

REGOLAMENTO TAROCCHI

(54 CARTE - GIOCO CORTO)

Prima di iniziare la partita i 4 giocatori devono alzare una carta per vedere a chi tocca fare le carte per primo, vince la carta più alta e decide se si può segnare il gioco sin dalla prima mano.

Se deciso, si può segnare in prima mano.

Le carte vengono mescolate dal mazziere che volendo le rimescola e le dà obbligatoriamente ad alzare in non più di due mazzi.

Il mazziere quando ha eseguito la mescolata delle carte deve metterle in tavola per l'alzata poi distribuirle con ordine di 3 alla volta sovrapposte e ben divise, se nella distribuzione anche senza volerlo gira un re perde 5 punti, per le altre carte se non lo fa volontariamente non si ha penalizzazione.

Il mazziere che sbaglia la distribuzione delle carte può ricontarle in ordine inverso (all'indietro) sempre che non le abbia ancora viste, le carte si possono prendere in mano solo dopo che il mazziere ha fatto lo scarto.

In caso di gioco falso il primo salta la fatta e perde 5 punti, il secondo e il terzo perdono 10 punti, l'ultimo perde la partita.

La marcata va effettuata al proprio turno di gioco, prima di posare la carta sul tavolo.

Il giocatore che inizia il gioco con un tarocco se vuole può segnare i tarocchi fino al 15 oppure segnare solo il più bello, può dire "ne ho ancora di marca", "ne ho ancora dei belli", "ho ancora la mia parte", "più che parte" o "meno che parte", oppure si può segnare anche il numero degli altri tarocchi inferiori ma senza specificarli

Il giocatore nell'attimo di giocare le carte può chiedere al socio una giocata senza indicare la smersa, cioè "gioca via" o "tarocca".

Per segnare le carte o fare richiesta di segnarle, bisogna farlo all'attimo di giocare la propria carta, se fatto nel turno di un altro giocatore si perdono 5 punti.

Il giocatore sorpreso a giocare falso perde la partita. Se la mano è ancora in tavola perde 5 punti.

Le carte si giocano una per volta, in caso di più carte giocate in una sola volta si ha diritto di raccogliera, chi getta le carte in tavola con la convinzione di avere girato punti a sufficienza per la vittoria perde le carte o 5 punti.

Il giocatore che sbaglia turno a giocare perde 5 punti.

Le carte scartate si devono segnare se il mazziere segna quella smersa.

Qualunque carta si giochi si può dire "via" oppure "tarocchi".

Quando il giocatore è senza tarocchi può segnare al socio alcune o tutte le carte.

Fino a che il giocatore ha tarocchi in possesso non può invitare il proprio socio a mollare una smersa però si può dire "cerca di farti delle buone", "molla dove batti", oppure "molla tutto", indicando l'ultimo tarocco può fare la marcata mirata.

Il giocatore ha diritto di chiedere queste giocate: "gioca sempre via", "se tira un tarocco ho la mia parte anche dall'altra " cioè un re.

Finché il giocatore non gioca l'ultima della smersa non può segnare al socio né tarocchi né le altre smerse.

Non si possono fare queste marcate: "appena puoi sempre di prima", se fosse giocata una smersa sola delle vecchie.

L'unica possibilità di marcata è dire sempre "via" o "tarocca".

I punti si contano fino a 40 che fa 1 punto.

Il tarocco 20 (L'Angelo) prende il 21 (Il Mondo).