi) e composte da almeno 3 Figure, o da 2 Figure ed un Contatore, compreso il Capostipite; esse sono:

Grande (**Angelo**, Mondo, Sole, Luna, 16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5, i 4 Mori, Béгато)

Danari (**Re**, Regina, Cavallo, Fante, Asso)

Coppe (**Re**, Regina, Cavallo, Fante, Asso)

Spade (**Re**, Regina, Cavallo, Fante, Asso)

Bastoni (**Re**, Regina, Cavallo, Fante, Asso)

4 Assi (senza Capostipite né ordine gerarchico)

4 Mori (senza Capostipite né ordine gerarchico)

ricordiamo inoltre che, quando si è in possesso di tre o più Sequenze si realizza **Sequenza** (da non confondere!), premio che raddoppia il punteggio ottenuto dalla somma dei punti di ogni singola Sequenza.

Analizzando in dettaglio la morfologia di una Sequenza minima di 3 carte di uno dei quattro Semi (Danari, Coppe, Spade, Bastoni) notiamo che:

- essa realizza 10 punti;
- è possibile "saltare", o "fare fuori" una sola qualsiasi figura - salvo il Capostipite - diremo in modo naturale;
- è possibile sostituire - o saltare come preferiscono dire in molti - una figura con un Contatore per raggiungere il numero minimo di 3 carte necessario per realizzare la Sequenza;
- è possibile aggiungervi il corrispondente Asso a partire dalla quarta posizione, con incremento di 5 punti;
- è possibile aggiungervi 1 o 2 Contatori con incremento di 5 punti per ciascuno.

Possiamo quindi formulare la regola che: **il punteggio prodotto da una Sequenza è uguale al numero delle carte che la compongono, meno una, moltiplicato per 5.**

Analizziamo ora la Grande, vale la stessa regola sopra enunciata: **il punteggio prodotto dalla Grande è uguale al numero delle carte che la compongono, meno una, moltiplicato per 5**, ma si devono tenere in considerazione alcuni aspetti peculiari che qui analizzeremo.

Ricordiamo che la Grande completa è composta sostanzialmente da tutti i Trionfi dall'Angelo al Bégato, è composta quindi da 21 carte e ad essa può essere aggiunto il Matto come Contatore.

La grande è però virtualmente sezionata in 4 gruppi:

- i Numeri della Grande (Angelo, Mondo, Sole, Luna)
- i Numeri di Scavezzo (dal 16 al 5 compresi)
- i quattro Mori (senza ordine gerarchico)
- il Bégato (che è anche un Contatore)

Analizzando i Numeri della Grande valgono le stesse regole vigenti per i quattro Semi cioè:

- è possibile "saltare", o "fare fuori" un solo qualsiasi componente - salvo il Capostipite - diremo in modo naturale;
- è possibile sostituire - o saltare come preferiscono dire in molti - un componente con un Contatore per raggiungere il numero minimo di 3 carte

necessario per realizzare la **Sequenza**;

- è possibile aggiungervi 1 o 2 Contatori con incremento di 5 punti per ciascuno;
- è possibile aggiungervi i Numeri di Scavezzo partendo con il 16 dalla quarta posizione, con incremento di 5 punti per ogni Numero;
- è possibile aggiungervi da uno a quattro Mori con incremento di 5 punti per ogni Moro;
- è possibile aggiungere alla Grande completa il Matto con incremento di 5 punti.

Consideriamo ora i Numeri Scavezzo: sappiamo che in mancanza di uno di essi possiamo sostituirlo - o saltarlo - se possediamo un Contatore, così possiamo sostituirne - o saltarne - 2 se possediamo 2 Contatori; è però vietato collocare i 2 Contatori in posizioni adiacenti consecutive.

La mancanza di due Numeri di Scavezzo consecutivi provoca l'interruzione della Grande e realizza lo **Scavezzo**.

Esiste lo **Scavezzo Reale**, provocato dalla mancanza di Sole, Luna, 16.

Per gli Assi, sappiamo che:

- realizzano punteggio in numero minimo di tre, oppure due più un contatore (10 punti);
- è possibile aggiungere il quarto Asso con incremento di 5 punti;
- è possibile aggiungere i 2 Contatori con incremento di 5 punti per ciascun Contatore.

Per i Mori valgono le stesse regole.

Si ricorda che gli Assi vengono conteggiati sia nella Sequenza della loro Famiglia sia nella Sequenza del loro Seme di appartenenza e che anche i Mori vengono conteggiati sia nella Sequenza della loro Famiglia sia nella Grande.

E' ora evidente che analizzando le carte del Tallone di Presa svoltate sul tavolo e sottraendole alla proprietà del Tallone avversario si può facilmente:

- dedurre il numero e la natura delle Sequenze avversarie;
- conoscerne la composizione in numero di carte per ciascuna;

- contare le carte di ogni Sequenza;
- sottrarre a ciascuna di esse una unità;
- moltiplicare il numero per 5;
- ottenere il totale del punteggio del Tallone avversario.

Se le Sequenze sono 3 o più si raddoppierà il totale della somma dei punteggi di ognuna, facendo **Sequenza**.

Velocemente si procederà al computo del punteggio delle Sequenze del Tallone svoltato.

Combinazioni di tipo Associativo: conteggio del Criccone

Le Combinazioni di tipo Associativo, di seguito chiamate **Cricche**, sono 5, realizzabili con la presenza di un minimo di tre esemplari per schiera di appartenenza, riassumendo:

i Tarocchi (Angelo, Mondo, Bégato, Matto)
 i Re (Danari, Coppe, Spade, Bastoni)
 le Regine (Danari, Coppe, Spade, Bastoni)
 i Cavalli (Danari, Coppe, Spade, Bastoni)
 i Fanti (Danari, Coppe, Spade, Bastoni)

Consideriamo la somma totale di tutte 5 le Cricche che è, per le regole generali, di **148** punti, cioè non considerando il raddoppio dovuto alla presenza di più di tre Cricche, **Mezzo Criccone**.

Valutando le carte svoltate del Tallone di Presa considerato, si sottrarrà al numero 148 il valore proprio di ogni carta non in possesso al Tallone avversario, cioè:

18 punti per ogni Tarocco
 17 punti per ogni Re
 14 punti per ogni Regina
 13 punti per ogni Cavallo
 12 punti per ogni Fante

Se nel Tallone di Presa considerato sono presenti 3 carte della stessa schiera (Tarocchi, Re, Regine, Cavalli, Fanti) al Tallone avversario verrà sottratto il valore di sole due carte di quella schiera, perché si avrà ovviamente impedito ad esso di realizzare la Cricca di quella schiera e la si computerà in quello considerato.

La regola per il computo del Criccone è: **Mezzo Criccone (148) meno il valore proprio di ogni carta posseduta - con un massimo di due per**

schiera; moltiplicato per due se si realizzano 3 o più Cricche.

Non sfugga che propriamente fare **Criccone** significa avere 3 o più Cricche, premio che raddoppia il punteggio ottenuto dalla somma dei punti di ogni singola Cricca.

Velocemente si procederà al computo del punteggio del Criccone del Tallone svoltato.

Conto degli Scartini

Sapendo che hanno valore solo le sedici Figure ed i quattro Tarocchi purché accoppiati ad uno Scartino (oppure tra essi) e gli Scartini appaiati tra essi, la somma derivata da ciò fornisce **sempre un totale di 87** punti, si conta quindi il proprio punteggio del Conto degli Scartini e si deriva per facile sottrazione il punteggio avversario.

Da ricordare che il numero delle carte contenute nei due Talloni di Presa deve risultare pari (cioè divisibile per 2 senza resto); se ciò non fosse dal Tallone che contiene il Matto si estrarrà una carta e la si conterà nel Tallone avversario.

Ultima Presa

Il giocatore che ha conquistata l'ultima Presa nell'ultimo Giro di Mano accrediterà 6 punti al proprio Tallone di Presa; volendo, se il tallone al quale si debba accreditare l'ultima Mano realizza il Criccone, si aggiungono 3 punti al punteggio prodotto dal valore del Mezzo Criccone meno quello delle carte avversarie, ottenendo ovviamente il medesimo risultato.

Accusi

Chi avrà Accusati punti in Mano, secondo le regole generali, li registrerà al momento dell'Accuso e li accrediterà sommandoli al punteggio finale di quella smazzata computato nel Tallone di Presa di appartenenza.

Saggio bibliografico

A chi desideri approfondire la conoscenza dell'evoluzione del gioco del Tarocchino bolognese consigliamo la lettura de:

Istruzioni necessarie per chi volesse imparare il giuoco dilettevole delli Tarocchini di Bologna - Ferdinando Pisarri, Bologna - 1754.

(volume riedito in ristampa anastatica da FORNI EDITORE S.r.l. Sala Bolognese BO)

Il TAROCCO ossia Giuoco della Partita - Luigi Priori Editore, Bologna - 1872.

(di questo volume alcune edizioni sono consultabili presso la Biblioteca comunale dell'Archiginnasio di Bologna.)

Il Tarocchino Bolognese - Girolamo Zorli, Forni Editore, Bologna - 1992.

Confrontando le regole descritte dalle due antiche pubblicazioni con le norme moderne

sarà infatti interessante notare sia come un tempo venivano conteggiati i punti e le partite - poiché era gioco di denaro - sia il colorito gergo in passato usato dai giocatori, essendo allora consuetudine il parlare durante il gioco.

Al volume edito nel XIX secolo è "*unitovi una lettera per conteggiare con facilità li diversi giuochi*" minuscolo trattato di aritmetica spicciola per facilitare il computo dei punteggi delle varie combinazioni.

Si noti altresì che, salvo aspetti marginali (ad esempio il conteggio degli scartini) le regole fondamentali che governano il formare le combinazioni ed il gioco della carta, sono rimaste pressoché immutate nel corso di più di quattro secoli.

Invitiamo a esplorare i siti:

<http://www.taroccobolognese.mauriziobarilli.it> - queste istruzioni.

<http://www.trete.it/>

sito per vari giochi di carte on-line; con enciclopedia, storia e biblioteca della materia

<http://www.pagat.com/tarot/ottocen.html> - istruzioni per il gioco in lingua inglese.