

Regolamento Pinnacola

La pinnacola si gioca con 2 mazzi di 52 carte, a coppie contrapposte.

Per pinnacolone s'intende quando il giocatore cala sul tavolo una scala che va da carta a carta (da Asso ad Asso) senza Jolly (matte).

Il mazziere distribuisce 13 carte coperte per ciascuno, il resto del mazzo si mette al centro e si scopre la prima carta.

Ogni giocatore a turno deve pescare una carta dal mazzo, inserirla fra quelle che ha in mano, eventualmente calare una o più combinazioni. In alternativa si può pescare dalla fila di carte scoperte, detta il *pozzo*, una o più carte ed infine scartare una carta aggiungendola al pozzo.

Le carte scartate vanno poste in fila e non in pila, per dar modo di poter prendere dal pozzo qualsiasi carta scartata dagli altri. Nel prendere una carta dal pozzo che non sia quella appena scartata, si dovranno prendere anche tutte le altre carte scartate dopo di essa con l'obbligo di mettere a terra solo la prima carta.

È possibile sostituire i Jolly a terra, anche degli avversari, con l'obbligo di rimetterli a terra subito.

A pinnacola ogni giocatore deve formare combinazioni da calare sul tavolo o attaccarsi alle sue combinazioni già calate così da liberarsi delle carte: lo scopo è di chiudere la mano, fare più punti possibile attraverso le carte e le combinazioni di maggior valore.

Se il giocatore ha una o più combinazioni in mano, può decidere di calarle quando vuole, anche alla prima mano (le combinazioni possono essere: scale con un minimo di tre carte; tris o poker di carte uguali con diverso seme o fare il tris di jolly).

La mano finisce quando un giocatore ha chiuso, cioè non ha più carte in mano: quindi ognuno conta i punti delle carte a terra, e sottrae dai loro punti il valore delle carte rimaste in mano.

Se si gioca a coppie si devono contare i punti delle carte sul tavolo e sottrarre i punti delle carte rimaste in mano di entrambe le coppie.

I poker raddoppiano il proprio valore come le scale composte da 7 carte ed oltre se prive di Jolly.

Chi non ha aperto nel suo turno paga il doppio del valore delle carte che ha in mano altrimenti calcola i punti normalmente. Se la chiusura avviene prima del turno di un qualsiasi giocatore, questo giocatore paga normalmente i punti che ha in mano senza raddoppiarli, perché non ha avuto la possibilità di giocare.

Vince la coppia che raggiunge per prima i: 1500, 2000 o 2500 punti in base agli accordi presi ad inizio partita. In genere a coppie si arriva a 1500 punti, mentre due giocatori uno contro l'altro terminano la partita a 1000 punti.

Varianti

È possibile giocare individualmente. Si può chiudere il gioco al primo giro. Una variante prevede l'impossibilità di chiusura in assenza, tra le combinazioni giocate, di un "poker" (ovvero quattro carte dello stesso valore ma seme diverso) e di una "pinnacola" (cioè una scala di carte dello stesso seme che sia composta da sette carte di valore consecutivo, detta in gergo "magnifica" se calata al primo turno di gioco). Se il giocatore si ritrova con una sola carta in mano ma senza queste due combinazioni obbligatorie non può chiudere e deve cercare di recuperare carte dal pozzo per avere più probabilità di riuscire a terminare il gioco.

Una variante prevede il pagamento del doppio del valore della matta (jolly) quando la si ha in mano al momento della chiusura di un altro giocatore.

CONTEGGIO PUNTI

- il giocatore che chiude ha diritto a 100 punti;
- le carte dal due al cinque valgono 5 punti;
- le carte dal sei al Re valgono 10 punti;
- gli Assi valgono 15 punti;
- le matte (i Jolly) valgono 30 punti;
- se c'è pinnacola pulita (senza jolly), tutti i punteggi delle carte valgono il doppio;
- in alcune varianti, se c'è pinnacola con almeno 10 carte (senza jolly), tutti i punteggi delle carte valgono il triplo.

Punti speciali:

- poker (quattro carte uguali) di carte da 5 punti vale 40 punti;
- poker di carte da 10 punti vale 80 punti;
- poker d'Assi vale 120 punti;
- poker di jolly (anche detto "jollata") vale 500 punti;
- scala completa da asso ad asso (detta "pinacolone") vale 1500 punti, vittoria della partita e chiusura automatica.