

Cinquecento e Marianna



Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo

Categoria: **Giochi di prese**

Pubblicato Lunedì, 19 Marzo 2012

Scritto da Fabio

Visite: 53

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

Come si gioca al Cinquecento e alla Marianna?

Il Cinquecento e la Marianna sono due varianti dello stesso gioco si può giocare in due, tre o quattro persone. Le regole sono piuttosto semplici e basate sul famoso giuoco della **Briscola**, la possibilità di effettuare le dichiarazioni permette ai giocatori di seguire diverse strategie.

Il Cinquecento è un gioco molto diffuso in Sicilia.

Le carte:

Per giocare al Cinquecento o alla Marianna 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 di entrambi i giochi è quello di ottenere più punti dell'avversario, mediante le prese e le dichiarazioni. Il giocatore che per primo raggiunge i 500 punti vince la 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 giocatori si alternano in questo ruolo, seguendo l'ordine di gioco.

Il cartaio distribuisce le carte in senso antiorario cinque carte a testa, le carte che avanzano costituiscono il tallone.

Svolgimento del gioco:

A questo punto inizia il gioco vero e proprio, il primo giocatore, a destra del cartaio, gioca una carta.

I suoi avversari, seguendo l'ordine di gioco, devono, a loro volta giocare una carta e cercare di superare quelle in tavola, si dice *Strozzare*. Colui che cala la carta con il maggior valore di presa ottiene tutte le carte giocate, e le mette in pila vicino a sè stesso.

L'ordine di presa nel Cinquecento e nella Marianna, dal più forte al più debole, è il seguente:

Asso, Tre, Re, Cavallo, Fante, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Due.



In figura l'ordine di presa nel Cinquecento e nella Marianna, lo stesso della Briscola.

Dopo che tutti i giocatori hanno fatto la propria giocata, si passa alla fase di pescaggio. Per primo pesca, colui che si è aggiudicato la presa, poi gli altri seguendo l'ordine di gioco. Il giocatore che ha pescato per primo, sarà anche il primo a giocare.

Il gioco prosegue fino all'esaurimento del Tallone, dopodiché si fanno le ultime mani senza pescare fino ad aver giocato tutte le carte.

Dichiarazioni:

Durante la smazzata, quando il giocatore lo desidera può effettuare una dichiarazione, in gergo *cantare*, incassando subito



40 punti.

Per *cantare* è necessario possedere una *Marianna*, cioè la coppia Cavallo/Re dello stesso seme, da questo momento fino al termine della smazzata questo seme sarà detto di briscola.

Le carte del seme di briscola possono essere battute solo da altre carte di briscola, e vincono su tutte le carte di diverso seme.

In figura un esempio di giocata, il Cavallo strozza il Cinque di Coppe, il Tre strozza entrambe le altre Coppe, però è il Cinque di Denari ad aggiudicarsi la mano. E' stata infatti dichiarata una marianna di Denari.

Altre dichiarazioni:

La differenza tra i due giochi di Cinquecento e di Marianna sta nelle dichiarazioni *cantate* dopo la prima. Quando si gioca a Cinquecento, ogni dichiarazione oltre la prima fornisce solo 20 punti e non influisce sul gioco.

Quando si gioca a Marianna, ogni dichiarazione più punti della precedente, inoltre ogni volta che un giocatore dichiara *marianna*, l'atout, ossia il seme di briscola diventa quello della dichiarazione effettuata. Questo cambio di briscola influisce molto sulla strategia da seguire.

In figura sono elencate le dichiarazioni possibili nel Cinquecento e nella Marianna.



Conteggio dei punti:

In totale ci sono 120 punti che vengono suddivisi tra i giocatori in base alle prese durante il gioco. Al termine della smazzata ogni giocatore conta i punti che sono presenti nella pila delle carte da lui intascate.

Sono assegnati:

- 11 punti per l'Asso
- 10 punti per il Tre
- 4 punti per il Re
- 3 punti per il Cavallo
- 2 punti per il Fante
- Le altre carte non danno punti.

Inoltre sono assegnati dei punti per le dichiarazioni effettuate.

Regole del Cinquecento:

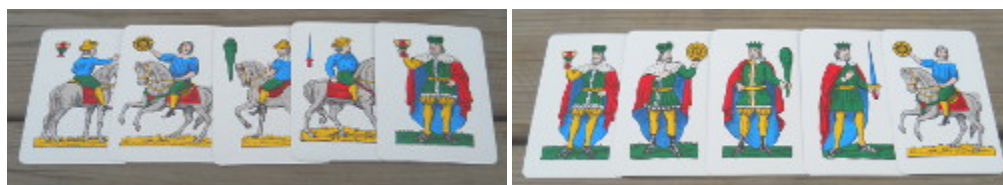
- 40 punti per la prima dichiarazione;
- 20 punti per le successive.

Regole della Marianna:

- 40 punti per la prima *marianna* che viene dichiarata;
- 60 punti per la seconda;
- 80 punti per la terza;
- 120 punti per la quarta;
- 250 punti se viene dichiarato un "*Mariannino*" (quattro Cavalli e un Re)*;
- 500 punti e la vittoria della partita se viene dichiarato un "*Mariannone*" (Quattro Re e un Cavallo).

* = dopo la dichiarazione del Mariannino, il seme di briscola sarà considerato quello del Re

Il giocatore o la coppia che per prima raggiunge il tetto di 500 punti, vince la partita.



In figura le combinazioni di Mariannino e Mariannone.

Terminologia:

L'Asso e il Tre sono denominati in questo gioco "carichi".

Re, Donna e Fante sono ovviamente le "figure".

Le altre invece sono denominate "lisci" o "scartine" perchè non forniscono punti.

Numero di giocatori:

Come nel giuoco della **Briscola**, si può giocare in due, in tre, o in quattro giocatori.

Valgono le stesse considerazioni, percui con tre giocatori è necessario rimuovere un Due dal mazzo, e in quattro giocatori si gioca a squadre a X.