

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), *dinæ* (denari per i quadri) e *spœ* (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).

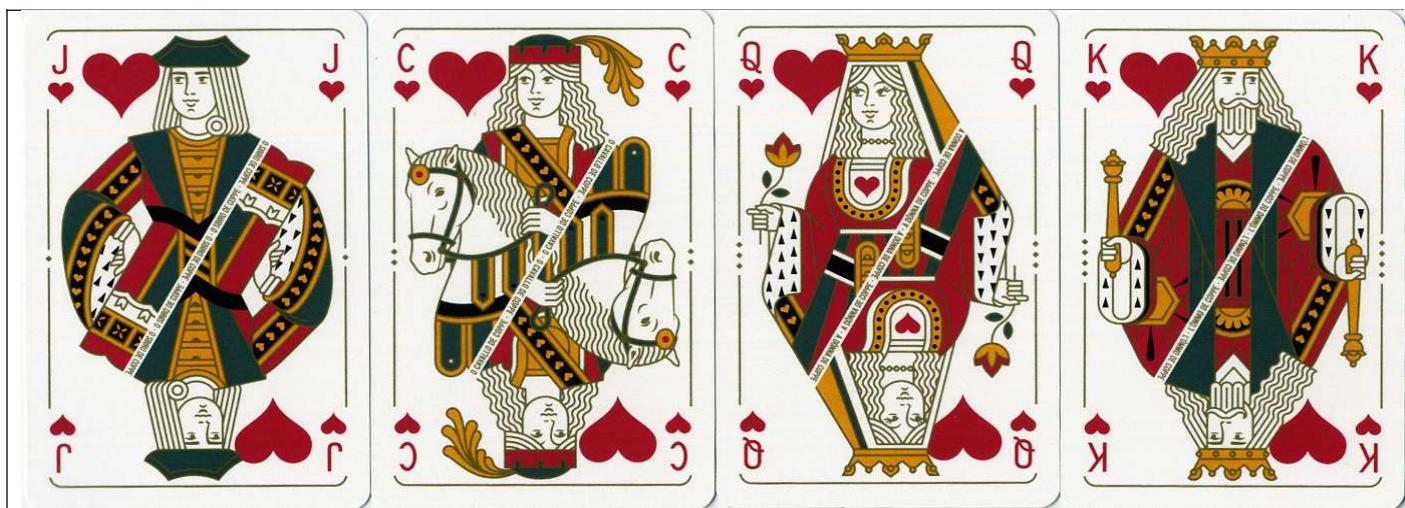
Le figure mantengono tutte le caratteristiche del mazzo di carte Belga-Genovese. Gli abiti, la posizione delle mani e dei visi riflettono quelle del mazzo originale.

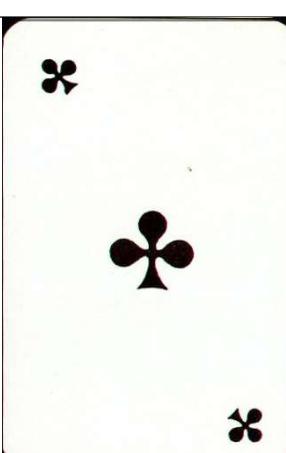
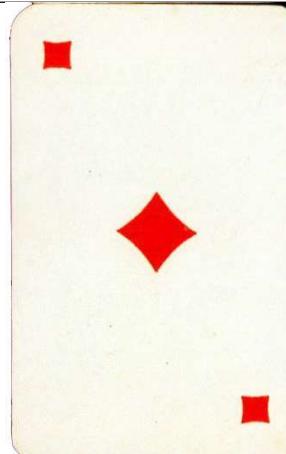
Uniche differenze nelle figure rispetto al disegno standard:

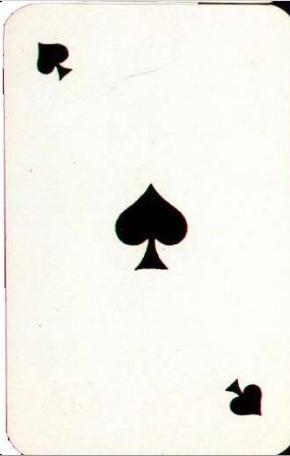
- la spada del re di cuori è sostituita da uno scettro
- viceversa lo scettro del re di picche è sostituito da una spada
- lo scudo del fante di fiori porta la croce di san Giorgio presente nello stemma di Genova invece che le armi di Spagna sullo scudo ogivale.

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:

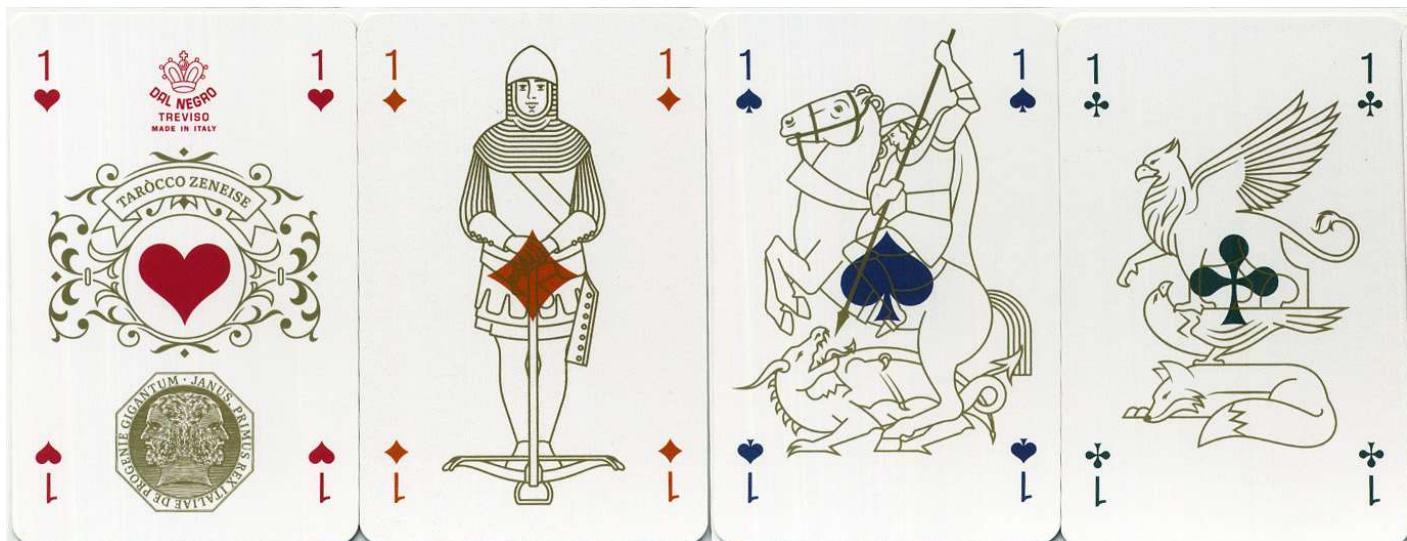






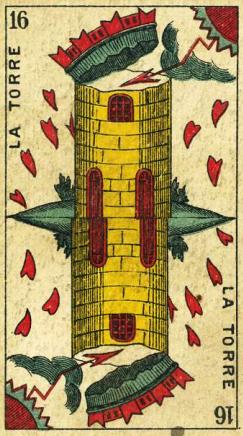
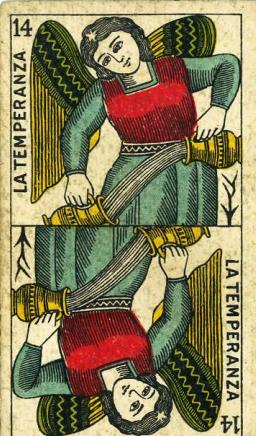
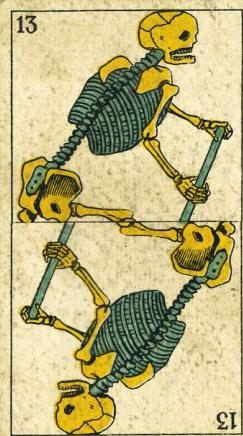
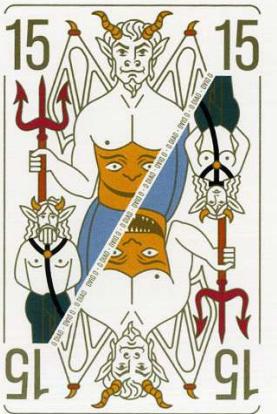
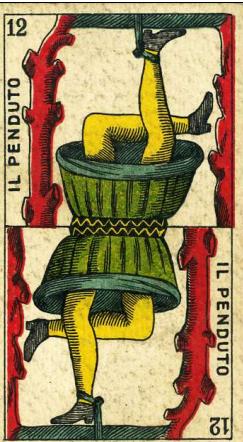
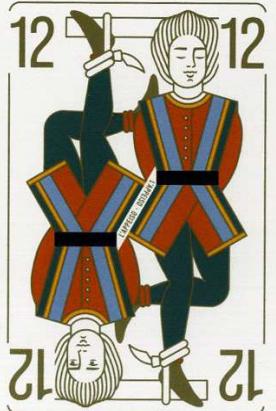
Sugli assi troviamo:

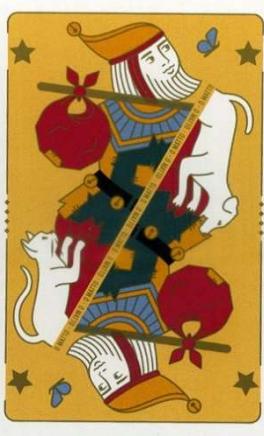
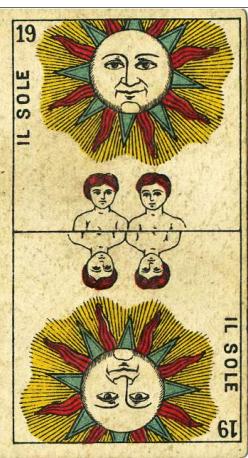
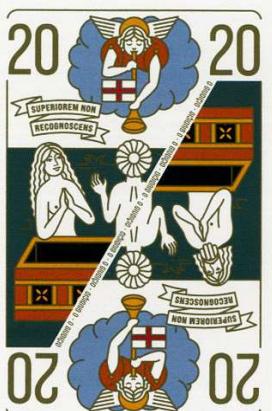
- Giano bifronte con una scritta latina tradotta in “Giano, il primo re d’Italia della stirpe dei giganti”. La scelta dell’immagine di Janus fa riferimento al nome latino di Genova, Janua.
- un balestiere; i balestrieri genovesi erano un corpo scelto medievale per la difesa della repubblica di Genova, 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 *Grifus 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.

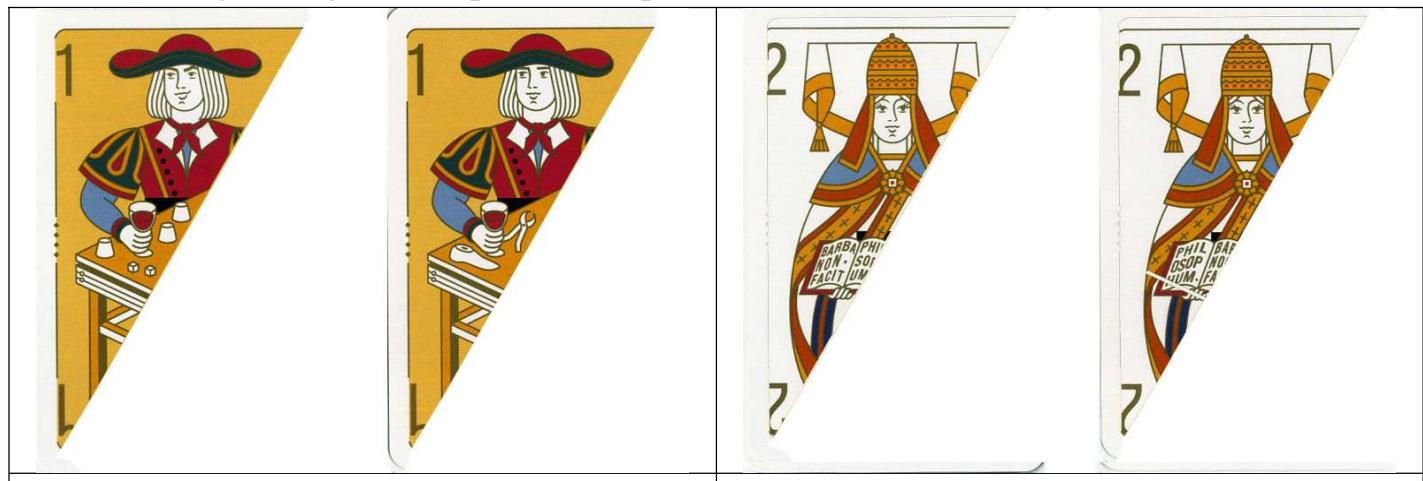






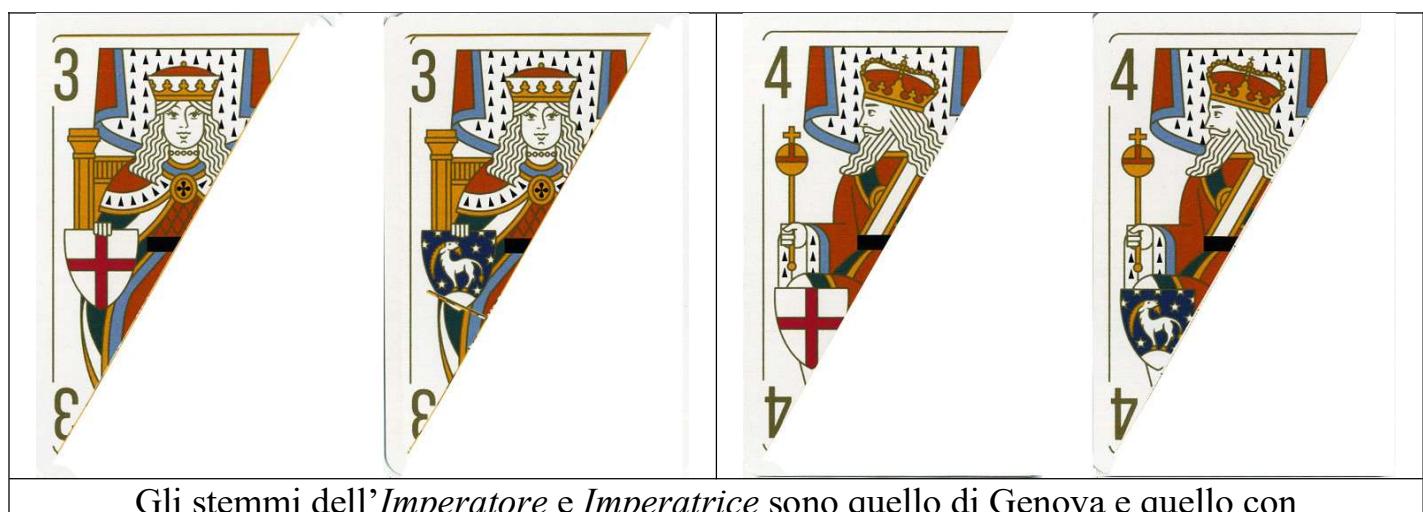
Tre onori hanno sfondo dorato e 4 piccoli rombi che interrompono lateralmente la cornice: il Bagatto, il Mondo e il Matto. Questo perché le tre carte, che corrispondono alle tre carte dette *Trull* nei giochi di tarocchi austriaci, hanno un significato particolare nel gioco.

Le due semifigure degli onori presentano particolari differenti.

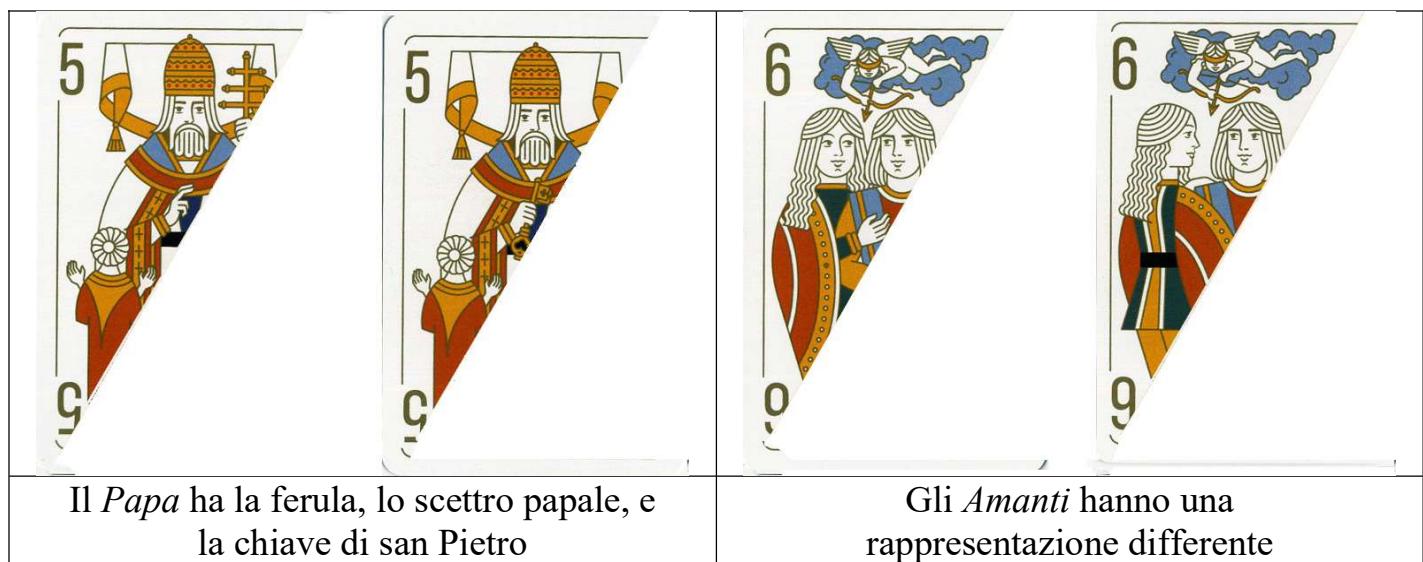


Il *Bagatto* ha attrezzi da ciabattino e da prestigiatore da fiera, come nel tarocco 1JJ.

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.



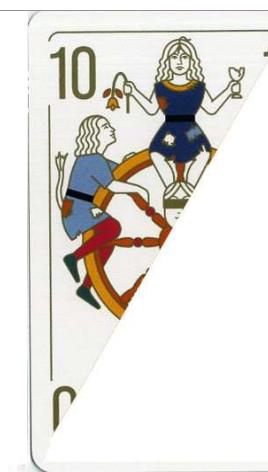
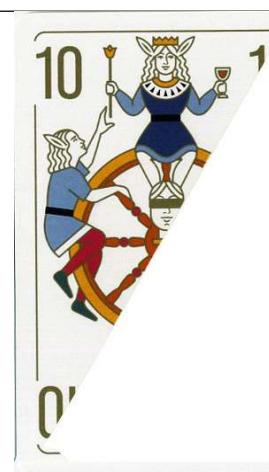
Il *Papa* ha la ferula, lo scettro papale, e la chiave di san Pietro

Gli *Amanti* hanno una rappresentazione differente



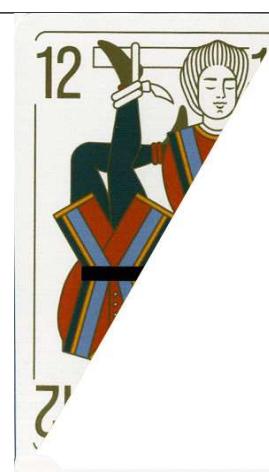
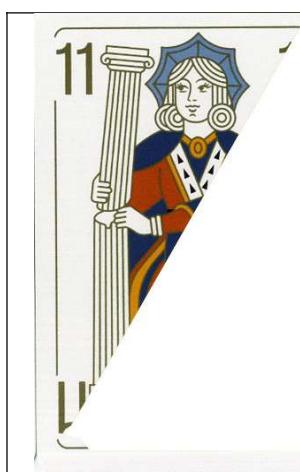
Il *Carro* ha il cavallo bianco e nero

La *Giustizia* ha occhi aperti e chiusi



Il *Tempo* ha una clessidra come nei tarocchi più antichi. Più tardi avrà una lanterna e diverrà l'*Eremita*.

La *Ruota della fortuna* mostra il disegno completo, come si trova nei mazzi a figura intera



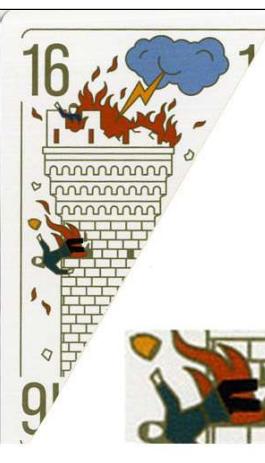
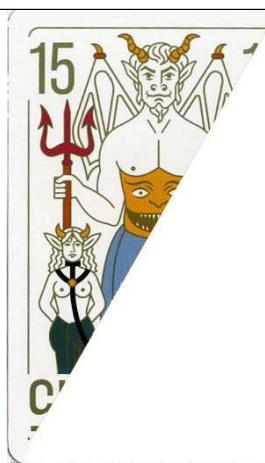
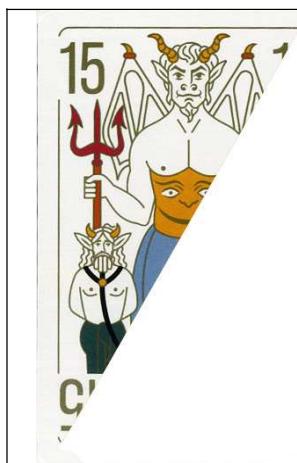
La *Forza* è una donna che spezza una colonna, come nel tarocco ferrarese, e mentre apre la fauci a un leone, come nei tarocchi che derivano da quelli milanesi.

L'*Appeso* ha occhi aperti e chiusi



La *Morte*, a scia Cicchetta, ha ai suoi piedi la testa di un re e di un papa

La *Temperanza* mischia liquidi di due colori, cioè l'acqua con il vino



Il *Demonio* ha un maschio e una femmina come succubi

La *Torre*, a saèta (il fulmine), ha re e papa che cadono, identificati dal copricapo che stanno perdendo



Le *Stelle* hanno alberi e un gallo sullo sfondo

La *Luna* mostra il gambero, scomparso nei mazzi a figure speculari, e si vede la luna a un quarto calante e quasi piena



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



Al mazzo è allegata una carta extra l'*Invexendon*, “pasticcione” in genovese.

È ideata come carta in più che può svolgere le funzioni di una carta smarrita; per questo ha uno spazio bianco agli angoli. Il marinaio è rappresentato mentre perde le carte o le macchia col vino, due motivi per cui si potrebbe aver bisogno di sostituire una carta.

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*.

TAROCCHI GENOVESE

Informazioni sul mazzo e i giochi

TAROCCHI ZENEISE

Informazioni in scù

masso e i zeughi

Testi di Jean Maillard
Illustrazioni di Eletra Deganello

INDICE

- 2 Introduzione
6 Il mazzo
8 Tarocchi a tre, o "gatti"
10 Tarocchi a quattro in coppia
18 Tarocchi a due "con due morti"
19 Varianti
21 Tarocchi a due "a pizzico"
22 Come segnare i punti
26 Bibliografia essenziale
28 Schema riassuntivo dei giochi di tarocchi

DAL NEGRO

IL MAZZO

Il TAROCCHI è formato da 78 carte: 14 carte per il mazzo e 64 carte per il punto. I cuori, i quadrati, i fiori e i picche, i tradi-zionalmente coppe, denari, bastoni e spade; 21 triomfi numerati dall'1 al 21; più il MATTO (Mazzo). Le carte dei quattro semi, invece, sono: re (A), regina (R), fante (J), cavaliere (C), regina (Q) e re (K). I triomfi battono tutte le altre carte e, tra loro, vince usualmente il triomfo col numero maggiore. L'unica eccezione è rappresentata dal Giudizio (trionfo N°20) che batte sempre il Mondo (trionfo N°21). Il Mazzo è una carta speciale che non può battersi nessuna carta né essere batuta. Inoltre, ogni mazzo include un'etichetta aggiuntiva chiamata "vendetta" (o "termine") dove viene indicato il termine genovese dal significato sfacciatore che in questo contesto può essere inteso come "pasticcione". Questa può sostituire qualsiasi altra carta smarrita. Nei giochi di tarocchi alcune carte,

6

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

Matto (★)	4 punti ciascuno
Bagatto (trionfo N°21)	
Re (K)	
Regina (Q)	3 punti ciascuna
Cavali (C)	2 punti ciascuno
Fante (J)	1 punto ciascuno
altre carte	nessun valore

Nelle carte del tarocchi genovese, questi valori sono rappresentati visivamente ai bordi con un numero di quadrati, cuori, fiori e picche al valore numerico delle carte stesse.

ORDINE TRADIZIONALE. Storicamente, l'ordine delle carte numerate variava in base al sema. Nei semi rossi (cuori e quadrati), la gerarchia delle carte numerali era inversa rispetto a quella attuale: il 10 era la carta più debole, dopo la 9, 8, ..., 2.

Le carte del tarocchi genovese, invece, sono ordinate in modo diverso: i giocatori che rispondono devono attenersi alle seguenti regole:

- Se la carta calata in attacco è una carta quadrata, il giocatore che ha calato il triomfo più alto, tenendo a mente che il Giudizio (trionfo N°20) batte sempre il Mondo (trionfo N°21). Se non sono stati calati, la somma dei valori delle carte calate ha sempre più al di sotto dell'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: se vince calare una carta che rispondono devono attenersi alle seguenti regole:
- Se la carta calata in attacco è una carta quadrata, il giocatore che ha calato il triomfo più alto, tenendo a mente che il Giudizio (trionfo N°20) batte sempre il Mondo (trionfo N°21). Se non sono stati calati, la somma dei valori delle carte calate ha sempre più al di sotto dell'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: se vince calare una carta che rispondono devono attenersi alle seguenti regole:
- Se la carta calata in attacco è un triomfo e il giocatore ha triomfi,

dove calarne uno. Se non ha triomfi, può calare una carta qualsiasi.

IL MATTO. L'unica eccezione riguarda il Matto. Il possidente di questa carta ha sempre la priorità di calare il proprio turno, senza dover rispettare le suddette regole. Il Matto non può nemmeno catturare: il giocatore che l'ha calato lo ripone e lo mette, scoperto, in tavola. Per la prima mano, il mazziere sceglie per prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori in senso antiorario. Dopo aver mischiato le carte e averle fatto tagliare, il giocatore che ha calato la prima mano, non può più riuscire a calare il mazzetto delle carte catturate: il resto della presa si svolge come se non vi avesse preso nulla. Se il Matto è calato in attacco, il giocatore successivo è libero di calare, ma non può più riuscire a calare l'attacco per la presa in corso.

COPPIRE IL MATTO. Siccome il giocatore che ha calato il Matto resta con una carta in più (avendo "salvato" una presa prima), dovrà in seguito cedere al mazziere il diritto di calare la sua carta in un'altra mano in sua vece. Dovrà quindi aggiudicarsi una o più prese dopo quella in cui è stato calato

6

7

punto per ogni quattro carte catturate), contando lo scarto come se fosse una presa. Così facendo, la somma dei punti di cattura delle due mani sarà sempre 72. Alessi si aggiungono i punti delle buone ed eventualmente i punti del "Bagatto ultimo".

TAROCCHI 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. Il mazzo è diviso in due parti, tutto 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.

TAROCCHI A QUATTRO "CHIAMA RE"

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

8

9

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 mazziere, dopo lo scarto, ma prima della dichiarazione delle buone, chiama il re dei quattro tarocchi con due morti, che viene (o "re di cuori"). Il possidente del re chiamato diventa, per la mano in corso, il compagno del mazziere; gli altri due giocatori formano la chiamata avendo il diritto di calare, ma non viene consentito di tagliare l'attacco per la presa in corso.

COPPIRE IL MATTO.

Siccome il giocatore che ha calato il Matto resta con una carta in più (avendo "salvato" una presa prima), dovrà in seguito cedere al mazziere il diritto di calare la sua carta in un'altra mano in sua vece.

Dovrà quindi aggiudicarsi una o più prese dopo quella in cui è stato calato

10

11

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 è 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, incollato, con una colonna per giocatore (o squadra, nei giochi a quattro). Una riga orizzontale viene tracciata per separare le mani.

SQUADRA A SQUADRA B

SQUADRA A	SQUADRA B
10 T	10 ♦
2 T	2 ♦
39	10 G
5 C	33
14	20 B
58	58

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

prima mano, il giocatore A ha ottenuto 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 32 punti di mazzo. Nella seconda mano, la prima squadra 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 ♦
2 T	2 ♦
46	45
10 G	5 C
58	33

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

20

21

22

23

24

25

Nel processo culturale ed etnico, i tarocchi sono spesso associati a pratiche divinatorie, una percezione che tende a offuscare le vere origini storiche di questo mazzo, radicato in un'antica tradizione di giochi di sfida e competizione strategica. 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 TAROCCHI GENOVSE rappresenta un omaggio contemporaneo a questo antico patrimonio, unendo l'eleganza del classico mazzo caro genovesi con la modernità delle tecniche degli iconici mazzi di tarocchi liguri-piemontesi. In omaggio alla plurisecolare tradizione ligure genovese, questo mazzo è stato progettato per essere ergonomico e facilmente utilizzabile: la dimensione delle carte, minore rispetto a quella del

tarocchi piemontesi o francesi, consente un'agevole maneggiaggio; gli simboli di carte e simboli ampi di ogni carta ne favoriscono il riconoscimento, mentre discreti richiami al valore delle "carte di conto" fungono da utile promemoria per giocatori meno avveduti di simboli, motivi tradizionali e dei nomi in lingua genovese rendendo omaggio all'artigianato locale e alla passione dei giocatori che hanno preservato questo gioco dal tardo Medioevo ai giorni d'oggi.

Questo mazzo rappresenta quindi uno strumento di gioco, ma anche un tributo alla ricca tradizione delle carte da gioco in Liguria.

2

3

le e figure nel loro ordine consueto (fante, cavali, regina e re). I semi (fiori e picche) invece, seguono l'ordine crescente convenzionale, con l'ordine dei punti che va da 1 a 25 carte distribuite solo a scartare a 4-5 carte di impegno alla fine del gioco.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI", La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.

Il TAROCCHI A TRE, o "GATTI" La versione di base del gioco, detta "gatti", "mitigati" o semplicemente "tarocchi", è per tre giocatori. Le partite si articolano in tre mani. Dopo la prima mano, il mazziere viene sorteggiato; per le successive, il ruolo passa agli altri giocatori. Dopo aver scartato, il mazziere regolamenta per preservare uniformità le regole del punteggio.