

*SU SCIALANDRONI*



*regole del gioco*

## REGOLE GENERALI

Su scialandroni si gioca in quattro giocatori, divisi in due coppie, con un mazzo di carte da scopa (carte genovesi).

Su scialandroni si gioca in **fasi**, le carte si distribuiscono in senso antiorario e il numero delle carte distribuito varia in ciascuna fase del gioco.

Una **partita** si compone di 2 giochi. In caso di parità si gioca la bella.

In ogni fase di gioco lo **scopo** di ciascun giocatore è riuscire a realizzare la migliore combinazione possibile.

Il **punteggio** va calcolato unicamente sommando il valore delle carte aventi lo stesso seme: quando si scoprono le carte vince la mano chi ha la combinazione di carte migliore.

A **parità** di valore, vince chi è di mano.

In modo simile al poker, i giocatori hanno la possibilità di aprire (*posta*), passare, vedere (*da bollu biri*), rilanciare.

Su scialandroni è anche gioco di bluff, in cui si può vincere facendo credere agli altri giocatori di avere in mano una combinazione forte e riuscendo così a farli andare via, aggiudicandosi la mano senza scoprire le proprie carte.

Occorre precisare che in "Su Scialandroni" si usano ancora termini riferiti a divise e unità monetarie fuori corso da tempo. L'unità minima è s'arriali. Tres arrialis corrispondono a mesu soddu;

## PUNTEGGIO

Il punteggio va calcolato unicamente sommando il valore di carte dello stesso seme.

CARTA	PUNTI
Figure	10
2	12
3	13
4	14
5	15
6	18
7	21
<b>Asso</b>	16

Il massimo che si può quindi raggiungere è quindi *su pisci* (6+7+asso= 55 punti)

A parità di punteggio, vince chi è di mano.

## Glossario de Su Scialandroni:

Arrestu

Arriali (pl. Arrialis)

Baiocca

Bollu biri

Bussu

Cartetta

Francu

Frusciu

Mazzu

Mesu Pezza

Passo

Po' sa manu

Posta

Posta Manna

Primiera

Scartu

Soddu

Stuppau

Su Piscì



Come nelle fasi di Posta, si scelgono tre carte dello stesso seme e sommando il punteggio il giocatore sceglie se fare posta, passare, rilanciare.

Nella Posta Grande non valgono né Primera né Frusciu.

#### 5ª fase: "SU SCARTU"

L'obiettivo de Su Scartu è liberarsi per primi di tutte le 9 carte (*stuppau*): gli altri 3 giocatori pagheranno in base al valore delle carte che gli sono rimaste in mano.

Chi è di mano comincia a scartare le proprie carte in scala, il secondo prosegue lo scarto del giocatore precedente (se l'ultima carta è un due, si deve riprendere dal tre) e così via fino a quando qualcuno esaurisce le carte e chiude la fase di gioco.

Chi è di mano può partire da un punto qualunque della scala, e arrivato al Re non è necessario che riparta dall'asso, ma può riprendere da qualunque altra carta (il re "Comanda").

L'asso è l'unica carta che può essere scartata due volte di seguito (esempio: Re-asso-asso-due, etc), tant'è che se l'ultima carta scartata da un giocatore è un asso, il giocatore successivo può riprendere la sua scala partendo dall'asso.

Se chi è di mano scarta tutte le carte in una volta è *mazzu*. I due avversari pagheranno 2 soddus a testa. Se si hanno dei re si pagano 2 arriali in più ciascuno.

Se chi fa *mazzu* è di prima mano (subito dopo il cartaro), nel gioco successivo il cartaro non cambia. Questa regola si applica per due volte di seguito, al terzo *mazzu* il cartaro cambia comunque.

#### FINE DEL GIOCO

Il gioco ha termine dopo una qualunque delle 5 fasi di gioco, quando una delle due squadre raggiunge il limite di Posta precedentemente stabilito dai giocatori.

#### PUNTATE PARTICOLARI

##### S'ARRESTU

Si usa per puntare la somma che consenta di raggiungere il punteggio massimo stabilito per la partita.

Es. 1 fa posta, un avversario fa s'arrestu, cioè la differenza che manca alla fine della partita, naturalmente per chi ha il punteggio maggiore. Es: una coppia una coppia ha solo unu soddu, mentre l'altra coppia può avere dexi soddus (unu francu). Quindi s'arrestu è la differenza che manca fra unu francu e il punteggio che manca per arrivare alla fine della partita.

##### BUSSU

A su scartu, per segnalare al compagno di avere buon gioco, chi è di mano può dire "bussu" o bussare sul tavolo.



Per segnare i punteggi, vengono utilizzati tappi a corona, ai quali vengono attribuiti i valori di "soddusu" ( francusu, arrialisi.)

- 1 francu equivale a 10 soddusu

- 1 francu equivale a 60 arrialisi

#### STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco si articola in 5 fasi distinte:

1. primo giro di POSTA	Si distribuiscono 4 carte. Vince chi ha la somma più alta con 3 carte dello stesso seme.
2. secondo giro di POSTA	Accantonate le carte del primo giro di posta, si distribuiscono altre 4 carte. Vince chi ha la somma più alta con 3 carte dello stesso seme.
3. CARTETTA	Accantonate anche le carte del secondo giro di posta, si distribuisce 1 carta. Vince chi ha la carta più alta.
4. POSTA GRANDE	Si riprendono tutte le 9 carte accumulate nei giri precedenti Con le 9 carte in mano ci si confronta di nuovo su chi ha la somma più alta con 3 carte dello stesso seme.
5. SCARTU	Partendo da chi è di mano, si scartano le carte in scala. Si può partire da un punto qualunque della scala. Scopo del gioco è liberarsi per primi di tutte le proprie carte, lasciando quindi gli avversari con il maggior numero di carte in mano da pagare.

Finita la distribuzione, avvanzeranno due carte che andranno al centro del tavolo, girate.

Il primo a parlare sarà "la mano" (il giocatore a destra di chi dà le carte)

#### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di cominciare vengono tolte dal mazzo due carte: un due un tre di colore diverso (su *bintixincu*).

Le due carte del *bintixincu* vengono poste sul tavolo, rivolte verso il basso, e non hanno una funzione nella dinamica del gioco, ma vengono utilizzate per la marcatura dei punteggi e per attribuire un valore ai tappi a corona usati come fiches.

I tappi vengono tenuti sul tavolo a disposizione dei giocatori. Normalmente sono sufficienti 30 tappi



## Marcatura (bulla) dei punteggi

Le squadre prelevano di volta in volta dal mucchio i tappi necessari a segnare le proprie vincite e li ripongono ad un lato del mazzetto del *bintixincu*, una squadra a destra l'altra a sinistra. In questo modo il *bintixincu* tiene separati i due mucchietti di tappi utilizzati per vincite.

Per evitare confusione (o imbrogli), solo un rappresentante per squadra può marcare (*bullai*) i punteggi. Le squadre possono anche decidere di far marcare i punti ad una quinta persona che non partecipa al gioco.

## Valore

Ai tappi viene attribuito un valore diverso a seconda che:

- Siano rivolti al dritto o al rovescio
- Siano riposti sul piano del tavolo oppure sulle carte del *bintixincu*

In questo modo il tappo può assumere 4 valori diversi:

sul tavolo	dritto	1 <i>soddu</i>
	rovescio	1 <i>arriali</i>
sul <i>bintixincu</i>	dritto	5 <i>soddusu</i>
	rovescio	- 1 <i>arriali</i>

Il tappo può quindi assumere anche un valore negativo. Si usa per segnare punteggi aventi un valore dispari.

## AVVIO DEL GIOCO

Prima di iniziare, le squadre concordano quale sarà il limite di posta del gioco.

Normalmente la partita si compone di due giochi (più la bella in caso di parità), che si disputano fino al limite dei 15 oppure dei 20 *soddus* (corrispondenti ad *unu francu e mesu o dus francus*).

Per stabilire chi dovrà dare le carte, un giocatore per coppia prenderà una carta dal mazzo. Avrà la precedenza la carta più alta (o più bassa, a seconda degli accordi preliminari).

## LE 5 FASI DI GIOCO

### 1° e 2° giro di "POSTA"

Le seguenti regole valgono per le prime due fasi di gioco (1° e 2° giro di POSTA).

Vengono distribuite 4 carte.



Chi è di mano può dichiarare *Posta*, lasciando così intendere di aver un buon punteggio, oppure può *Passare*, in attesa degli sviluppi del gioco.

Normalmente, si dichiara *Posta* quando la combinazione data da 3 carte dello stesso seme ha un valore minimo di 30 punti.

Come nel poker, è possibile il bluff. Il dichiarante può anche "passare" nel caso in cui avesse delle buone carte in mano. In questo caso la sua strategia sarà di rilanciare ad un'eventuale "posta" degli avversari.

Se viene dichiarata la posta e nessuno entra, il dichiarante potrà segnarsi *dus arrialis*. Se un avversario vede la posta, il vincitore avrà quattro *arrialis* (*baiocca*).

In caso di rilanci, il vincente avrà l'intera posta in palio.

Se un giocatore, dopo aver fatto posta, passa ad un rilancio dell'avversario, l'avversario potrà segnarsi *baiocca* senza l'obbligo di mostrare le sue carte.

Se un giocatore fa posta ed entrambi gli avversari vedono, in caso di loro vincita potranno segnarsi *baiocca*. Se vince l'altro giocatore si segnerà *setti arrialis*, con uno sconto cioè di un'*arriali*. Questo accade solo se i due compagni vedono una posta normale, in caso di rilancio, invece, questo tipo di sconto non esiste più e si somma la posta in palio di entrambi.

**PRIMIERA:** chi avesse in mano quattro carte di seme diverso avrà una "Primiera". Lo dichiarerà girando una carta sul tavolo, e vincolando chi avesse un'altra "primiera" a fare altrettanto. Se nessuno ha "primiera" la carta non potrà essere voltata.

**FRUSCIU:** se un giocatore si trovasse quattro carte dello stesso seme avrà "Frusciu". Su frusciu viene segnalato girando due carte sul tavolo.

Primiera e Frusciu valgono *dus arrialis*. Se due avversari dichiarano Primiera o Frusciu e passano, il vincitore potrà segnarsi *dus arrialis*. Se invece fanno *Posta*, il vincente avrà *tre arrialis*. In caso di rilancio, viene segnata la posta in palio.

Tra Frusciu e Primiera vince Frusciu.

Su *Pisci* (6+7+asso) batte sia Frusciu che Primiera.

Alla fine di ogni fase di *Posta* le carte utilizzate vengono accantonate per poi essere rigiocate nella *Posta Grande*.

### 3° fase: "CARTETTA"

Si distribuisce una sola carta. Vince chi ha la carta di valore più alto.

Dopo il gioco, anche la *Cartetta* viene accantonata per essere riutilizzata nella fase di *Posta Grande*.

### 4° fase: "POSTA GRANDE"

Per giocare la *Posta Grande* si riprendono in mano tutte le 9 carte distribuite nelle fasi precedenti.

