



Le regole della Pinnacola

Una volta che il mazzo sarà smezzato il mazziere dovrà distribuirle in senso antiorario. Le carte da distribuire sono 13. Le carte che restano devono essere poste coperte al centro del tavolo e diventeranno le carte del mazzo da cui pescare. Il mazziere gira la prima carta del mazzo e si inizia la partita.

La prima mossa spetta al giocatore seduto alla destra del mazziere, che deve pescare una carta e provare a formare delle combinazioni vincenti. Le possibili combinazioni per aprire il gioco sono i poker e i tris, oppure le scale a seme formate almeno da 3 carte. Obiettivo del gioco è di riuscire a restare con una sola carta in mano che servirà ad eseguire lo scarto finale. Lo scarto deve essere effettuato obbligatoriamente.

Quando il primo giocatore avrà effettuato la sua prima mossa, allora sarà il turno del giocatore alla sua destra e così via.

Ogni giocatore ha la possibilità di pescare una carta dal mazzo o una o più carte dal pozzetto degli scarti, scendere delle combinazioni oppure scartare. Le pescate che vengono effettuate dal pozzetto servono a completare o formare nuove combinazioni e la prima carta pescata dal pozzetto deve obbligatoriamente essere girata sul tavolo in una combinazione.

In questo modo è possibile arrivare a chiusura. In realtà, chiudere la partita non è il solo obiettivo da raggiungere quando giochi a Pinnacola. In ogni partita è necessario raggiungere il punteggio di 1.500 con il limite di UN'ORA di tempo. Per raggiungerlo è importante realizzare delle combinazioni che contengono le carte di maggiore valore. I punti prodotti si contano alla fine di ogni mano.

Per chiudere una mano, è obbligatorio girare almeno un poker E almeno una pinnacola (7 carte in sequenza senza essere intervallate da jolly).

Ai punti messi a terra devono essere scalati quelli delle carte che sono rimaste in mano.

I punti di ogni carta sono: i Jolly valgono 25, l'Asso ne vale 15, le carte dal Re al 6 valgono 10 punti e dal 5 al 2 valgono 5 punti.

I poker di carte da 5 punti (2, 3, 4 e 5) valgono 40 punti, quelli di carte da 10 punti (6, 7, 8, 9, 10, Jack, Regina e Re) valgono 80 punti, quello d'assi vale 120 e quello di Jolly vale 200 punti.

Le pinnacole raddoppiano il valore di ogni singola carta mentre il pinnacolone (14 carte in sequenza senza jolly) vale 600 punti.

Si può anche chiudere in mano, formando con le 13 carte combinazioni che si calano in un colpo solo. Se un giocatore "chiude in mano" raddoppia i punti delle carte che ha messo sul tavolo e ottiene 200 punti in più. Se il suo compagno ha aperto, raddoppia i punti delle carte sul tavolo; se non ha aperto, paga una penale di 100 punti. Ciascuno degli avversari, se ha aperto, calcola i punti normalmente, se non ha aperto, paga una penale di 200 punti.

La mano termina quando uno dei giocatori riesce a scartare l'ultima carta che ha in mano.