

# REGOLAMENTO DEI TAROCCHI DELLA VALLATA

- 1) Prima di iniziare la partita quattro giocatori devono alzare, una carta per vedere chi tocca per primo essere mazziere (cioè la più alta).
- 2) Le carte vengono mescolate dal mazziere; quello che alza però, volendo può farle mescolare dal suo socio.
- 3) Si può segnare la prima mano. Il giocatore che inizia il gioco con un tarocco, se vuole può segnarli fino a 15, si può segnare anche le altre senza però specificare la smersa.
- 4) Il giocatore nell'attimo di giocare la carta può chiedere al socio una giocata senza indicare la smersa (cioè gioca via o tarocca).
- 5) Il mazziere che sbaglia la distribuzione delle carte, può ricontarle con ordine se non le ha ancora viste, in caso di gioco falso, il primo salta la fatta e perde 5 punti, il secondo ed il terzo perdono 10 punti, l'ultimo perde la partita.
- 6) Per segnare le carte o fare richiesta di ciò, farlo all'attimo di giocare la propria, se fatto prima o dopo si ricorre all'infrazione della regola e pertanto è punito dalle norme del regolamento.
- 7) Il giocatore sorpreso a giocare falso, sarà eliminato dalla gara quando la mano è girata, se la mano è ancora in tavola, perde 5 punti.
- 8) Le carte si giocano una per volta, in caso di più carte giocate in una sola volta, l'avversario ha diritto a raccoglierle, chi getta giù le carte convinto di aver già girato punti sufficienti per vincere la partita, perde le carte o 5 punti.
- 9) Le carte scartate si debbono segnare se il mazziere segna quella smersa.
- 10) Il giocatore che sbaglia turno a giocare perde 5 punti.
- 11) Il giocatore che tira tarocchi, se vuole può segnarli fino a 15 oppure segna il più bello, poi può dire ne ho ancora di marca, ne ho ancora di belli, ho ancora la mia parte di più oppure di meno.
- 12) Qualunque carta si giochi si può dire via oppure tarocchi.
- 13) Quando il giocatore è senza tarocchi, può segnare al socio alcune o tutte le carte restanti (cioè a sua facoltà).
- 14) Finchè il giocatore tira dei tarocchi e ne è ancora in possesso, non può invitare il proprio socio a mollare una smersa, però può dirgli molla dove batti, cerca di farti delle buone oppure molla tutto; giocando l'ultimo tarocco, può mollare dove vuole.
- 15) Il giocatore ha diritto di chiedere queste giocate: gioca via, se tira un tarocco può anche dire ho la mia parte anche dall'altra cioè un re, due o tre re, ecc. Finchè il giocatore non gioca l'ultima della smersa, non può segnare al proprio socio nè tarocchi nè altre smerse.
- 16) Non si possono fare queste segnate: appena via sempre di prima, lungo, vicino, e se fosse giocata una smersa sola neanche delle vecchie.
- 17) I punti si contano quaranta uno di buono.
- 18) Il mazziere quando ha eseguito la mescolatura delle carte, deve metterle in tavola regolari per l'alzata, poi distribuirle con ordine, se nella distribuzione, anche senza volerlo gira un re, per 5 punti, le altre niente se non si fa apposta; dopo la distribuzione, non si possono alzare, nè guardare senza l'autorizzazione del mazziere (cioè fin quando ha scartato).