## Metodo di gioco

Il Dobelon è un gioco di carte piuttosto simile al gioco della scopa. Si gioca in alcune valli della provincia di Trento ma anche in veneto in una variante che credo si chiami Scarabocion.

Per poter giocare a questo gioco il mazzo di carte trentine da dobelon (difficili da reperire) è costituito da 52 unità e non 40 come negli altri mazzi italiani (anche le carte trevisane sono costituite da un mazzo di 52 e in quelle zone si gioca allo Scarabocion.

## Scopo del gioco

La partita si interrompe appena una delle coppie raggiunge i 120 punti, chiamandosi fuori. Ma se ha sbagliato i propri calcoli, la coppia perde la partita.

I punteggi vanno segnati mano a mano che vengono giocati, dal momento in cui si mischiano le carte eventuali punti dimenticati nella penna vengono persi.

I punti vanno verificati e confermati entro la fine della prossima mano.

## Regole del gioco

## Fase di preparazione

## Giocatori

Ci sono quattro giocatori a coppie, due contro due, ciascuno seduto di fronte al suo compagno.  Servirebbe anche uno che segna i punti ma in assenza si decide chi fa il segnapunti tra chi gioca.
Durante il gioco non si può gestire il gioco parlando ma si può segnalare il punto per fare in modo che il segna-punti possa scrivere.
Si possono fare segni per comunicare con il compagno o per ingannare l'avversario.

I segni si possono fare solo al momento della giocata.

la tecnica è riuscire a fare in modo che il gioco continui a girare in modo che il primo cali e il secondo raccolga, compito dei primi di mano è, in poche parole, quello di riuscire a far girare il gioco per fare in modo che la naturale "*calata"* parta dal secondo o quarto di mano.

## Carte

Si usa un mazzo di 52 carte trentine da Dobelon (cioè dotate anche di carte coi valori di 8, 9 e 10). Le carte a disposizione sono re, cavallo, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, asso. È possibile giocare anche con un mazzo di 52 carte francesi (le corrispondenze fra i semi sono: coppe = cuori; ori = quadri; bastoni = fiori; spade = picche), senza i jolly che vanno opportunamente messi da parte, tenendo presente che al Cavallo corrisponde la Donna e al Fante il Jack; è meglio però utilizzare sempre le carte locali, per avere una migliore visione del gioco.

## Senso di rotazione, mazziere e smazzamento delle carte

Si gioca in senso antiorario.

Il mazziere è inizialmente scelto a caso, ma dopo ogni mano, il turno del mazziere passa alla persona che è alla sua destra (sempre senso antiorario). Il mazziere distribuisce le carte e chi è alla sinistra del mazziere taglia il mazzo (se tagliando il mazzo la carta che compare sotto è un re chi ha tagliato può tenersela), poi distribuisce 12 carte a faccia coperta ad ogni giocatore (6 alla volta) mentre se chi dovrebbe tagliare le carte dice “BUSSO” e non taglia, le carte da distribuire sono dodici per ciascuno in una volta sola. Le ultime quattro vanno messe in centro al tavolo come base di partenza. I giocatori raccolgono le loro 12 carte in mano e si comincia il gioco.

Durante il gioco non si parla!

Il tutto funziona come a scopa con le aggiunte di cui sotto.

Per comprendere ben questo gioco bisogna sempre capire la differenza tra chi è primo di mano e chi è ultimo (la coppia del mazziere).
L’ultimo di mano è sempre avvantaggiato ma lasciamo alla pratica del gioco scoprirne il motivo.  Il segreto è riuscire a diventare ultimi di mano anche se nella realtà si è primi.

## Fase di gioco

Il giocatore alla destra del mazziere gioca per primo e si prosegue fino a che sono state giocate tutte le carte in mano ai giocatori.

## Presa

Un turno consiste nel giocare una carta dalla propria mano sul tavolo, scoperta e ben visibile, la quale può prendere o non prendere (quindi dovrà “calare” la propria carta lasciandola sul tavolo) una o più carte poste sul tavolo stesso.

Si può calare sempre anche quando ci sarebbe la possibilità di fare punto (qualsiasi carta, sia re che asso).

L’asso prende un suo simile o tutto quello che c’è in tavola in base alla strategia del giocatore.

## Valore di presa

Si prende come a scopa. Le carte numeriche da 1 (asso) a 10 hanno un valore di presa che è uguale al valore della carta stessa (per esempio: i dieci hanno un valore di presa di 10, i sei hanno un valore di presa di 6, e così via…). L’asso può prendere tutte le carte sul tavolo, ma non fa punto, oppure prendere se stesso, come accade nella scopa d’assi. Le figure, eccetto i re, (cavallo, fante) non hanno un valore di presa equivalente a un numero e si prendono solo tra loro (cavallo con cavallo, fante con fante) ma vargono 8-fante 9-cavallo 10-re . I

re hanno valore di matta e quindi possono assumere il valore di qualunque carta o il colore di qualunque carta, a discrezione del giocatore. In base al valore di presa delle carte che ha in mano ogni giocatore imposta il proprio gioco tenendo conto delle regole di presa.

## Regole di presa

Se il valore della carta giocata è uguale a quello di una carta posta su tavolo, la carta su tavolo può essere presa;

se si gioca una carta numerica il cui valore di presa è uguale alla somma dei valori di presa di due o più carte poste sul tavolo, allora quel gruppo di carte poste sul tavolo può essere preso;

se la carta giocata non corrisponde con nessuna carta su tavolo o con la somma di carte su tavolo, allora non c'è presa e la carta rimane a faccia scoperta sul tavolo;

le figure, eccetto i re, possono catturare solo figure dello stesso valore;

il re può catturare qualsiasi carta e impersonare qualsiasi colore quindi "3 di denari + 5 di denari" raccolti con un re di bastoni (che impersonerà un 8 di denari)  daranno 16 punti se sono le uniche carte sul tavolo e 8 se ne rimarranno altre

Dopo aver giocato tutte le carte, all'ultimo giro, l'ultimo giocatore che fa una presa prende anche tutte le carte rimaste sul tavolo.

### Segni

I segni possibili sono:

- “far bon” nel senso di lanciare in alto una carta per segnalare di essere in possesso di carte buone (poi bisogna capire dal contesto come comportarsi)
- “bussar” che consiste nel dare un colpo sul tavolo invitando il compagno ad intervenire e fare tutto il possibile per prendere la mano successiva
- altri segni non sono ragionevoli poiché mettono in chiaro anche con gli altri lo stato del gioco
- non si può parlare
- alcune coppie sono talmente affiatate che possono invertire e decidere i segni propri (finché gli altri non scoprono il metodo)

## Il punteggio

Alla fine del gioco i giocatori di una coppia mettono insieme le proprie carte. I punti di gioco vengono conteggiati tra le carte presenti nel mazzo delle mani vinte nel seguente modo:

### Dobelon

26 punti: se primo di mano devi avere, a fine giro, almeno 7 carte di spade, 10 di denari, fante di spade e 2 di spade e 26 carte
26 punti: se ultimo di mano devi avere, a fine giro, almeno 7 carte di spade, 10

di denari, fante di spade e 2 di spade e 27 carte

se non si raggiungono i punteggi necessari per fare Dobelon ogni blocco vale un punto  a parte le carte

1 punto – 10 di denari
1 punto – fante di spade
1 punto – 2 di spade
1 punto – 7 spade (sei se promo di mano
2 punti – 27 carte (26 se primo di mano)

### Napoli

Se una coppia prende l’asso, il due ed il tre dello stesso seme, totalizza un numero di punti uguale alla più alta carta catturata che è presente in una sequenza ininterrotta di carte di quel seme: per esempio se si sono fatte le seguenti prese: A-2-3-4-5 e 7 di un determinato seme, il punteggio totalizzato sarà 5 perché il 5 è la più alta carta della sequenza ininterrotta. La napoli vale per qualsiasi seme e deve avere un minimo di 3 carte. La lunghezza della Napoli è di massimo 13 punti.

## Scopa

Si fa scopa (punto) quando si gioca una carta che prende tutte le carte presenti

sul tavolo, lasciandolo vuoto (esattamente come a scopa). In questo caso si realizzano tanti punti quant’è il valore della carta con cui si è fatto la presa (ad esempio, se si fa scopa con un cinque, si totalizzano 5 punti); inoltre, se questa carta è dello stesso seme di quelle prese, la scopa vale il doppio (la scopa con un 5 di denari su un 3 e un 2 sempre di denari varrà, quindi, 10 punti), ma solo se si prende più di una carta. L’ultima presa (ultimo di mano e ultima carta) fa punto solo se il colore è uguale: in pratica 5 di denari e 3 di denari raccolti con un otto di denari fanno 16 punti mentre raccolti con un 8 di spade non valgono nulla. Ripeto: questa regola vale solo per l’ultimo di mano della partita.