

# Bazzica



Valutazione attuale:      / 0

Scarso      Ottimo

Categoria: [Giochi di prese](#)

Pubblicato Lunedì, 19 Marzo 2012

Scritto da Fabio

Visite: 55

Mazzo: **32 carte** - Giocatori: **2**

## Come si gioca a Bazzica?

La Bazzica è un gioco molto ingegnoso, un conglomerato di [Briscola](#), [Tressette](#) e [Marianna](#), è il classico gioco a punti, nel quale la partita dura fino al raggiungimento di un punteggio stabilito a priori dai giocatori, le regole sono molto complesse tuttavia il gioco richiede una buona dose di attenzione per non dimenticarsi di segnare i punti, di concentrazione e un pizzico di memoria. Alla Bazzica è possibile giocare solo in due persone.

E' un gioco tipico dell'Europa continentale e lo si vede dall'ordine di presa.

### Le carte:

Per giocare alla Bazzica e' necessario utilizzare un mazzo francese di 32 carte, ma esistono anche varianti per poter utilizzare il mazzo di carte salisburghesi, o i mazzi regionali da 40 carte.

Le carte utilizzate in particolare sono:

Asso, Re, Donna, Jack, Dieci, Nove, Otto, Sette.

### Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco della Bazzica è quello di ottenere più punti dell'avversario mediante le prese o le dichiarazioni, fino al raggiungimento dei punti necessari alla vittoria.

Per convenzione la partita finisce quando uno dei due giocatori raggiunge il punteggio di 500 punti, ma il tetto può essere stabilito all'inizio della partita.

### 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 due giocatori si alternano per questo ruolo.

Il cartaio distribuisce 6 carte a testa, le rimanenti costituiscono il tallone.

Dopo la distribuzione ne gira una e la pone sotto al tallone di traverso, quella sarà la briscola.

Qualora la carta girata sia un Sette, il cartaio segna subito 10 punti a sè stesso.

### Svolgimento del gioco:

A questo punto il gioco si suddivide in due parti.

1. La prima parte dura fino a quando il tallone non viene esaurito.

Durante la prima parte il gioco si svolge esattamente come a [Briscola](#), il giocatore a cui tocca il turno gioca una carta, e il suo avversario deve cercare di strozzare.

Il giocatore che cala la briscola più alta, o in assenza di essa la carta più alta del seme di uscita, si aggiudica la presa, prende le carte e le pone in pila vicino a sè stesso.

I giocatori durante tutto il gioco devono stare attenti a non lasciarsi sfuggire gli Assi e i Dieci, che sono le uniche carte che fanno guadagnare loro dei punti.

Dopo ogni giocata, prima di pescare, arriva la fase di dichiarazione, chi si è aggiudicato la presa ha il diritto di fare una dichiarazione, la quale gli farà guadagnare punti preziosi per la vittoria.

Attenzione: solo chi ha fatto la presa, e solo prima di pescare, può effettuare una dichiarazione. *(Di seguito sono*



descritte le dichiarazioni).

*In figura un esempio di situazione nella prima fase del gioco, prima di pescare, l'avversario che ha fatto la presa ha dichiarato una Marianna.*

Dopo le eventuali dichiarazioni si passa alla fase di pescaggio, il giocatore che si è aggiudicato la presa pesca per primo, e gioca per primo il turno successivo.

Quando un giocatore pesca il Sette di briscola, quando lo desidera, lo può sostituire con la carta di briscola sotto al tallone. Questa operazione gli fa guadagnare subito 10 punti.

2. La seconda parte del gioco inizia quando le carte del tallone sono esaurite, in questa fase non si potranno più fare dichiarazioni e, a differenza della prima fase, si ha l'obbligo di **rispondere al seme**, come avviene per il **Tressette**, in mancanza di carte del seme giocato si può tagliare con una briscola.

I valori di presa rimangono gli stessi, colui che si aggiudica la giocata è il primo a calare una carta nella mano successiva. Si continua fino all'esaurimento delle carte in mano.

*In figura un esempio di gioco nella seconda fase. Il giocatore deve rispondere Cuori, può assicurarsi la presa grazie al Dieci.*



## Ordine di presa:

L'ordine di presa, nella bazzica è il seguente (dal più forte al più debole):

Asso, Dieci, Re, Donna, Jack, Nove, Otto, Sette



*In figura l'ordine di presa nella Bazzica*

## Conteggio dei punti:

Al termine della smazzata, si passa al vero e proprio conteggio dei punti.

- Si confermano i **10 punti** per il Sette di briscola a colui che l'ha sostituito con la carta sotto al tallone, o eventualmente al cartaio (nel caso il Sette sia uscito durante la distribuzione iniziale).
- Sono assegnati **10 punti** a chi si è aggiudicato l'ultima mano.
- Sono assegnati **10 punti** per ogni Asso e ogni Dieci ottenuti.

In totale sono a disposizione 100 punti, più gli eventuali punti delle dichiarazioni.

Il primo giocatore che raggiunge il punteggio massimo vince la partita.

## Le dichiarazioni:

Dopo essersi aggiudicato una presa e prima di pescare, e in nessun'altro momento, si può, in base alle carte che si hanno in mano, effettuare una dichiarazione, il che permetterà di guadagnare punti.

Dopo aver effettuato una dichiarazione (in gergo si dice *cantare*) il giocatore è costretto giocare con le carte appena dichiarate scoperte, le metterà quindi sul tavolo rivolte verso l'alto. Queste contano comunque come se fossero in mano, possono essere usate anche per altre dichiarazioni.

E.g. *Dopo aver dichiarato una Marianna di quadri, il giocatore mette sul tavolo le due carte interessate (il Re e la Donna) e se nelle mani successive pesca il Jack di picche può dichiarare anche la Bazzica (vedi sotto). Può ovviamente calare tali carte come se le avesse in mano.*

Tutte le carte scoperte per le dichiarazioni devono essere riprese in mano al momento di inizio della seconda fase di gioco.

Segue la lista delle dichiarazioni possibili.

- 40 punti per la Bazzica (Donna di quadri e Jack di picche)
- 20 punti per la Marianna (Re e Donna dello stesso seme)
- 40 punti per la Marianna del seme di briscola.
- 250 punti per la scala superiore (Asso, Re, Donna, Jack, Dieci dello stesso seme)
- 500 punti per la scala superiore del seme di briscola
- 100 punti per quattro Assi
- 80 punti per quattro Re
- 60 punti per quattro Donne
- 40 punti per quattro Jack
- 20 punti per quattro Dieci
- [Download - Scarica la pagina in formato pdf.](#)

