# Rubamazzo (o Rubamazzetto)

| Stampa |

Valutazione attuale: / 5

Scarso Ottimo Valutazione

Pubblicato Lunedì, 19 Marzo 2012

Mazzo: **40 carte** - Giocatori: **da 2 a 4 -**

## Come si gioca a Rubamazzo?

Anche se non ne avevo bisogno, prima di scrivere questo articolo ho voluto fare una partita per rinfrescarmi la memoria. Non ci giocavo da almeno 20 anni, e devo dire che, anche se da principio ne ero dubbioso, mi sono divertito. Rubamazzo, o Rumabazzetto, è un gioco di carte che si usa per avvicinare i bambini al gioco della Scopa. Il nome deriva dalla possibilità di rubare il mazzo delle carte prese dagli avversari, facendoli, oltretutto andare sulle furie.

### Le carte:

Per giocare a Rubamazzo è necessario un mazzo di 40 carte, qualsiasi di quelli regionali italiani è adatto, ma può andare bene anche un mazzo di 52 carte francesi da cui vengano preventivamente rimossi gli Otto, i Nove e i Dieci.

### Scopo del gioco:

Lo scopo del Rubamazzo è quello di ottenere più carte degli avversari.

### Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano in questo ruolo, seguendo l'ordine di gioco.
Il cartaio distribuisce tre carte a testa, una alla volta, in senso orario (o antiorario) dopodichè ripone quattro carte scoperte sul banco, le restanti carte costituiscono il tallone.

### Ordine di presa:

Anche se è improprio parlare di ordine di presa in questo gioco, esso è il seguente, dalla più alta alla più bassa:
Re (considerato come 10), Cavallo (9), Fante (8), Sette, Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due, Asso (1)

### Svolgimento del gioco:

Seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore deve fare una giocata, calando sul banco una carta tra quelle che ha in mano. Lo scopo è effettuare una presa. Si distinguono i seguenti casi:

- Sul banco c'è **una** carta dello stesso valore di quella calata: il giocatore le prende entrambe.
- Sul banco ci sono **due** o più carte i cui valori, sommati tra loro, sono pari al valore di quella calata: il giocatore prende tutte le carte interessate. E.g.: *Con il Cavallo (9) si possono raccogliere un Quattro ed un Cinque, oppure un Sei ed un Tre, e via dicendo.*
- Sul banco **non** ci sono carte dello stesso valore di quella calata, o che possano essere sommate per ottenere lo stesso valore: la carta calata rimane sul banco.

Tutte le prese vanno riposte in una pila a "faccia in su", in particolare deve essere visibile l'ultima carta che ha fatto la presa.

E.g.: *Nell'esempio in figura il Re può prendere tre carte, il Cinque, il Tre e il Due. Si notino, sulla destra, le pile delle carte prese dai contendenti, rivolte a faccia in su, e il tallone.*

Dopo che è stata calata tutta la mano, quindi dopo tre giocate, il cartaio distribuisce nuovamente tre carte a testa. Così fino all'esaurimento del tallone.

## Rubare il mazzo:

Quando viene calata una carta, oltre alle tre opzioni appena descritte, è possibile rubare il mazzo dell'avversario. Come è stato accennato, la carta che ha fatto l'ultima presa deve essere sempre visibile. Se il giocatore cala la stessa carta, può rubare tutto il mazzo, che diventa suo.

*Nell'esempio in figura, il giocatore, grazie al Re, può rubare le carte dell'avversario.*

## Fine della partita:

Al termine della smazzata ognuno conta le carte che è riuscito a prendere, chi ne ha di più vince la partita, ha diritto di scegliere come premo una bilia dell'avversario.

- Download - Scarica la pagina in formato pdf.