

# LE REGOLE DEL GIOCO

La mariglia si gioca con quaranta (40) carte, i giocatori sono 4 divisi in due coppie. All'inizio del gioco viene sorteggiato il mazziere: ciascun concorrente solleverà una carta e quello che ha sollevato la carta più alta diverrà appunto il mazziere.

Il mazziere ha il compito di distribuire le tutte le carte (cinque per volta) iniziando dal giocatore di destra, in senso antiorario.

Ad ogni giocatore ne spettano dunque dieci, ma, prima di procedere alla distribuzione, deve invitare l'avversario di sinistra ad effettuare "il taglio" del mazzo.

Il giocatore che ha questo compito solleva dal mazzo un imprecisato numero di carte così da dividere in due il mazzo stesso, che verrà poi ricomposto dal mazziere sovrapponendo quello rimasto a quello sollevato dal suo avversario; nell'effettuare il taglio il giocatore incaricato deve badare a non sollevare un numero di carte inferiore a quello di una battuta (cinque) o, in alternativa, a lasciarne almeno altrettante.

Durante la fase della distribuzione delle carte il mazziere può decidere di girare la prima carta all'avversario. Questa operazione va fatta due volte, quindi il mazziere dovrà scoprire anche la prima carta del suo compagno. Se la carta girata è dello stesso seme del trionfo, il mazziere può continuare a distribuire le carte "girate" sino a quando non si avrà una carta con seme diverso da quello del trionfo. In quel caso il mazziere è obbligato a ridare le carte coperte.

Dopo che si distribuiscono le carte, l'ultima carta del mazzo, che resta in mano al mazziere, diventa la briscola o il cosiddetto "trionfo"; che il mazziere aveva già guardato precedentemente nelle fase in cui ha ricomposto il mazzo dopo che l'avversario aveva effettuato il taglio.

La carta più alta è il sette, che si chiama appunto, "mariglia": seguono nell'ordine l'asso, il re, il fante, la dama, e poi le altre carte dal 6 al 2.

## Carte e punti attribuiti a ciascuna carte

7	Sette	Cinque
A	Asso	Quattro
R o K	Re	Tre
F o J	Fante	Due
D o Q	Dama	Uno
6	Sei	Zero
5	Cinque	Zero
4	Quattro	Zero
3	Tre	Zero
2	Due	Zero

Le carte che valgono zero vengono chiamate “frilli” e solo nel conteggio dei punti assumono il valore di un punto, prese sia singolarmente che in copia o più.

Obbiettivo del gioco è, naturalmente, fare il massimo possibile di punti.

Gli obblighi della mariglia sono due: 1) bisogna rispondere sempre al seme giocato e “tagliare” con il trionfo quando non si hanno carte di quel seme; 2) bisogna sempre superare la carta precedente, cioè si è obbligati a giocare, del seme in tavola, una carta superiore a quella dell’avversario che gioca prima di noi.

Il giocatore alla destra del mazziere è il primo di mano, cioè il primo a giocare.

Il giocatore di mano (e con lui il suo compagno) ha diritto a parlare prima di iniziare la giocata. Così facendo può far conoscere le proprie carte al compagno ed informarsi su quelle dello stesso compagno, per concordare con lui un piano di gioco, facilitato dalla conoscenza delle carte di entrambi.

Le informazioni scambiate fra i due compagni debbono risultare comprensibili per tutti. E’ vietato ogni cenno d’intesa o ogni informazione “cifrata”. Comunque, come s’è detto, ogni coppia può parlare solo al proprio turno di gioco, giacché è vietato parlare fuori turno.

Soltanto dopo che il primo giocatore ha intavolato la sua prima carta potrà cominciare a parlare anche la seconda coppia (quella costituita da chi ha dato le carte e il suo compagno): i due cercheranno un contro-gioco per la mossa degli avversari.

Completata questa prima fase, ha inizio il gioco vero e proprio.

Come già detto bisogna rispondere sempre al seme giocato e “tagliare” con il trionfo quando non si hanno carte di quel seme e bisogna sempre superare la carta precedente, cioè si è obbligati a giocare, del seme in tavola, una carta superiore a quella dell’avversario che gioca prima di noi. Se un avversario ha già trionfato si deve giocare un trionfo di valore più alto, sempre che non si abbia da rispondere nel seme giocato.

Quando non è possibile superare il trionfo non si deve giocare una carta di trionfo più piccola, ma si può scartare una carta di altro seme a propria scelta.

Quando le dieci battute sono state raccolte, ciascuna coppia conta i propri punti. La coppia che ne totalizza più di 35 conta a proprio vantaggio i punti eccedenti.

Generalmente la partita si considera conclusa quando una delle coppie raggiunge per prima i 45 punti. In altri casi ogni partita consiste di due partite ai 35 punti, con eventuale “bella” ai 45 punti.