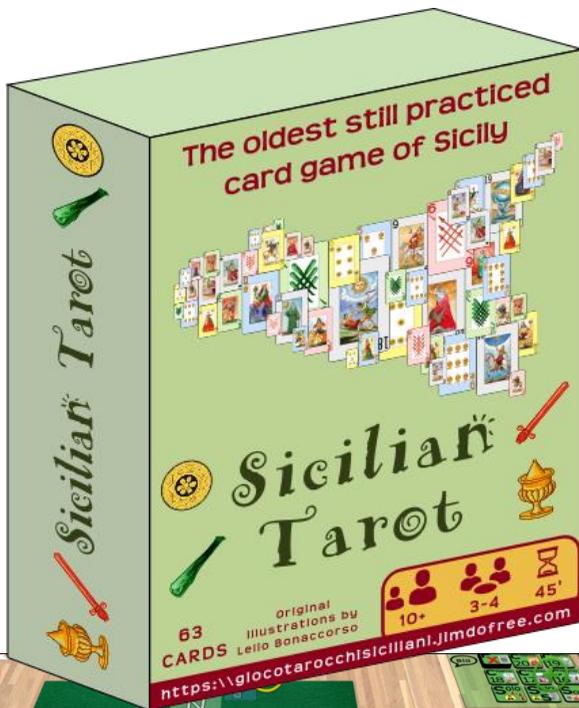


# REGOLE GIOCO

## MODULO TABLETOPIA

GENNAIO 2021



U' TRUNFU  
Gioco dei Tarocchi Siciliani  
Unico gioco di carte iscritto al  
REGISTRO DELLE EREDITA'  
IMMATERIALI



<https://giocotarocchisicilliani.jimdofree.com>

10+ 3-4 45'

# **REGOLE TAROCCHI SICILIANI A 4 DI MINEO**

## **di Salvatore Bonaccorsi**

### **SOMMARIO**

#### **PARTE PRIMA – REGOLE GENERALI**

#### **PARTE SECONDA – SVOLGIMENTO DEL GIOCO A 4 DI MINEO**

E' possibile richiedere con una donazione il libro completo sulla storia del gioco, le sue regole e strategie al link:

<https://giocotarocchisiciliani.jimdofree.com/blog-contatti/>

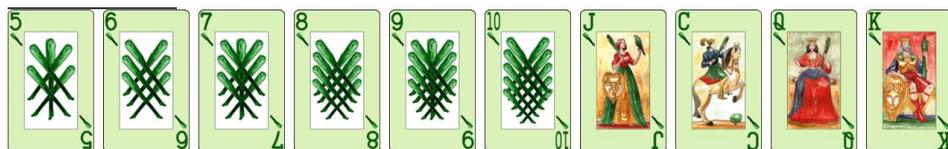
# PRIMA PARTE - REGOLE GENERALI

## 1. INTRODUZIONE

Il gioco dei Tarocchi Siciliani è un antico gioco di presa a punti, erede di una tradizione di gioco nata nell'Italia del 1400 nelle corti milanesi e ferraresi e che trovò il suo crogiuolo a Bologna e Firenze nei secoli successivi con l'invenzione del Tarocchino Bolognese e delle Minchiate Fiorentine. Si pratica con un mazzo peculiare di tarocchi, oggi prodotto solo dalla Modiano, ridotto a 63 carte, con l'eliminazione delle carte numerali dall'Asso al 4 di tutti i semi, tranne l'Oro o Denari, in cui viene mantenuto anche il 4, e con gli usuali 21 Trionfi con ruolo di briscola e una carta con ruolo speciale, il Matto degli altri mazzi che in Sicilia si chiama 'U Fujutu, il Fuggitivo. E' possibile praticarlo quindi anche con un mazzo di Tarocchi qualunque con relativi accorgimenti. Condivide gran parte delle regole base e del meccanismo con i giochi con i Tarocchi Piemontesi, ma prevede un sistema differente e peculiare di valore di alcune carte ed una specifica fase di dichiarazioni iniziali in cui un giocatore può chiamare un compagno segreto (come nella briscola chiamata per intenderci) o impegnarsi a giocare da solo contro gli altri tre.

## 2. CAPACITA' DI PRESA

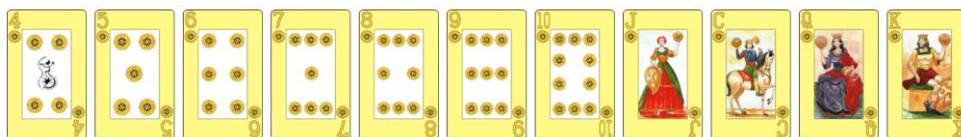
Le carte di tutti i semi ordinari hanno capacità di presa, ciascuna all'interno del proprio seme, secondo l'ordine di sequenza decrescente, dal Re al 5:



MAID    HORSE    QUEEN    KING  
Donna    Cavallo    Regina    Re

(con la presenza quindi di una Regina intermedia tra il Re ed il Cavallo, e di una figura più bassa chiaramente femminile, che si può chiamare Donna come succede nelle carte regionali standard siciliane, o Fantina ).

Solo per il seme di Oro la sequenza comprende anche il 4:



I Trionfi dal n. 20 al n.0 con La Miseria a concludere la sequenza:  
 - hanno capacità di presa l'uno sull'altro secondo l'ordine di sequenza discendente;  
 - capacità di presa assoluta su tutte le carte dei semi ordinari.



Il Fuggitivo come detto non ha nessuna capacità di presa. Viene utilizzato e acquisito tra le proprie carte secondo un comportamento particolare che vedremo in seguito.



'U Fujutu

### **3. OBBLIGO A RISPONDERE AL SEME**

Il primo di mano può giocare la carta che vuole.  
 Chi gioca dopo di lui deve seguire regole precise.

I casi sono due:

**A)** il primo di mano **ha giocato una carta di seme ordinario**, cioè di spade, bastoni, coppe o oro: gli altri devono:

- A.1. se hanno una carta dello stesso seme: giocarla (senza l'obbligo di sormontare in capacità di presa)
- A.2. se non hanno carte dello stesso seme, ed hanno un Trionfo: giocare un Trionfo
- A.3. se non hanno carte dello stesso seme e non hanno un Trionfo: possono giocare la carta che vogliono.

**B)** il primo di mano **ha giocato una carta di Trionfi**. Gli altri devono:

- B.1. se hanno una carta di Trionfi: giocarla (senza l'obbligo di sormontare in capacità di presa)
- B.2. se non hanno carte di Trionfi: possono giocare la carta che vogliono.

#### **4.COMPORTAMENTO DEL FUGGITIVO**



La carta del Fuggitivo, non numerata, non viene posta in tavolo realmente in risposta al gioco avversario: chi lo possiede, quando lo vuole giocare, lo mostra agli avversari e lo inserisce fra le carte che ha già preso. Consente quindi di esimersi dall'obbligo di rispondere al seme e facendo nel contempo rinunciare alla presa in cui è giocato.

Inoltre (a differenza di altri giochi simili come il Tarocco Piemontese):

- **non può essere giocato se si è primi di mano**, come carta di apertura, con l'unica eccezione

dell'ultima presa, se incautamente non è stato giocato prima. In questo caso oltre a rinunciare alla presa si lascia al giocatore seguente nel giro il vantaggio di aprire realmente la presa decidendone il seme;

- **si può giocare anche quando non si è ancora fatta nessuna presa**; in questo caso chi lo gioca lo pone accanto a sé, scoperto; alla prima presa sua, o del compagno, il Fuggitivo viene regolarmente acquisito e messo coperto al di sopra di tale presa. Bisogna anche considerare il caso che alla fine della smazzata chi lo aveva giocato, ed eventualmente anche il compagno, non faccia nessuna presa: in questo caso il Fuggitivo sarà dato a chi aveva effettuato la presa in cui era stato giocato; di conseguenza nel caso di gioco a coppie andrà comunque agli avversari.

#### **5.REGOLE SULLO SCARTO**

Nella quasi totalità dei giochi, completata la distribuzione vi è una rimanenza di 3 carte che viene detta **MONTE**.

Solitamente a seguito delle fasi di dichiarazione che precedono l'inizio della smazzata vera e propria, questo monte viene preso dal dichiarante finale, cioè da colui che si è impegnato o a giocare solo contro gli altri o a chiamare un compagno. Preso il Monte il dichiarante lo mostra e, lo include tra le sue carte, e deve dunque effettuare uno **SCARTO** di quelle o altre 3 carte coperte. Queste carte saranno comunque sue alla fine della smazzata. Le carte che possono essere incluse in questo scarto devono sottostare a queste regole:

- **non possono esservi inclusi Trionfi**
- **non possono esservi inclusi Re.**

Solo nel caso, raro, che uno abbia in mano solo Trionfi, può allora includerne nello Scarto, con l'esclusione comunque di Arie e Picciotti, senza essere comunque obbligato a segnalarlo o a dire quali ha messo.

## 6. VALORE DI PUNTEGGIO E MODALITA' CONTEGGIO DELLE CARTE

Come vedremo il primo punto partita base e legato all'ottenimento della maggioranza dei punti delle carte. Il metodo attuale con i valori normali delle carte prevede di contare i punteggi associando le carte tre a tre, a *terzetti*, considerando tre elementi:

- **le carte speciali** (o *carte di conto o di valore*), negli schemi **CS**: sono tutte le figure dei semi ordinari e solo alcuni trionfi. Sono in totale **23** ed hanno i valori indicati nella figura sotto

### 10 Punti



### 5 Punti



Arie

Re

### 4 Punti



Regina

### 3 Punti



Cavallo

### 2 Punti



Donna

- **le carte qualunque** (o *scartine*), negli schemi **CQ**: sono tutte le rimanenti **40** carte che vengono così conteggiate:

- 1/3 di Punto se combinate tra loro in *terzetti*, e quindi **1 punto per ogni terzetto**;
- 0 Punti se contate in appoggio alle carte speciali per formare un terzetto.

- ***l'ultima presa***: che assegna **5 Punti** a chi la realizza.

In ogni caso **la somma totale dei punti carta dell'intero mazzo** è invariabile ed è pari a **109 Punti**, comprendendo anche i 5 Punti che si assegnano per l'ultima presa, e questo qualunque sia il modo in cui le carte siano state associate in terzetti.

Con riferimento ai valori riportati nella figura superiore, il valore da calcolare, in funzione di come vengono associate le carte speciali **CS** con le scartine **CQ**, prevede alcuni accorgimenti per l'aggiustamento del conteggio, come esplicitato negli schemi sotto:

**a) una carta di valore (CS) e due scartine (CQ):**



Esempio:



b) due carte di valore (CS) e una scartina (CQ):

---



$$= CS_1 + CS_2 - 1$$

Esempio:



$$= 3 + 5 - 1 = 7 \text{ Punti}$$

c) tre carte di valore (CS):

---



$$= CS_1 + CS_2 + CS_3 - 2$$

Esempio:



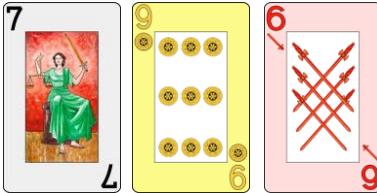
$$= 10 + 4 + 2 - 2 = 14 \text{ Punti}$$

d) tre scartine (CQ):



= 1 Punto

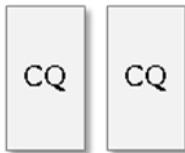
Esempio:



= 1 Punto

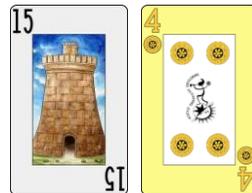
E infine, avendo l'accortezza di **lasciare sempre delle scartine come eventuali residui di 1 o 2 carte** si conteggiano:

e) due scartine rimanenti (CQ) oppure una scartina rimanente



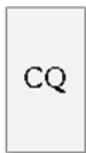
= 1 Punto

Esempio:



= 1 Punto

Esempio:



= 0 Punti



= 0 Punti

## 5.OBIETTIVI-PUNTI PARTITA o PUNTI VITTORIA (JOCHI)

Abbiamo già accennato che ottenere la “maggioranza” dei punti carta cioè 55 punti, chiamata *Rimatura*, è solo uno degli obiettivi (*Jochi*), che si devono perseguire per sopravanzare gli avversari e ottenere un pagamento da parte loro.

I punti partita infatti possono essere rappresentati da gettoni che vengono scambiate tra i giocatori vincenti e i perdenti o semplicemente appuntati in un segnapunti con valori positivi o negativi. Nella versione digitale dei contatori corrispondenti ai colori dei giocatori sono già disposti nelle loro aree di gioco e consentono l’aggiornamento del punteggio alla fine di ogni smazzata.

Due obiettivi sono **fissi e immancabili** alla fine della smazzata:



- **LA RIMATURA:** legato al valore delle carte vinte nelle proprie prese, è assegnato a chi ottiene la **maggioranza dei punti** in palio (cioè 55, che nel caso limite visto vuol dire **54 Punti + 2 carte qualunque o scartine**) e vale:

**1 PUNTO PARTITA (GIOCO)**

---



- **IL VANTO:** è assegnato a chi realizza l'**ultima presa**, e vale:

**1 PUNTO PARTITA (GIOCO)**

---

Altri tre obiettivi sono anch’essi **fissi** (nel senso di “sempre in palio”) **ma eventuali**, perché non sempre saranno ottenuti da una delle due parti essendo legati alla realizzazione o meno dell’impresa di avere un certo numero di carte particolari nelle proprie prese (come la “settanta” della Scopa per intenderci) e sono:



**I 4 RE:** consiste nel possesso finale di tutti e 4 i Re, e vale:

**1 PUNTO PARTITA (GIOCO)**

---



**LE 4 ARIE:** consiste nel possesso finale dei Trionfi 16, 17, 18 e 19, e vale:

**1 PUNTO PARTITA (GIOCO)**

---



**LE 5 ARIE o 4 ARIE+GIOVE:** consiste nel possesso di tutte le 5 Arie, e viene premiato con un *Gioco aggiuntivo* rispetto al precedente: **1 PUNTO PARTITA (GIOCO)**

Altri punti sono conteggiati e assegnati alla fine se nel corso della partita una parte riesce a **catturare** all'altra **un'Aria o i Picciotti**, questo obiettivo viene definito:



**PIGLIATA** di un'Aria o Picciotti, vale per ognuna:

**1 PUNTO PARTITA (JOCU)**

Nel corso della partita l'avvenimento della cattura, certa o solo probabile se non ancora palesati gli accoppiamenti dei giocatori, viene segnalata mantenendo a vista scoperta la carta sotto il mazzetto delle proprie prese (come si fa per le scope nell'omonimo gioco). Nel gioco digitale sono disponibili delle tessere specifiche 'promemoria' disponibili in un riquadro del tavoliere, che si possono prendere e disporre negli appositi spazi nelle aree giocatore, e riportano anche il giocatore al quale è stata effettuata la 'cattura', indicato con la sua posizione (E, N, O, S):



Infine vi sono due ulteriori giochi **eventuali**, in palio solo nel caso che qualcuno si sia impegnato a farli con una dichiarazione prima che il gioco cominci, con le modalità che vedremo nella descrizione dettagliata delle vari fasi di gioco nel paragrafo successivo, e sono:



**SCOMMESSA:** avere tra le prese i Trionfi **20.Giove, 1.Picciotti** e **Fujutu**

**1 PUNTO PARTITA (JOCU)**

(può farla solo il solista o il chiamante se possiede all'inizio almeno Giove e Fujutu)



**Mi RIVANTO:** impegno **dichiarato** all'ultima presa; può farla solo uno degli avversari del solista o chiamante.

**1 PUNTO PARTITA (JOCU)** (aggiuntivo al Vanto)

Per fare la *Scommessa*, ovviamente il solista deve già avere nella sua mano sia Giove che il Fuggitivo poiché sono carte che non si possono conquistare. I Picciotti invece non importa se li possieda o meno, perché in pratica la *Scommessa* equivale ad un impegno dichiarato proprio ad averli alla fine tra le sue prese. Da notare che con essa si “mette in palio” un altro *jocu*, cioè nel caso che non riesca l’impegno, il gioco andrà in positivo agli avversari. Stessa cosa per il *Rivanto*.

## SECONDA PARTE SVOLGIMENTO DEL GIOCO A 4

### a. 1° Distribuzione parziale (5 carte)

In senso antiorario<sup>1</sup> il mazziere estratto distribuisce 1 giro di 5 carte e si ferma. Il mazziere può anche guardare una carta del monte<sup>2</sup>.

### b. Dichiarazioni intermedie di impegno al solo

Ogni giocatore, a partire da quello alla destra del mazziere può parlare una volta sola, in ordine, e dire:

**Passo:** non accetta di andare solo



---

<sup>1</sup> La versione digitale su Tabletopia non consente un gioco antiorario come modalità strutturata ma si apre di default in una modalità turno libero (Free-for-all) nel quale si gioca come al tavolo reale alternandosi nel gioco secondo le normali modalità note ai giocatori. In questo caso i giocatori possono pattuire all’inizio se giocare in modalità libera antiorario o oraria. Per evitare però difficoltà di comprensione del turno in corso in caso di temporanee allontanamento dal dispositivo o disconnessioni si può attivare all’inizio la modalità *Turn-based Flexible* che prevede invece l’identificazione del giocatore di turno in corso, il quale alla fine del gioco delle carte deve cliccare sul giocatore seguente su ‘Delega’ per passargli la mano. [vedi Manuale gioco Sicilian Tarot on Tabletopia]

<sup>2</sup> Per consentire questa possibilità al mazziere nella versione digitale l’unica possibilità è che il mazziere prenda nella propria mano una carta ulteriore visionandola e riponendola coperta sul tavolo al di fuori del mazzo di distribuzione.

**Vado solo:** decide di giocare da solo contro gli altri tre.



i. Nel caso ci sia un impegno al solo, si parlerà di “*stata*” (il corrispondente di un *buio*), e si parlerà di *solista di 5 carte* e la partita si svolgerà con posta raddoppiata.

ii. Nel caso nessuno dica *solo* si procede completando la distribuzione, sempre dando 5 carte per volta, e ponendo il monte al centro.

### c. Dichiarazioni a distribuzione completa

Nel solito ordine, tutti possono dire, con valore via via crescente di dichiarazione:



**Passo:** non accetta di andare solo, e propone di abbandonare la smazzata



**Chiamo il...:** dichiara di voler giocare in coppia con una certa carta (il Trionfo più alto che non ha)



**Vado solo:** decide di giocare da solo contro gli altri tre, e questa dichiarazione può “superare” una eventuale chiamata

### d. Presa del monte e scarto

Se tutti dicono passo a chiamare è obbligato chi ha Giove. In questo caso, dichiaratosi come possessore del 20, può **prima** prendere **il monte**, mostrarlo a tutti e fare lo scarto e **poi chiamare** il compagno che resterà sconosciuto finché non uscirà in gioco la carta chiamata.



Se c'è una chiamata, non superata da un *Solo*, il giocatore che ha già effettuato la chiamata di un compagno dichiarando la carta, prende il monte, lo mostra e fa lo scarto. Se la carta che ha chiamato è nel monte giocherà come solista “forzato”.

Se c'è stato un solista, il monte va a lui che lo mostra prima a tutti. Fa lo scarto con le regole usuali.

### e. Impegni a obiettivi aggiuntivi a fine partita

Il dichiarante, *solista* o *chiamante*, può se vuole, prima che il gioco cominci, dichiarare:



**Scommessa:** con essa si impegna ad avere alla fine tra le sue prese:

GIOVE + PICCIOTTI + FUIUTU, giocando **1 punto partita** o *Gioco* aggiuntivo.

Per farlo deve essere ovviamente già in possesso almeno di Giove e del Fuggitivo, che non si possono conquistare giocando; in questo caso si impegna in pratica a conquistare i Picciotti.

Uno degli avversari, può se vuole, prima che il gioco cominci, dichiarare:



**Mi rivanto:** con essa si impegna a vincere l'ultima presa giocando **1 punto partita** o *Gioco* aggiuntivo

### f. Inizio smazzata

Aprè la prima presa il giocatore alla destra del dichiarante, sia chiamante che solista.

### g. Conteggio finale dei punti della smazzata

Finita la smazzata, si conteggiano quindi i punti carta di almeno una parte, ad esempio del solista o del chiamante, e si verifica se abbia eguagliato o superato i 55 punti, ricordandosi sempre di conteggiare anche i 5 punti per l'ultima presa. Se ci è riuscito è suo il punto della *Rimatura* altrimenti è degli avversari. Si assegna il punto del *Vanto* a chi ha fatto l'ultima presa (se ne assegna uno ulteriore se uno dei compagni si era impegnato col *Rivanto*).

Si segnano eventuali *Pigliate* realizzate.

Se c'era stata la *Scommessa* del solista o del chiamante si verifica se è riuscito ad avere Giove, Picciotti e Fuiutu assegnando di conseguenza il punto a lui o agli avversari.

Si verifica se sono state compiute le imprese legate ai 4 *Re*, alle 4 *Arie*, o alle *Arie+Giove*, e si assegnano eventualmente i relativi punti. Si può fare riferimento allo schema riassuntivo riportato accanto.

Tratti i totali delle due parti si fa la differenza tra quello maggiore e quello minore, e la parte vincitrice:

- se è il Solista riceve il numero corrispondente di fiches da ognuno degli avversari o usando un segnapunti, segna in positivo il corrispondente numero, moltiplicato x 3, mentre gli avversari lo segnano in negativo (x 1);
- se è quella dei compagni, il solista dà il numero corrispondente di fiches ad ognuno di loro oppure usando un segnapunti segna in negativo il corrispondente numero, moltiplicato x 3 mentre gli avversari lo segnano in positivo (x 1).

I giocatori di Mineo, riferendosi a questo numero, differenza tra le jucate fatte dall'una e dall'altra parte dicono: *ho tiratu nu iuco* oppure *ho tiratu du jochi* (ho tirato un gioco, ho tirato due giochi) cioè ti ho sopravanzato di un punto partita o di due punti partita o ecc.

Nel caso si fosse giocata una *Stata*, con solista che si era dichiarato dopo le prime 5 carte, il numero finale di punti da passare tra le due parti viene raddoppiato (moltiplicato quindi x 6 per il solista e x 2 per ognuno degli avversari).

In caso di coppie, il valore della differenza di jochi realizzati dalle due parti, viene pagato da entrambi i giocatori perdenti e ritirato da ognuno dei due avversari vincenti. Ad esempio se la coppia A ha vinto con 2 giochi di vantaggio sulla coppia B, un giocatore della coppia A dà 2 fiches ad uno della coppia B, e gli altri due fanno altrettanto. Nel caso di uso di un segnapunti saranno cioè appuntati i relativi punti in positivo per i vincitori ed in negativo per i perdenti.

# Tabella PUNTI-PARTITA (GIOCHI) [Victory Point Chart]

## IMMANCABILI

<b>Punti Carta</b> <b>≥ 55</b> p. <b>RIMATURA</b>	<b>RIMATURA</b>	<b>+1</b>	PUNTI CARTE ≥ 55	<b>+1</b>	ULTIMA PRESA	<b>VANTO</b>	<b>U</b> ltima <b>P</b> resa <b>VANTO</b>

## EVENTUALI

 <b>4 RE</b>	<b>4 RE</b>	<b>+1</b>	POSSESSO FINALE 	<b>+1</b>	x ognuna CATTURATA AD AVVERSARI 	<b>PIGLIATE</b>	 <b>1</b> <b>PIGLIATA</b>
 <b>4 ARIE</b>	<b>4 ARIE</b>	<b>+1</b>	POSSESSO FINALE 	<b>+1</b>	POSSESSO FINALE 	<b>5 ARIE</b>	 <b>5 ARIE</b>

## DA DICHIARARE PRIMA DELL'INIZIO

 <b>SCOMMESSA</b>	<b>SCOMMESSA</b>	<b>+1</b>	Solista o Chiamante	<b>+1</b>	Avversario del Solista o Chiamante	<b>RIVANTO</b>	<b>U</b> ltima <b>+1</b> <b>RIVANTO</b>
			POSSESSO FINALE 		ULTIMA PRESA DICHIARATA		

### h. Conclusione della partita

Si fanno usualmente un numero di smazzate multiple del numero di giocatori, almeno 4 o 8 ecc.. E chi alla fine ha incrementato di più il numero di fiches iniziali è il vincitore, seguito dagli altri, con vincite minori o in perdita rispetto all'inizio. In caso di gara o Torneo si può stilare quindi una classifica che

riporti prima tutti i giocatori con totali positivi e via via quelli con passivi peggiori.

### **i. Appendice: espressioni e comunicazioni**

Nel gioco di Mineo - più che altrove - un ruolo importante nel gioco hanno le comunicazioni tra compagni, consentite esclusivamente se attuate con uno specifico linguaggio “in codice”.

Per la esposizione delle possibili espressioni accettate nel dialogo tra i due compagni si è fatto riferimento oltre che a quelle già documentate da Dummett, alla esperienza diretta con i maestri attuali.

Presentiamo comunque tutte quelle che ci è capitato di sentire, dividendole per contesto. Nelle regole da Torneo solitamente ne viene fatta una selezione leggermente più restrittiva.

**Consigli di apertura:** indicazioni al compagno che deve aprire la presa su quale carta giocare.

- *Faglio:* consiglia di aprire con una carta di un seme di cui il solista non è più fornito.
- *'U stissu jocu (lo stesso gioco):* consiglia di aprire con una carta dello stesso seme della presa precedente.
- *'N' autru jocu – jocu novu (gioco nuovo):* consiglia di aprire con una carta di un seme diverso della presa precedente.
- *'U primu (o sicunnu) jocu (il primo, o il secondo gioco):* consiglia di aprire con una carta del seme della prima o della seconda presa.
- *Di unni vuliti vuliti tutti cosi (dovunque vogliate tutte cose):* consiglia di aprire con la carta più alta di un qualunque seme a sua scelta.
- *Joca unni hai 'u Re (o unni nunn'hai 'u Re) (gioca dove hai il Re o dove non hai il Re):* consiglia di aprire con il seme di cui possiede (o non possiede) il Re
- *Trunfu (trionfo):* consiglia di aprire con una carta di Trionfo. Il compagno può chiedere in risposta: “*Grossu o picciriddu*” per sapere se ne preferisca uno di alto o basso valore.

**Richieste di apertura:** corrispondono in parte ai consigli precedenti, quando la richiesta viene direttamente dal giocatore che deve aprire la presa.

- *Pozzu turnari?* Chiede se può giocare lo stesso seme della presa precedente.

- *'U pozzu fari 'u me' jocu? (lo posso fare il mio gioco?):* Chiede se può aprire la presa con lo stesso seme che ha giocato la prima volta che ha aperto una presa; può anche riferirsi al primo gioco dell'altro nella forma: *'U vostru primu jocu vi piaci? (il vostro primo gioco vi piace?)*
- *L'haj' a fari 'a rèula? (la devo fare la regola?):* equivale a chiedere se si deve adottare una strategia basata sull'uscire sempre di Trionfo, che solitamente si può decidere di attuare se il Solista ha fatto la Scommessa.
- *'U primu (o sicunnu) jocu vi piace? (il primo o il secondo gioco vi piace?):* chiede se deve aprire con una carta del seme della prima o della seconda presa.

**Richieste o segnalazioni per decidere cosa giocare con delle carte già sul tavolo:**

- *Ci putiti?* Chiede se il compagno potrà superare le carte già sul tavolo e garantire lui la presa. Può servire per decidere se mettere ad esempio punti o no. Il compagno risponde *Ci pozzu!* (Ci posso).
- *Ci putiti abvivirari? (potete innaffiare?):* chiede se il compagno avrà punti da mettere sulla giocata.
- *Lassu 'a 'tò? (lascio la tua?):* chiede al compagno se non deve giocare una carta più alta di quella che ha giocato lui.
- *Tutti cosi (tutto):* equivale a chiedere di tirare la carta più alta di valore del seme giocato sul tavolo.
- *L'haj' a fari 'u Re? (lo devo fare il Re?):* chiede se è il caso di approfittare della presa in corso per prendere col Re
- *Quanti ti 'nni màncunu? (quante te ne mancano?):* con riferimento ad un seme già giocato sul tavolo, chiede al compagno di sapere quante carte, comprese quelle che ha ancora in mano, egli non abbia ancora visto in gioco di quel seme. Sulla base della risposta il compagno può capire, considerando quelle che eventualmente ha ancora lui, quante e quali sono ancora in mano al solista.
- *Premere le carte al petto (gesto):* segnala che ha una Regina (del seme in gioco in quel momento)
- *Chistu è 'u Re (questo è il Re):* detto tirando ad esempio una Regina, segnala che quella carta è in quel momento la più alta del seme (o perché il Re ce lo ha lui o perché è già uscito).

Publicazione digitale a cura di  
Associazione Culturale Gioco Tarocchi Siciliani  
– Michael Dummett



Sede legale: Via Macallé, 7 - Catania  
e-mail: [giocotarocchisicilia@gmail.com](mailto:giocotarocchisicilia@gmail.com)

Sito: <http://giocotarocchisiciliani.jimdofree.com>

Pagina Facebook:

<https://www.facebook.com/associazionejocotarocchisiciliani/>

Tutti i diritti sono riservati all'Autore.  
È vietata ogni forma di riproduzione anche parziale dell'opera  
senza il suo permesso scritto. L'autore può essere contattato ai  
recapiti sopra riportati.

© Copyright Salvatore Bonaccorsi 2021