

Spizzichino (var. Tressette)

| [Stampa](#) |

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo

Publicato Lunedì, 19 Marzo 2012

Mazzo: **40 carte** - Giocatori: **2** - 

Come si gioca allo spizzichino?

Lo Spizzichino, conosciuto anche come Pizzichino, senza la S, è una versione del **Tressette** per due persone, nel quale c'è un modo tutto originale di giocare. Restano in vigore le regole fondamentali, come i punti, e l'obbligo di rispondere al seme, ma la mano dei giocatori è composta in modo alquanto singolare.

Le carte:

Per giocare allo Spizzichino 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 vengono preventivamente rimossi gli Otto, i Nove e i Dieci.

Scopo del gioco:

Lo scopo dello Spizzichino è quello di ottenere più punti dell'avversario, con le prese, o con le dichiarazioni, fino al raggiungimento di un punteggio prestabilito.

Come al Tressette si può giocare a prendere o a non prendere, nel primo caso lo scopo è fare più punti dell'avversario, nel secondo caso invece, si deve fare in modo che sia l'avversario a fare punti, infatti il primo dei due che raggiunge i 21 punti, esce perdente dalla 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 quattro mazzetti di 5 carte a testa, un mazzetto alla volta, o addirittura una carta alla volta. I mazzetti devono rimanere tali, non vanno quindi uniti.

Preparazione della mano:

Ogni giocatore guarda l'ultima carta di ciascun mazzetto, poi in base alla propria inclinazione e alla propria esperienza ne sceglie due da raccogliere, i quali vanno uniti ed allargati a ventaglio. I restanti due mazzetti vengono messi a faccia in su, in tal modo che l'ultima loro carta sia visibile, e si consideri libera.

La mano del giocatore del giocatore è quindi composta di 12 carte: le 10 del ventaglio e quelle libere dei due mazzetti.

Secondo alcune varianti viene preso solo un mazzetto, la mano sarebbe quindi costituita da 8 carte: le 5 del ventaglio e quelle libere degli altri 3 mazzetti.

Svolgimento del gioco:

A questo punto inizia il gioco vero e proprio, il primo giocatore, non il cartaio, gioca una carta a sua scelta, presa dal ventaglio che tiene in mano oppure quella libera di uno dei suoi mazzetti. Il suo avversario deve a sua volta fare la giocata e deve cercare di prendere.

E' sottinteso che quando viene usata la carta di un mazzetto, si libera quella sottostante che si considera parte della mano del giocatore.

Come nel Tressette è necessario rispondere al seme, si può calare un'altra carta solamente nel caso non se ne possieda del seme giusto. Fa la presa, e poi gioca per primo chi mette la carta più forte del seme di uscita.

In figura un esempio di partita, dato che la mano va sicuramente all'avversario che ha calato il Tre, conviene mettere una scartina, in questo caso il Quattro di Bastoni. Nei turni successivi il giocatore può rispondere a Spade e a Coppe usando le carte libere dei mazzetti sulla sinistra.



L'ordine di presa è il seguente:

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



La prima figura mostra l'ordine di presa dello Spizzichino, lo stesso del Tressette.

Succede, durante il gioco, che i mazzetti si esauriscano. Il numero di carte a disposizione dal giocatore si riduce di conseguenza.

Si continua fino ad aver giocato tutte le carte. I più esperti tendono, quando ve ne sia la convenienza, a consumare prima le carte dei mazzetti in quanto esse sono visibili dall'avversario.

Conteggio dei punti:

I punti si calcolano come nel Tressette:

- **1 punto** per ogni Asso preso;
- **1/3 (un terzo) di punto** per ogni Due, Tre o Figura (ad es: Due + Tre + Fante = 1 punto);
- **1 punto** alla squadra il cui giocatore ha fatto l'ultima presa.

Per ulteriori dettagli [vi rimando al Tressette](#).

Accuso:

Le dichiarazioni sono le stesse del Tressette:

- **4 Punti** a chi possiede 4 onori dello stesso valore (4 Tre, 4 Due oppure 4 Assi)
- **3 Punti** a chi possiede 3 onori dello stesso valore (3 Tre, 3 Due oppure 3 Assi)
- **3 Punti** a chi possiede il tris cioè Tre, Due e Asso dello stesso seme. Questa combinazione è spesso chiamata *napoletana*.

Per costituire le combinazioni vanno considerate tutte le carte della mano, quindi le 10 del ventaglio e le 2 dei mazzetti.

In base alle regole che preferite, si può cantare ogni volta che si libera una carta di un mazzetto, oppure solo in prima mano.

Prelevare gli Onori:

Potete, se lo desiderate, adottare questa variante. Gli onori, chiamati anche *Pizzichi*, cioè Asso, Due e Tre, quando compaiono come carta libera nei mazzetti, possono essere prelevati e messi nel ventaglio, aumentando la dotazione del giocatore. Si evidenzia ancora una volta il fatto che spesso le carte disponibili ai due giocatori sono in numero diverso.

- [Download - Scarica la pagina in formato pdf.](#)