

GARA DI PINACOLA

REGOLAMENTO

PREMESSA: Poiché non esiste un vero e proprio regolamento nazionale per lo svolgimento di questo gioco, i partecipanti sono invitati a rispettare il seguente:

- 1) 2 mazzi di 52 carte più 2 jolly ciascuno.
- 2) La carta più alta, estratta a sorte, designa il mazziere, il quale dopo aver mescolato e fatto tagliare il mazzo al giocatore seduto alla sua sinistra, distribuisce 17 carte a ciascun partecipante al gioco, da destra a sinistra. Poi scopre una carta e la pone accanto al resto del mazzo.
- 3) A turno cominciando dalla destra del mazziere, i giocatori pescheranno una carta dal mazzo e ne scarteranno una di quelle che hanno in mano; oppure potranno prendere una o più carte dallo scarto, ma a condizione che la prima carta dello scarto serva a completare un gioco che dovrà subito essere calato in tavola (una sola volta). N.B. La prima carta scoperta dal mazziere, può essere cambiata con un'altra, nel primo giro, dal giocatore che inizia, (il primo a destra del mazziere).
- 4) Per aprire è sufficiente calare un tris. Non è consentito attaccare carte al gioco del proprio socio se prima non si è effettuata l'apertura.
- 5) La pinacola è costituita da una scala di 7 o più carte consecutive dello stesso seme (senza interposizione di jolly la pinacola viene calcolata doppia). Il jolly annulla la pinacola (tutta).
- 6) L'asso può essere attaccato anche dopo il Re.
- 7) Il jolly può sostituire qualsiasi carta in gioco. Se un giocatore, anche avversario, possiede la carta che il jolly sostituisce, può effettuare lo scambio. (A condizione di aver già effettuato l'apertura). Dopodiché il jolly dovrà essere immediatamente sceso in tavola.
- 8) La coppia che esegue il pinacolone, (cioè una scala da asso ad asso senza interposizione di jolly designa automaticamente il termine della partita, avendo raggiunto il punteggio di 1.500 punti, indipendentemente dal punteggio precedente.
- 9) Il giocatore che a chiusura della mano non ha ancora calato alcuna carta, paga il doppio del valore delle carte che ha in mano. La pinacola ed il poker non sono obbligatori per chiudere.
- 10) In caso di esaurimento delle carte del mazzo, si farà soltanto il conteggio dei punti effettuati, meno quelli da pagare, senza assegnazione dei 100 punti della chiusura.
- 11) Il concorrente che chiude in mano (cioè senza attaccare o prelevare carte dal tavolo, né dallo scarto) conterà con valore doppio tutti i suoi punti.
- 12) Vince la partita la coppia che per prima raggiunge i 1.500 punti, o qualora entrambe le coppie raggiungessero detto limite, vince quella che riporterà il punteggio più alto.
- 13) La chiusura viene calcolata 100 punti. Il poker di jolly 400 punti.
- 14) Lo svolgimento della gara avverrà ad eliminazione.
- 15) È ammesso il tris di jolly.

**SI RACCOMANDA DI ATTENERSI ALLE REGOLE,
PENA LA SQUALIFICA !!!**

