

Tarocco genovese

Il mazzo è stato stampato dalla Dal Negro e distribuito ai soci del 7bello Cartagiocofilia Italiana come mazzo del 2025, oltre che disponibile nel catalogo del fabbricante.

L'iniziativa e lo sviluppo del mazzo sono di Jean Maillard (<https://maillard.it/>), ricercatore nella Silicon Valley che si occupa dello sviluppo di tecnologie linguistiche per le lingue minoritarie. È appassionato di giochi di carte e membro fondatore del «Conseggio pe-o patrimonio linguistico ligure», associazione culturale che si occupa della promozione del patrimonio linguistico ligure..

I disegni sono di Elettra Deganello (<https://elettradeganello.com/>), illustratrice e designer. Dal 2020 insegna alla Scuola Internazionale di Comics di Firenze, dove tiene corsi di graphic design e illustrazione applicata alle carte da gioco. Ha disegnato numerosi mazzi di carte ed è attualmente editor dell'IPCS, l'International Playing-Card Society di Londra.

Le illustrazioni di questo mazzo mostrano uno studio attento di antichi mazzi e la consultazione di testi sulla storia delle carte da gioco.

Il mazzo è a figure speculari.

Nella linea diagonale che divide le due semifigure c'è il nome della carta in genovese (nell'immagine re di quadri e Bagatto).



Sempre in genovese i nomi dei semi, quelli dei semi latini usati in passato.

Sono *coppe* (coppe per i cuori), *dinae* (denari per i quadri) e *spoae* (spade per le picche).

Scioî (fiori) fa riferimento ai semi francesi, quelli attualmente utilizzati a Genova.

La cornice delle figure ha da 1 (fante) a 4 (re) piccoli rombi sui lati che indicano il valore della carta come *carta di conto* (vedi foglietto di istruzioni).

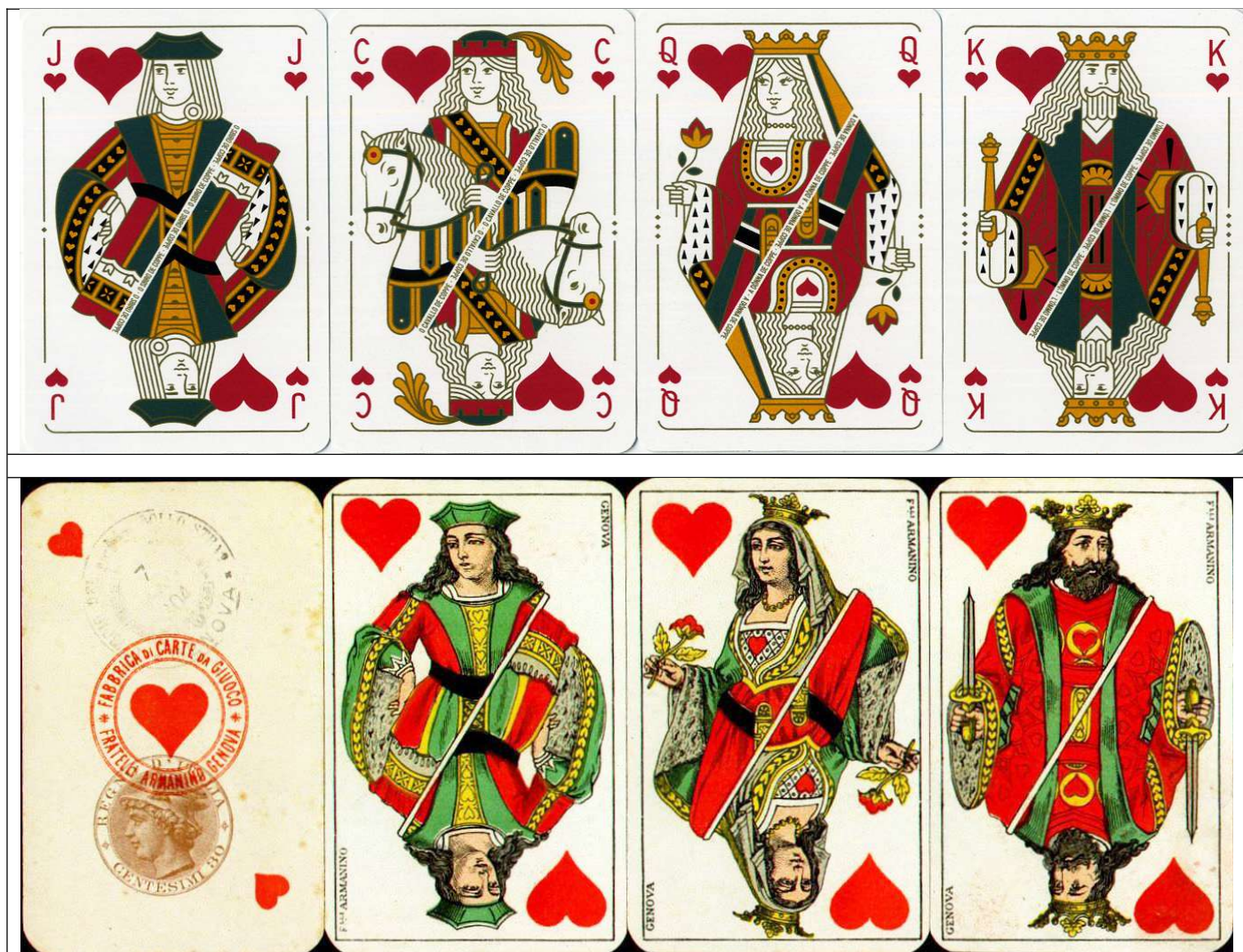
Le figure mantengono tutte le caratteristiche del mazzo di carte Belga-Genovese. Gli abiti, la posizione delle mani e dei visi riflettono quelle del mazzo originale.

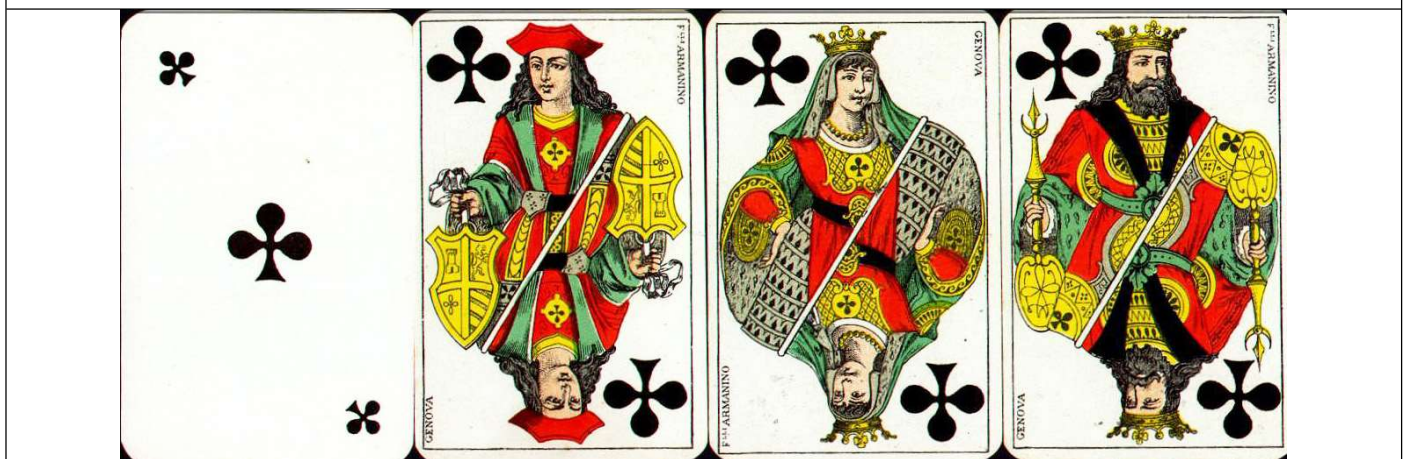
Uniche differenze nelle figure rispetto al disegno standard:

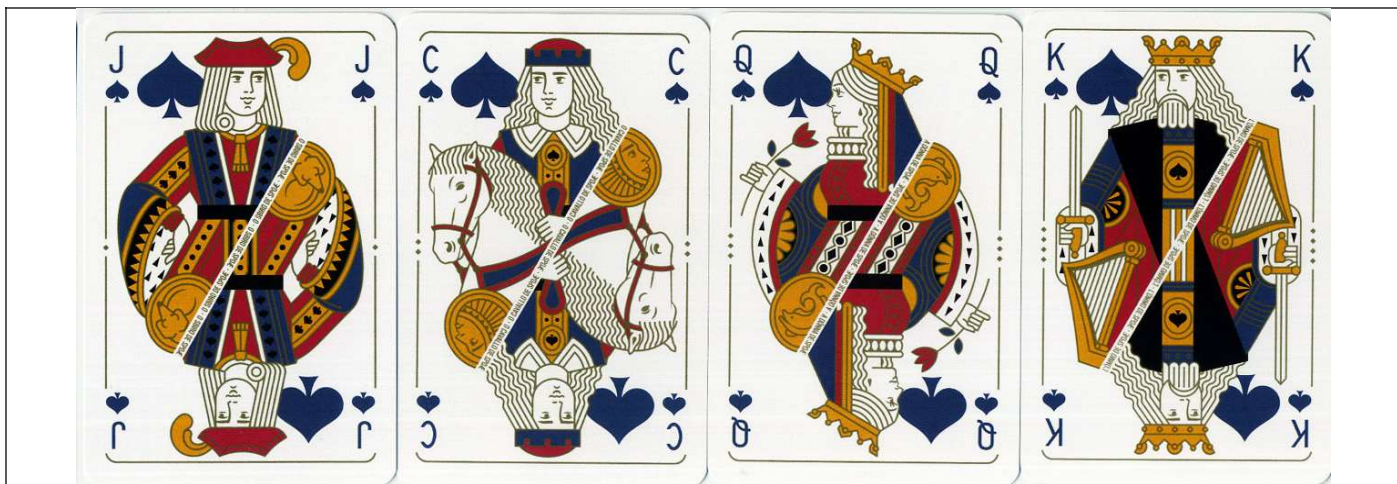
- la spada del re di cuori è sostituita da uno scettro
- viceversa lo scettro del re di picche è sostituito da una spada
- lo scudo del fante di fiori porta la croce di san Giorgio presente nello stemma di Genova invece che le armi di Spagna sullo scudo ogivale.

Il cavallo, carta che non è presente nei mazzi standard a semi francesi, è stato disegnato in modo originale, perfettamente compatibile con i disegni delle altre figure. I disegni sono ispirati al *Tarot français des fleurs*, il principale mazzo in stile “parigino” con i cavalli.

Confrontiamo le figure del *Tarocco Genovese* con quelle di un mazzo *Carte opache inalterabili* N°. 9 dei Fratelli Armanino con bollo datato 7 maggio 1904:

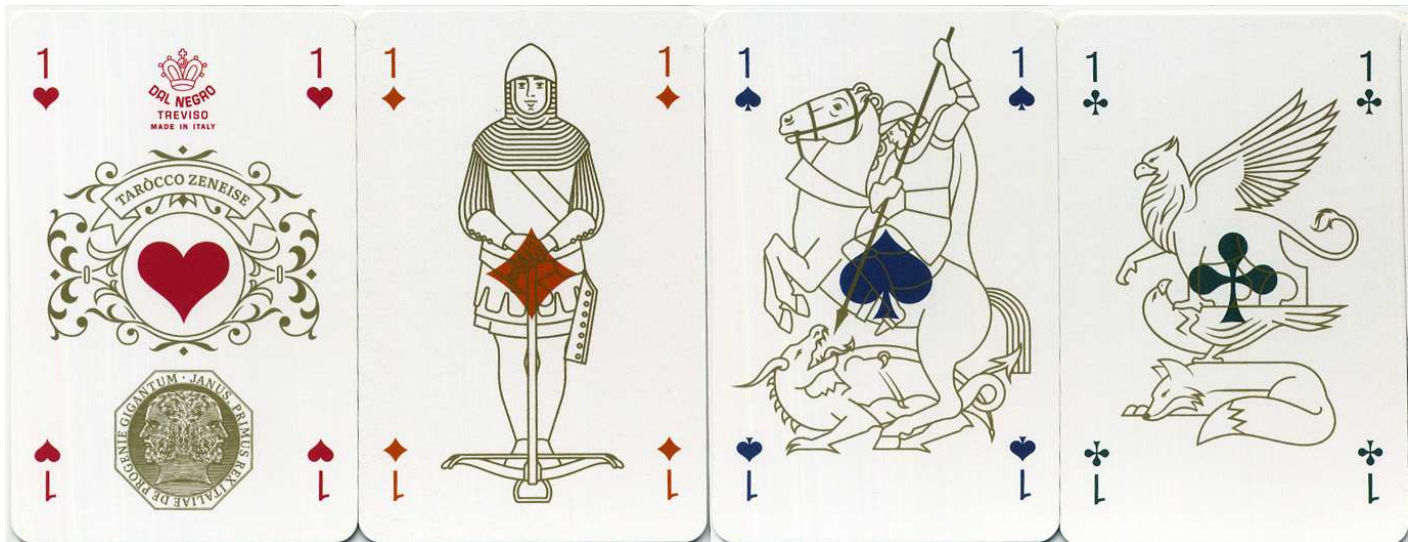




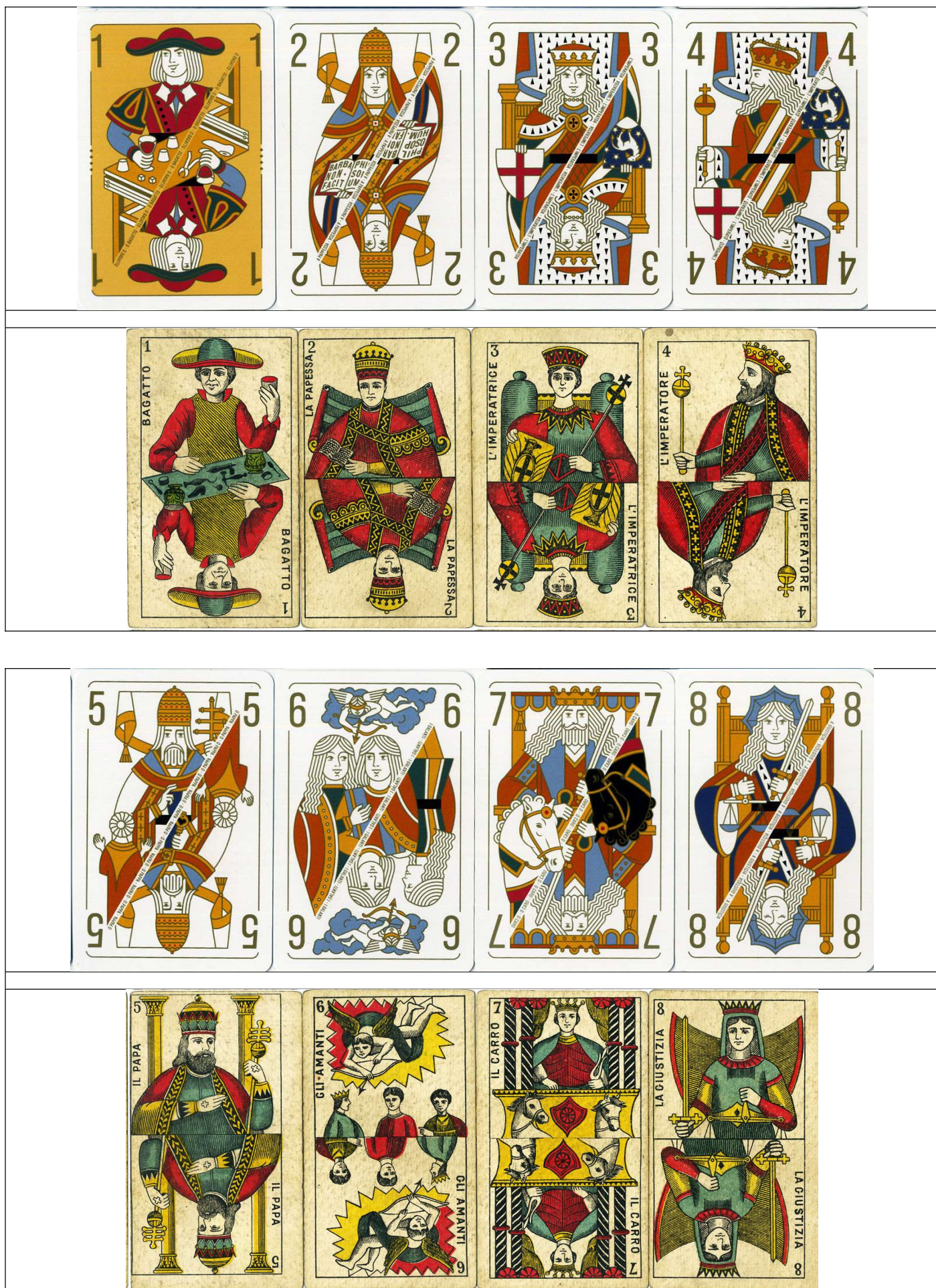


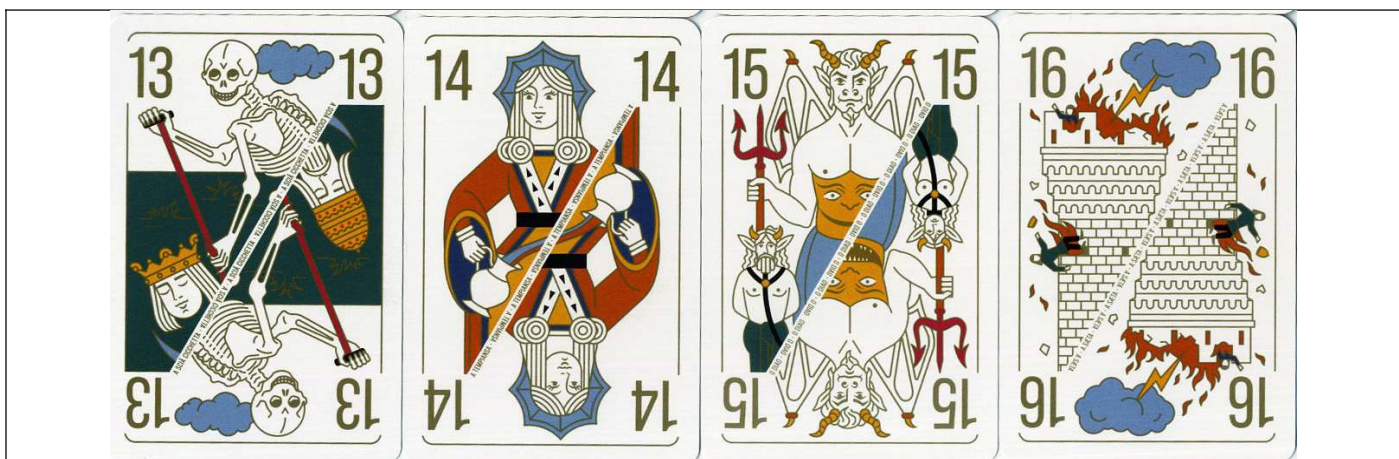
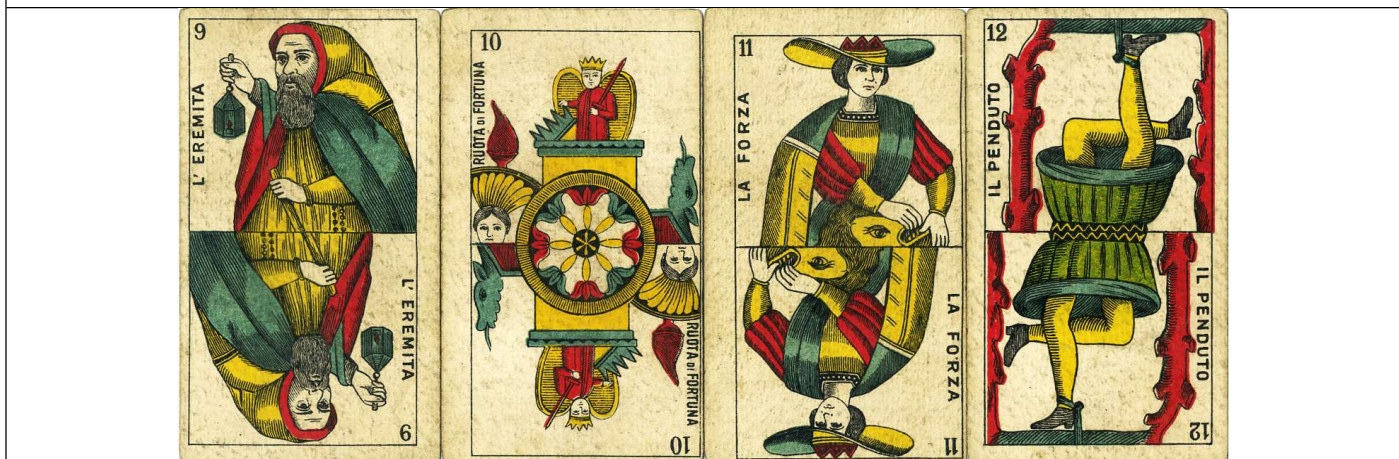
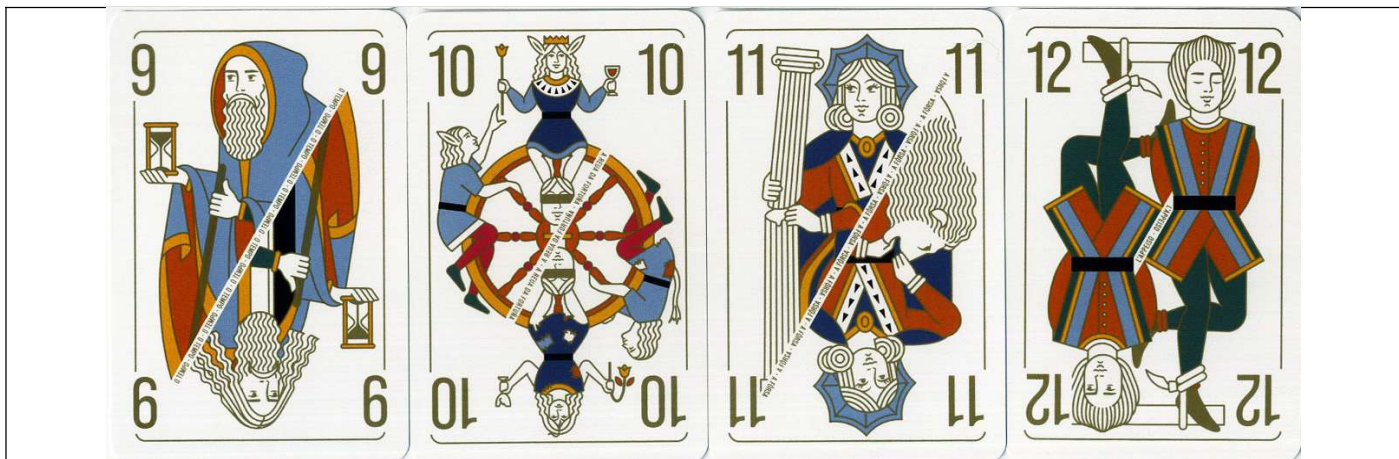
Sugli assi troviamo:

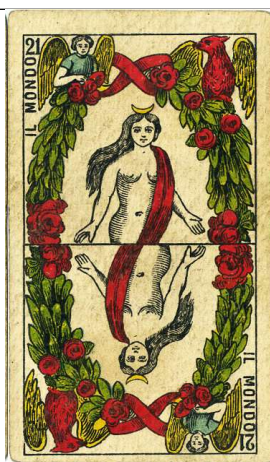
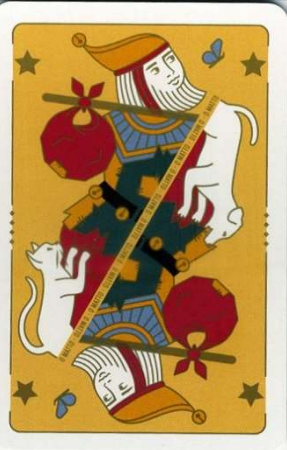
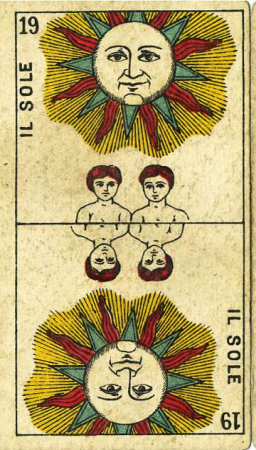
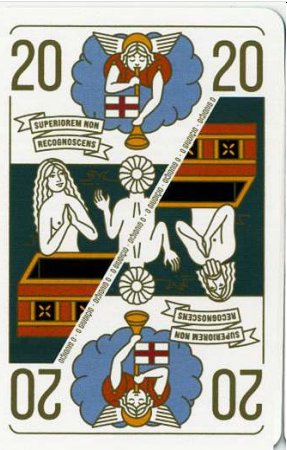
- Giano bifronte con una scritta latina tradotta in “Giano, il primo re d’Italia della stirpe dei giganti”. La scelta dell’immagine di Janus fa riferimento al nome latino di Genova, Janua.
- un balestriere; i balestrieri genovesi erano un corpo scelto medievale per la difesa della repubblica di Genova, richiesti come mercenari anche da altre nazioni.
- San Giorgio che uccide il drago, il santo protettore di Genova.
- un grifone che ha la meglio su un’aquila e una volpe - un’allegoria storica che richiama il motto *Griphus ut has angit, sic hostes Janua frangit* (come il grifone artiglia queste, così Genova distrugge i nemici).



Confrontiamo gli onori con quelli di un tarocco stampato da Cesare Jona, mazzo che reca il bollo usato negli anni 1917÷1922.

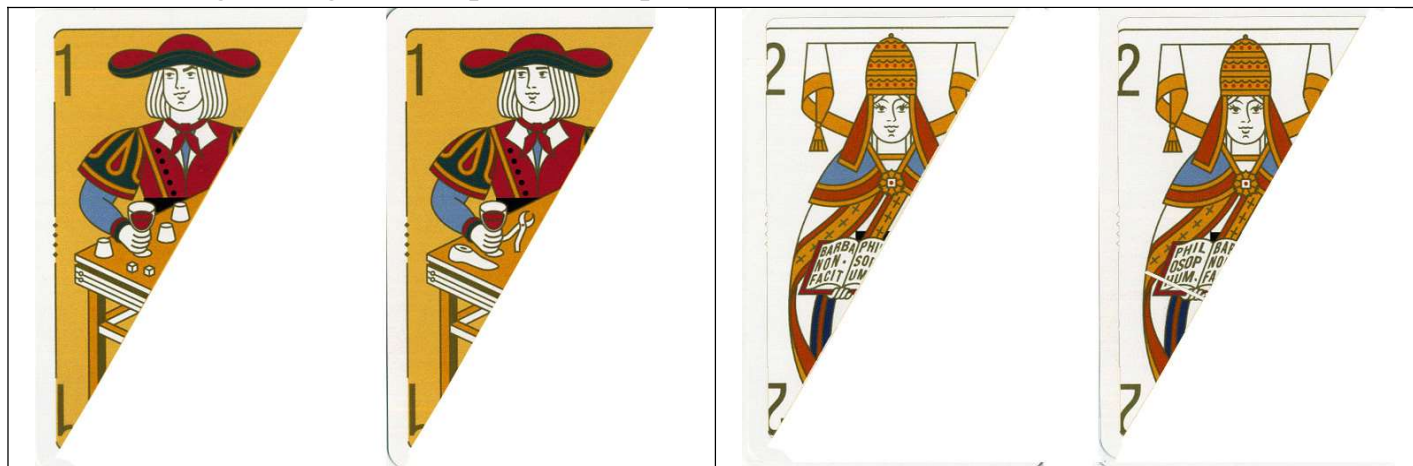






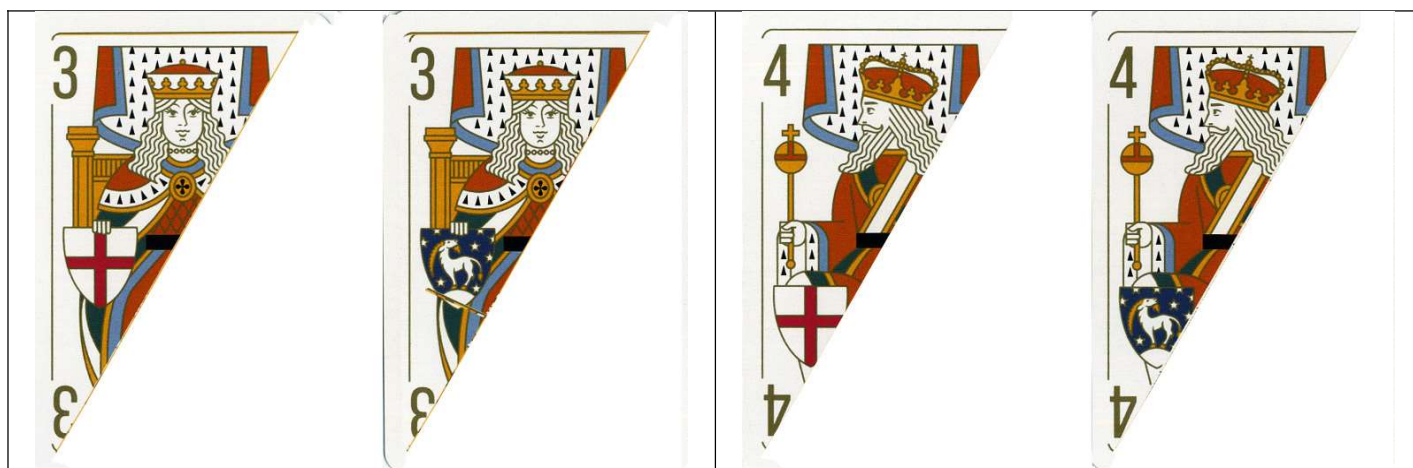
Tre onori hanno sfondo dorato e 4 piccoli rombi che interrompono lateralmente la cornice: il Bagatto, il Mondo e il Matto. Questo perché le tre carte, che corrispondono alle tre carte dette *Trull* nei giochi di tarocchi austriaci, hanno un significato particolare nel gioco.

Le due semifigure degli onori presentano particolari differenti.

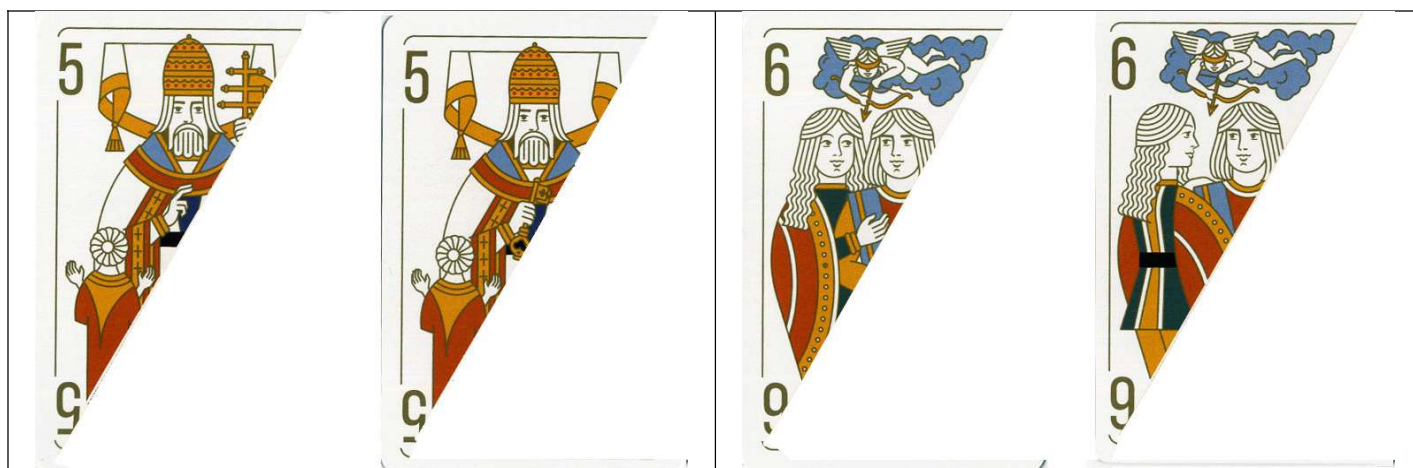


Il *Bagatto* ha attrezzi da ciabattino e da prestigiatore da fiera, come nel tarocco 1JJ.

La *Papessa* mostra le due opposte pagine di un libro.

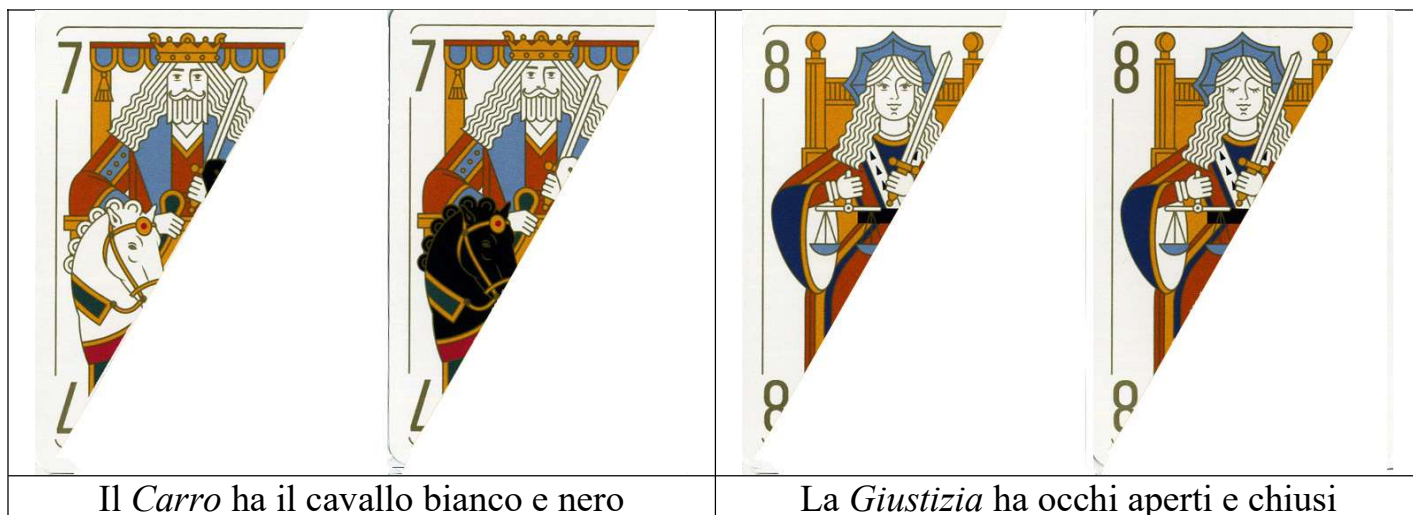






Gli stemmi dell'*Imperatore* e *Imperatrice* sono quello di Genova e quello con lo stambecco che troviamo in diversi comuni italiani e svizzeri.

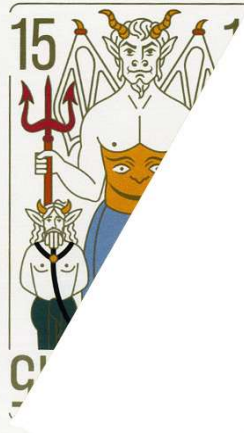
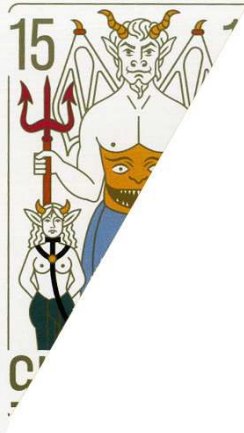

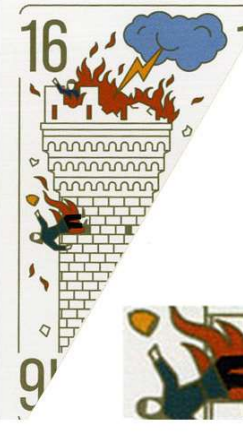





Il *Papa* ha la ferula, lo scettro papale, e la chiave di san Pietro

Gli *Amanti* hanno una rappresentazione differente



			
<p>La <i>Morte</i>, a scia <i>Cicchetta</i>, ha ai suoi piedi la testa di un re e di un papa</p>		<p>La <i>Temperanza</i> mischia liquidi di due colori, cioè l'acqua con il vino</p>	

			
<p>Il <i>Demonio</i> ha un maschio e una femmina come succubi</p>		<p>La <i>Torre</i>, a saèta (il fulmine), ha re e papa che cadono, identificati dal copricapo che stanno perdendo</p>	

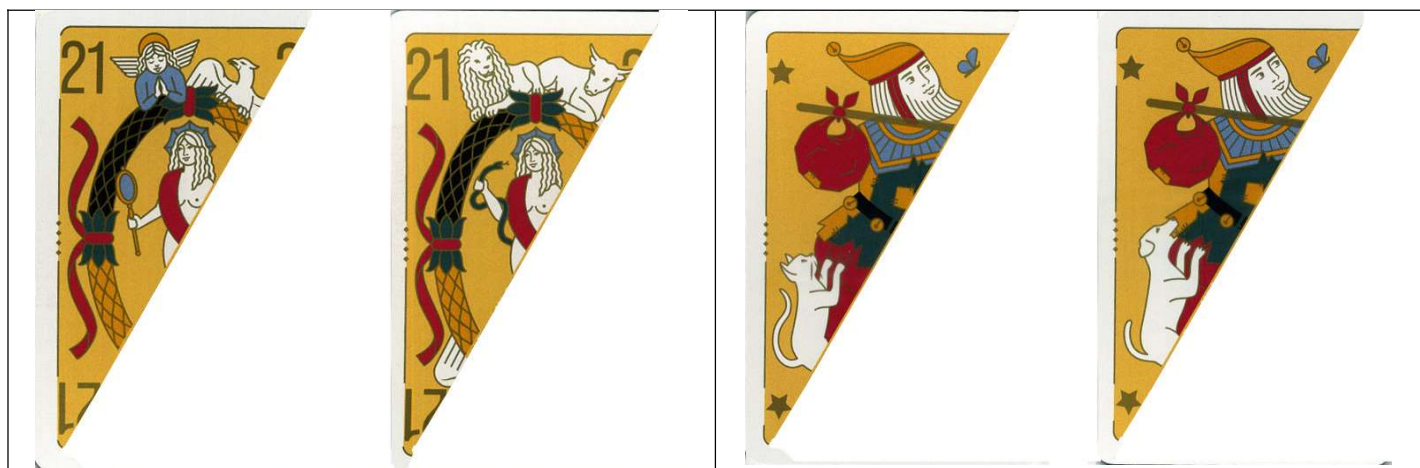
			
<p>Le <i>Stelle</i> hanno alberi e un gallo sullo sfondo</p>		<p>La <i>Luna</i> mostra il gambero, scomparso nei mazzi a figure speculari, e si vede la luna a un quarto calante e quasi piena</p>	



Il *Sole* mostra una figura umana con differenti acconciature

Il *Giudizio* mostra nel sepolcro figure femminili e maschili.

La scritta *superiorem non recognoscens* è sia un riferimento al motto della Repubblica di Genova, sia un promemoria del fatto che in certi giochi il *Giudizio* batte tutti gli altri trionfi.



Il *Mondo*, oltre ai simboli dei quattro evangelisti, mostra la figura con in mano uno specchio e un serpente

Il *Matto* ha alle spalle un cane e un gatto



Il retro porta il nome del mazzo e lo stemma della città di Genova.



Il libretto allegato è frutto di anni di ricerche e interviste agli ultimi giocatori ancora in vita e rappresenta la prima volta che le regole sono state registrate per iscritto al completo.

Vi troviamo un'introduzione, in italiano e in genovese e, a completare il tutto, le regole di diverse versioni del gioco dei tarocchi che stavano scomparendo, *come segnare i punti* e una *bibliografia essenziale*.

TAROCCO GENOVESE

Informazioni sul mazzo e i giochi

TAROCCO ZENEISE

Informazioni in scò masso e zeughi

Testi di Jean Mailard
Illustrazioni di Elettra Deganello

DAL NEGRO

IL MAZZO

Il mazzo è formato da 78 carte: 14 carte per ciascuno dei 4 semi (cuori ♥, quadri ♦, fiori ♠ e picche ♣; tradizionalmente coppe, denari, bastoni e spade); 21 trionfi numerati dall'1 al 21; più il Matto (★). Le carte dei quattro semi sono, in ordine crescente, 1, 2, ..., 9, 10, fante (J), cavallo (C), regina (Q) e re (K). I trionfi battono tutte le altre carte e, tra loro, viene usualmente il trionfo col numero maggiore. L'unica eccezione è rappresentata dal Giudizio (trionfo №20), che batte sempre il Mondo (trionfo №21). Il Matto è una carta speciale che non può battere nessuna carta né essere battuta. Inoltre, ogni mazzo include una carta aggiuntiva chiamata Invenzione (♣), termine genovese dal significato sfaccettato che in questo contesto può essere inteso come "pasticcione". Questa può sostituire qualsiasi altra carta smarrita. Nei giochi di tarocchi alcune carte,

in attacco per quella successiva. Si aggiudica la presa il giocatore che ha calato il trionfo più alto, tenendo a mente che il Giudizio (trionfo №20) batte sempre il Mondo (trionfo №21). Se non sono stati calati trionfi, vince il giocatore che ha calato la carta più alta del seme d'attacco. Il vincitore raccoglie le tre carte in tavola e le ripone coperte in un mazzetto a fianco a sé. In ogni presa, il giocatore in attacco è libero di calare una carta qualsiasi, mentre i giocatori che rispondono devono attenersi alle seguenti regole:

- Se la carta calata in attacco è di cuori, quadri, fiori o picche e il giocatore ha carte di quel seme, deve calarne una qualsiasi dello stesso tipo. Se non ha carte di quel seme, deve calare un trionfo qualsiasi. Se non ha nemmeno trionfi, può rispondere con una carta qualsiasi.
- Se la carta calata in attacco è un trionfo e il giocatore ha trionfi,

punto per ogni quattro carte catturate), contando lo scarto come se fosse una presa. Così facendo, la somma dei punti di mazzo delle buone e di un eventuale "Bagatto ultimo". La somma dei punti di mazzo dei due giocatori sarà sempre di 91 punti (52 per le carte di conto, più un punto per ciascuna delle 39 prese).

TAROCCI A DUE "CON DUE MORTI"

Una variante per due giocatori, detta "tarocchi con due morti", viene giocata come in quattro, ma ognuno dei due giocatori controlla un compagno "virtuale" seduto di fronte a sé, costituito da una mano di carte che viene scoperta subito dopo lo scarto. Le meccaniche di gioco, la dichiarazione delle buone e il metodo di calcolo del punteggio rimangono identici a quelli della versione a quattro giocatori.

TAROCCI A QUATTRO "CHIAMA RE"

In questa variante del gioco a quattro in coppie, detta "chiama re", le coppie non sono determinate dalla

PUNTEGGIO. Il punteggio è calcolato come negli altri giochi, come somma dei punti di mazzo, delle buone e di un eventuale "Bagatto ultimo". La somma dei punti di mazzo dei due giocatori sarà sempre di 91 punti (52 per le carte di conto, più un punto per ciascuna delle 39 prese).

COME SEGNARE I PUNTI

I punti vengono segnati su un foglio di carta, inconfondibili, con una colonna per giocatore (o squadra, nei giochi a quattro). Una riga orizzontale viene tracciata per separare le mani.

SQUADRA A	SQUADRA B
10 F	10 G
39	33
5 C	20 B
14	58

L'esempio illustrato rappresenta due mani di tarocchi a quattro. Nella

INDICE

- Introduzione
- Il mazzo
- Tarocchi a tre, o "gatti"
- Tarocchi a quattro in coppia
- Tarocchi a due "con due morti"
- Tarocchi a quattro "chiamata re"
- Varianti
- Tarocchi a due "a pizzico"
- Come segnare i punti
- Bibliografia essenziale
- Schema riassuntivo dei giochi di tarocchi

dette "carte di conto", hanno un valore intrinseco al fine del punteggio:

Matto (★)	4 punti ciascuno
Bagatto (trionfo №21)	
Mondo (trionfo №20)	
Re (K)	
Regine (Q)	3 punti ciascuna
Cavalli (C)	
Fanti (J)	2 punti ciascuna
Altre carte	
Fanti carta	nessun valore

Nelle carte del tarocco genovese, questi valori sono rappresentati visivamente ai bordi con un numero di quadratini (■) corrispondente al valore numerico della carta stessa.

ORDINE TRADIZIONALE. Storicamente, l'ordine delle carte numerali varia in base al seme. Nei semi rossi (cuori e quadri), la gerarchia delle carte numerali era inversa rispetto a quella attuale: il 10 era la carta più debole, seguita in ordine crescente da 9, 8, ..., 2,

deve calarne uno. Se non ha trionfi, può calare una carta qualsiasi.

IL MATTO. L'unica eccezione riguarda il Matto. Il possessore di questa carta ha sempre il diritto di calarla durante il proprio turno, senza dover rispettare le suddette regole. Il Matto non può vincere una presa, ma non viene nemmeno catturato: il giocatore che l'ha calato lo riprende e lo mette, scoperto e di traverso, nel proprio mazzetto di carte catturate; il resto della presa si svolge come se non vi avesse preso parte. Se il Matto è calato in attacco, il giocatore successivo è libero di calare una carta qualsiasi che diventa la carta d'attacco per la presa in corso.

COPRIRE IL MATTO. Siccome il giocatore che ha calato il Matto resta con una carta in più (avendolo "salvato" da una presa persa), dovrà in seguito cedere al vincitore della presa in cui è stato calato, senza carta in sua voce. Dovrà quindi aggiudicarsi una o più prese dopo quella in cui è stato calato

disposizione dei giocatori al tavolo, ma dal meccanismo della chiamata del re, che aggiunge un elemento di imprevedibilità e calcolo strategico.

CHIAMATA DEL RE. Il mazzetto, dopo lo scarto ma prima della dichiarazione delle buone, chiama uno dei quattro re annunciandone il nome ad alta voce (e "re di cuori"). Il possessore del re chiamato diventa, per la mano in corso, il compagno del mazzettiere; gli altri due giocatori formano la coppia avversaria. Qualora il mazzettiere detenga tutti e quattro i re, può chiamare una regina. L'identità del compagno del mazzettiere rimane celata fino al momento in cui questi gioca il re chiamato. Se il mazzettiere chiama un re in suo possesso, si trova a giocare da solo contro tre avversari.

Varianti

NOTA SULLE VARIANTI LOCALI. I giochi di tarocchi presentano numerose va-

prima, la squadra A ha totalizzato 16 punti per "sedici frilli", 10 punti per una "famiglia di quadri" e 39 punti di mazzo; la squadra B ha ottenuto 10 punti per "gatti" e 33 punti di mazzo. Nella seconda mano, il primo giocatore ha ottenuto 5 punti per un "terno di cavalli" e 14 di mazzo; la seconda ha ottenuto 20 punti per un "Bagatto ultimo" e 58 di mazzo. L'esempio successivo mostra due mani di una partita di tarocchi a pizzico:

GIOCATORE A	GIOCATORE B
10 T	10 ♠
21	20 B
46	45
10 G	5 C
58	5 C
	33

Nella prima mano, il giocatore A ha ottenuto 10 punti per una dichiarazione di "10 trionfi" e ne ha in seguito ottenuti altri 2 per una dichiarazione

Nel panorama culturale odierno, i tarocchi sono spesso associati a pratiche divinatorie, una percezione che tende a offuscare le vere origini storiche di questo mazzo, radicato in una tradizione di giochi ricchi di sfumature e complessità strategiche. La Liguria occupa un posto d'onore nella loro storia, essendo stata per secoli terra sia di fabbricanti sia di giocatori di tarocchi, come attestano numerose fonti storiche.

Il **TAROCCO GENOVESE** rappresenta un omaggio contemporaneo a questo antico patrimonio, unendo l'eleganza del classico mazzo di carte genovesi con la vivacità delle immagini degli iconici mazzi di tarocchi liguri-piemontesi. In omaggio alla riscalore tradizione ludica genovese, questo mazzo è stato progettato per essere ergonomico e facilmente utilizzabile: la dimensione delle carte, minore rispetto a quella dei

le e dalle figure nel loro ordine consueto (fante a cavallo, regina e re), i semi neri (fiori e picche), invece, seguivano l'ordine crescente convenzionale, con l'1 come carta più debole. Questa pratica distintiva, ormai caduta in disuso e priva di impatto sulle meccaniche di gioco, non viene adottata nel presente regolamento per preservare uniformità e semplicità di gioco.

TAROCCI A TRE, O "GATTI"

La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigatti" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani.

DISTRIBUZIONE. Per la prima mano, il mazzettiere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori in senso antiorario. Dopo aver mischiato le carte e averle fatte tagliare dall'avversario alla propria sinistra, il mazzettiere distribuisce 25 carte per giocatore in senso antiorario. La distribuzione avviene in cinque

il Matto (un processo detto "coprire il Matto") e cedere una qualsiasi delle carte catturate in queste prese all'avversario: una volta ceduta la carta, il Matto può essere rigioco. Nel caso non riesca ad aggiudicarsi almeno una presa successiva alla calata del Matto, a fine mano dovrà cedere al vincitore della presa in cui era stato calato. Per tener traccia del vincitore di questa presa, può risultare utile posizionare il Matto di traverso nel mazzetto delle carte catturate, orientandolo verso il giocatore in questione.

COPRIRE LO SCARTO. Lo scarto effettuato dal mazzettiere viene contato, a tutti gli effetti, come se fosse la sua prima presa: della mano. Esso va però "coperto", di necessità, con la carta effettua almeno un'altra presa nella stessa mano. Qualora non ci riesca, lo scarto viene ceduto al vincitore dell'ultima presa.

PUNTEGGIO. Finita la mano, i tre giocatori procedono al conteggio dei

rianti locali in Liguria e nelle zone limitrofe. Tra i diversi gruppi di giocatori si possono riscontrare differenze nel tipo di buone in uso, nella distribuzione, o anche nel metodo di conteggio dei punti. Le versioni precedenti illustrate rappresentano non un punto di sintesi tra giocabilità e ricchezza strategica. Riteniamo tuttavia opportuno menzionare alcune varianti di particolare rilevanza.

TAROCCI SENZA BUONE. Tutte le varianti di gioco precedentemente illustrate possono essere giocate senza la dichiarazione delle buone. In questa modalità, il punteggio complessivo si compone esclusivamente della somma dei punti di mazzo, con l'eventuale aggiunta del bonus per il "Bagatto ultimo". Queste versioni sono generalmente considerate di maggiore profondità strategica, in quanto l'eliminazione delle buone riduce l'impatto della fortuna nella composizione della mano iniziale, enfatizzando invece l'abilità

di "12 trionfi". Il giocatore B ha ottenuto 10 punti per una "famiglia di picche" e 20 punti per un "Bagatto ultimo". Il primo giocatore ha totalizzato 46 punti di mazzo, il secondo 45. Nella seconda mano, il primo giocatore ha ottenuto 10 punti per una dichiarazione di "gatti" e 58 punti di mazzo, il secondo giocatore ha ottenuto 5 punti per un "terno di cavalli", con un'aggiunta di altri 5 punti per un successivo "quaternario di cavalli" e 33 punti di mazzo.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Per un'approfondita panoramica sugli giochi di tarocchi si consiglia l'autorevole monografia di M. DUMMETT e J. McLEOD, *A History of games played with the tarot pack. The game of triumphs*, 2 volumi, Edwin Mellan Press, 2004. Un'analisi dettagliata della storia del mazzo dei tarocchi è offerta da T. DUPAILLÉ, *Le tarot révélé*, Musée suisse du jeu, 2013.

lato panorama da colta d'unchea, tarocchi on de spesso associe a pratiche divinatorie, una perescion chia tia à scomde a vœa origine storica de sto mazzo, ch'è se se risolve inte una tradizion de zeughi ricchi de sfumature e complessitate strategiche. A Liguria a l'ha un posto d'onò inte sta storia, essendo stada per secoli terra sege de fabbricanti sege de zeugoi da tarocchi, come l'attesta tante vivagene storiche.

Il **TAROCCO ZENEISE** o rappresenta una celebracion contemporanea de sto patrimonio, unendo l'eleganza de sto mazzo de carte zenexei a-o vivessa de imagine de leicnichi massi de tarocchi liguri-piemontesi. In omaggio a-a pluriscalar tradizion ludica zenexei, sto mazzo o l'è stæto progettæto pe esse ergonomico e de boia deavivæ dimensions de carte, ch'è picciola respecto a quella de tarocchi piemontexi o franxeixi, a permette de manexzelle de

"pachetti" di cinque carte per volta. Durante il giro finale di distribuzione, le mazzette scorte la carta in cima all'ultimo pacchetto dato a ciascun giocatore, in modo che le tre delle 25 carte distribuite siano visibili a tutti. I giocatori, dopo aver atteso che gli avversari abbiano visto le carte scoperte, aggiungono anche l'ultimo pacchetto alla propria mano.

SCARTO. Distribuite le 25 carte, il mazzettiere aggiunge alla propria mano le tre carte rimanenti. Il mazzettiere sceglie poi tre carte da scartare - in modo da averlo stesso numero degli altri giocatori - e le mette da parte, senza mostrarle agli avversari. In questo gruppo di carte, detto "scarto", non si possono mettere i re. Il Bagatto (trionfo №21) può essere messo nello scarto solo nel caso in cui sia il solo trionfo posseduto dal mazzettiere.

BUONE. Dopo la distribuzione e lo scarto, i giocatori, partendo da quello alla destra del mazzettiere, possono, se

punti, che si dividono in "punti di mazzo" e "punti delle buone". Per i punti di mazzo viene contato un punto per ogni presa effettuata (ovvero un punto per ogni tre carte catturate), rammentandosi di contare un punto anche per lo scarto, che vale come presa. A questi punti, ciascun giocatore aggiunge i punti delle carte di conto catturate (si veda la tabella a pagina 7). La somma totale dei punti di mazzo dei tre giocatori sarà sempre 78. Ai punti di mazzo vanno aggiunti i punti delle buone dichiarate a inizio mano.

BAGATTO ULTIMO. In aggiunta ai suddetti punti, una regola opzionale prevede l'assegnazione di punti supplementari per il "Bagatto ultimo": se un giocatore, in possesso del Bagatto (trionfo №21), lo cala all'ultima presa, vincendola, ottiene 20 punti; qualora però il tentativo fallisca e la presa sia fatta da un avversario, gli avversari ottengono 10 punti ciascuno.

dei giocatori nel gestire le carte durante lo svolgimento della partita.

CATTURA DELLE BUONE. Una variante fondamentale del gioco è la cattura delle buone. In questa modalità, applicabile sia al gioco a squadre sia a quello a tre, prevede l'uso delle carte catturate durante il gioco per formare nuove buone. Questa modalità può andare a sostituire la dichiarazione delle buone a inizio mano, o coesistere con essa. Nel tentativo fallisce e la presa sia fatta da un avversario, gli avversari ottengono 10 punti ciascuno.

TAROCCI A DUE "A PIZZICO"

Questa variante dei tarocchi, per due giocatori, si distingue per il carattere avvincente delle partite, ma anche per l'originalità delle sue meccaniche ludiche. I tarocchi a pizzico (tarocchi a pessige in genovese) mantengono

L'opera di T. FERRANDO, *I giochi a Genova*, Sagep, 1969, offre un'esplorazione dei giochi in Liguria, ma tratta i giochi di carte in modo molto sintetico. Un'introduzione ai giochi di tarocchi liguri è fornita da M. CHIESA, *Cinque giochi di commercio coi tarocchi liguri-piemontesi*, in G. BEATTI, M. CHIESA e T. DUPAILLÉ, *Antichi tarocchi liguri-piemontesi*, Lo Scarabeo, 1995. Tuttavia, anche in quest'ultimo lavoro, i giochi liguri non ricevono un'analisi approfondita e le varianti che si discostano dalle regole piemontesi vengono inspiegabilmente liquidate come "varianti locali in cui sono state inserite delle regole arbitrarie". Una disamina più dettagliata di alcuni giochi di carte liguri, compresi alcuni di tarocchi, è offerta da J. MAILLARD e S. LUSTRO, *Sui giochi di carte in area intemelica e ligura*. Con alcuni testi inediti di Louis Notari, in *Intemelica*, 20, 2021. Per approfondimenti su questi giochi, si rimanda al sito web www.sbiro.eu.

tarocchi piemontesi o francesi, ne consente un agevole maneggio; gli indici posizionati ai quattro angoli di ogni carta ne favoriscono il riconoscimento, mentre discreti richiami al valore delle "carte di conto" fungono da utile promemoria per i neofiti. L'incorporazione di simboli, motivi tradizionali e dei nomi in lingua genovese rende omaggio all'artigianato locale e alla passione dei giocatori che hanno preservato questo gioco dal tardo a-ricca tradizion de carte da zeugo da Liguria.

lo desiderano, annunciare a turno il possesso di determinate buone, anche immediatamente un bonus di punti:

FRILLI (x 20 scartine)	1 punto per scartina
TRIONFI (a 4 figure di 10)	1 punto per trionfo
GATTI (Matto, trionfi №1 e 21)	10 punti
FAMIGLIA (4 figure di un seme)	10 punti
QUATERNI (4 J, 4 C, 4 Q e 4 K)	10 punti
TERNI (3 J, 3 C, 3 Q e 3 K)	5 punti

L'annuncio delle buone non è obbligatorio, ma è necessario per ottenere i relativi punti. Un giocatore che intenda annunciare una buona deve farlo prima di calare la sua prima carta della mano, mostrando le carte che la compongono agli avversari.

TAROCCI A QUATTRO IN COPPIA

Le regole dei tarocchi a quattro sono simili a quelle del gioco a tre, ma le partite si svolgono in coppia. Le partite si articolano in quattro mani.

DISTRIBUZIONE E SCARTO. I giocatori si siedono al tavolo di gioco in modo che i membri della stessa squadra occupino posizioni diametralmente opposte. Il mazzettiere distribuisce 19 carte a testa, in tre pacchetti di cinque carte e uno di quattro (quest'ultimo con una carta scoperta). Le due carte rimanenti vanno al mazzettiere; lo scarto sarà anch'esso di tre carte. **SVOLGIMENTO E BUONE.** I membri di una squadra tengono un singolo mazzetto per le carte catturate e hanno un mazzetto in comune. Le buone sono identiche al gioco in tre, con due eccezioni: "frilli" si può ottenere con 15 o più scarte, "trionfi" con 8 o più trionfi. Si precisa che ai membri di una coppia non è concesso combinare le proprie carte per formare buone.

lengë; e giffe poxionare a-i quattro conti de tutte e carte ne favoriscian o conosciamento e i sortì recliammi a-o valò de "carte de conto" servan da bon arreggò pe-i principianti. L'azzion contemporaneamente sia alla "famiglia" e di nommi in lingua zenexei se a l'è færtexa l'etexanxo do pòsto e a pascion de zeugoi che an avvardon sto zeugo da-a tardo. Era de Mezo fin a-o giornò d'anche. Sto mazzo o rappresenta donco no solo che un strumento de zeugo, ma o l'è stæto progettæto pe esse ergonomico e de boia deavivæ dimensions de carte, ch'è picciola respecto a quella de tarocchi piemontexi o franxeixi, a permette de manexzelle de

Ai giocatori è consentito annunciare le buone, anche utilizzando le stesse carte per composizioni diverse (ad esempio, un re di cuori può contribuire contemporaneamente sia alla "famiglia di cuori" che al "quaterno di re"). Le buone non annunciate all'inizio della mano non possono essere reclamate in seguito. Per la buona del "trionfi", il Matto non è considerato un trionfo; per i "frilli", sono considerate scartine tutte le carte numerali dei quattro semi comuni.

SVOLGIMENTO. Così come per il tressetto e il bridge, ogni mano di una partita a tarocchi è costituita da una sequenza di prese. Una presa è la fase di gioco in cui ciascun giocatore cala una carta. Per la prima presa è in attacco (ossia cala la prima carta) il giocatore a destra del mazzettiere. Gli altri giocatori rispondono, calando una carta ciascuno in senso antiorario. Per le prese successive alla prima, il vincitore di una presa diventa il giocatore

COPERTURA DEL MATTO E DELLO SCARTO. Qualora la squadra del mazzettiere non riesca a coprire lo scarto, ovvero non riesca a vincere nemmeno una presa durante la mano, le carte dello scarto vanno alla squadra avversaria. Analogamente, qualora la squadra del giocatore che ha calato il Matto non riesca a vincere prese successive alla calata di questa carta, dovrà cederla agli avversari. **BAGATTO ULTIMO.** Anche in questa variante è possibile giocare con il bonus del "Bagatto ultimo": se il giocatore in possesso del Bagatto lo cala all'ultima presa, vincendola, ottiene 20 punti per la propria squadra; qualora però la presa vinta da un qualsiasi altro giocatore (un avversario o anche il compagno di squadra), i 20 punti vanno alla squadra avversaria. **PUNTEGGIO.** I punti di mazzo si contano in maniera analoga al gioco a tre, contando quindi i valori delle carte di conto e aggiungendo ad essi un punto per presa effettuata (quindi un

una struttura generale simile a quella del gioco a tre, con alcune differenze fondamentali. **DISTRIBUZIONE.** Una partita di tarocchi a pizzico si articola in una o più mani, tipicamente due. Il ruolo di mazzettiere, inizialmente assegnato per sorteggio, si alterna tra i giocatori nelle mani successive. Dopo aver mescolato le carte e fatto tagliare il mazzo, il mazzettiere distribuisce quindi carte a ciascun giocatore, senza procedere ad alcuno scarto. Le carte rimanenti, disposte coperte a lato, costituiscono il "pozzo".

SVOLGIMENTO. Dopo ogni presa, i giocatori, a turno, partendo dal vincitore della presa stessa, pescano una carta dal pozzo. Questa viene mostrata all'avversario prima di essere aggiunta alla propria mano. I giocatori continuano nello svolgimento delle prese, pescando ogni volta una carta dal pozzo, fino all'esaurimento del pozzo. Successivamente, i giocatori

continuano a giocare le carte rimanenti fino al termine della mano.

BUONE. I giocatori possono dichiarare le buone non solo a inizio mano, ma anche ogni volta che pescano una carta. Le buone valide per questo gioco sono "trionfi", "gatti", "famiglia", "quaterno" e "terno". Qualora un giocatore, dopo aver dichiarato "trionfi", si ritrovi in possesso di un numero maggiore di trionfi, ha la facoltà di "incrementare" la buona, guadagnando i punti corrispondenti alla differenza. Per illustrare, consideriamo il caso di un giocatore che abbia inizialmente ottenuto 11 punti per una dichiarazione di "11 trionfi". Se successivamente pescasse un ulteriore trionfo e avesse conservato in mano gli 11 già dichiarati, potrebbe annunciare "12 trionfi", assicurandosi un punto supplementare. Lo stesso meccanismo si applica a una dichiarazione del "terno" seguita da una dichiarazione di "quaterno" per la stessa figura.

SCHEMA RIASSUNTIVO DEI GIOCHI DI TAROCCI

FRILLI (x 20 scartine a 2) (x 15 scartine a 4) (assente a pizzico)	1 punto ciascuno	Matto (★) Bagatto (trionfo №21) Mondo (trionfo №20) Re (K)	4 punti ciascuno
TRIONFI (x 10 trionfi a 3 e pizzico) (x 8 trionfi a 4)	1 punto ciascuno	Regine (Q)	3 punti ciascuna
GATTI (★, trionfi №1 e 21)	10 punti	Cavalli (C)	2 punti ciascuna
FAMIGLIA (4 figure di un seme)	10 punti	Fanti (J)	1 punto ciascuna
QUATERNI (4 J, 4 C, 4 Q e 4 K)	10 punti		
TERNI (3 J, 3 C, 3 Q e 3 K)	5 punti		

GIOCATORE A	GIOCATORE B
10 T	10 ♠
21	20 B
46	45
10 G	5 C
58	5 C
	33

L'esempio illustrato rappresenta due mani di una partita di tarocchi a pizzico:

SQUADRA A	SQUADRA B
10 F	10 G
39	33
5 C	20 B
14	58

L'esempio illustrato rappresenta due mani di tarocchi a quattro. Nella

Tedesimo Dal Negro SRL
Pavia Coaravanti, 9 Z.L.
31030 Corbarena
Trento - Italy