



## I GIOCHI CON LE CARTE

Marina Causa – Claudio Rossi

Vi sono sostanzialmente quattro famiglie di giochi di carte. La più semplice è quella cui appartengono il *Sette e Mezzo*, lo *Chemin de Fer* e il *Black Jack*: si tratta di giochi nei quali il giocatore ha come obiettivo quello avvicinarsi il più possibile, sommando il valore delle carte che gli sono state date, al numero vincente. Tale numero è 9 per lo *Chemin*, 21 per il *Black Jack* e ovviamente 7 e mezzo per l'omonimo gioco, ove tutte le figure valgono mezzo. Si tratta di giochi elementari che rivestono un scarsissimo interesse tecnico, a meno che non si voglia aprire una casa da gioco in qualche sperduto posto del mondo.

La seconda famiglia è costituita dai giochi di *combinazione* nei quali i giocatori cercano, pescando, scartando o cambiando le carte dopo la distribuzione iniziale, di comporre delle combinazioni vincenti. Tali combinazioni sono i tris e i poker, cioè tre o quattro carte di eguale valore (figura 1) oppure le scale, composte da almeno tre carte dello stesso seme di valore contiguo (figura 2).

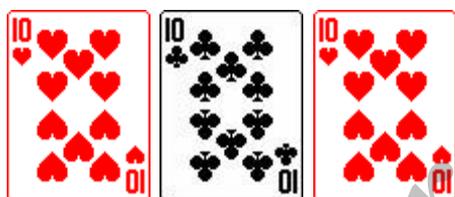


Figura 1

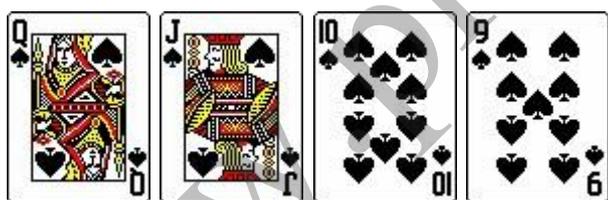


Figura 2

Si tratta di *Poker*, *Ramino*, *Gin Rummy*, *Burraco*, ecc. Giochi relativamente semplici ma che, però, richiedono qualche conoscenza statistica (per sapere quante sono le probabilità di acquisire la carta che completi una combinazione) e un po' di capacità deduttiva. Se, ad esempio, si gioca a *Gin*

*Rummy* (ramino con 52 carte) e il vostro avversario scarta il 6 di Picche, non solo potete dedurre che non è interessato ai 6, ma anche che, se è interessato ai 5 o ai 7, non possiede né il 5 né il 7 di Picche: avendo una di queste carte, infatti, non avrebbe scartato il 6 di Picche, nella speranza, pescando, di creare una combinazione in scala.

La terza famiglia è rappresentata dai *giochi di somma*, nei quali solo parte delle carte vengono distribuite ai giocatori, mentre altre vengono scoperte sul tavolo: al suo turno, ogni giocatore può impossessarsi di una o più carte che sono sul tavolo se gioca una carta di valore eguale a quella che vuole

prendere o, nel caso voglia prendere più carte, se la somma di queste è uguale al valore della carta giocata. Ad esempio.....



cattura



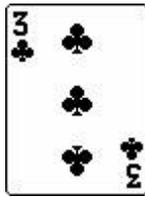
oppure .....



cattura



+



Si tratta di *Scopone*, *Scopetta*, *Scopa d'Asso*, *Cirulla*: tutti giochi di somma che si giocano col *mazzo da 40*, accomunati dal concetto di *scopa*, mossa che consiste nel prendere possesso di una carta o più carte sul tavolo senza lasciarne nessuna: il giocatore che fa scopa guadagna un punto. L'obiettivo comunque è quello di catturare più carte possibili (un punto per chi ne

fa di più), più carte di Quadri possibile (1 punto), il 7 di quadri, detto *settebello* (1 punto) e di fare la *primiera*. La primiera vale 1 punto e consiste in questo: tutte le carte hanno un valore (figure=10; i due=12; i tre=13; i quattro=14; i cinque=15; gli Assi=16; i sei=18; i sette=21); tra le carte che ogni giocatore ha catturato viene scelta la migliore per ognuno dei quattro semi, si somma il valore di queste quattro carte e lo si confronta con quello dell'avversario: ovviamente chi ha fatto di più vince. Queste sono le regole generali dei giochi di somma; in ogni regione poi ci sono delle varianti: ad esempio ci sono dei punti supplementari se si catturano combinazioni tipo Asso, 2 e 3 di  $\diamond$  oppure Re, Dama e Fante sempre di  $\diamond$ ; un'altra variante è che l'Asso faccia sempre scopa; ancora, che si possa catturare una o più carte non solo se la somma coincide ma anche se dà un totale di 15 (*Cirulla* o *Scopa 15*).

A questo punto siamo alla soglia dei *giochi di presa*, quelli che più ci interessano da vicino dato che il Bridge è uno di questi; ci prendiamo però una breve sosta (in questa e nella prossima puntata) per fare ancora qualche osservazione.

Innanzitutto l'ordine delle mosse nei giochi di carte: se si gioca in due ovviamente il problema non esiste, poiché in genere le regole prevedono che si muova una volta per uno; se i giocatori sono più di due la sequenza delle mosse prenderà un andamento *rotatorio*. In tutti i giochi di origine latina la rotazione avviene in senso antiorario, mentre in quelli di origine anglosassone in senso orario.

*Continua*