

REGOLAMENTO “MARANNA”

1. La “Maranna” è una variante del gioco della Briscola, con cinque carte e dichiarazioni che possono aiutare ad ottenere più punti.
2. Si gioca con un mazzo di 40 carte, siciliane, in quattro, due contro due. I compagni devono sedere uno di fronte all'altro.
3. La scelta del primo mazziere avviene tramite pesca dal mazzo e sarà colui che individua la carta più alta come valore nominale.
4. Il mazziere mescola le carte e le porge al suo avversario di sinistra perché le tagli (le divida in due pacchetti), ricompono il mazzo, invertendo l'ordine dei due pacchetti, e comincia la distribuzione a destra.
5. Tutti hanno diritto a mescolare il mazzo ma il mazziere ha diritto di farlo per ultimo.
6. Lo scopo del giuoco della “Maranna” è quello di ottenere più punti dell'avversario, mediante le prese e le dichiarazioni.
7. Vince la partita e si qualifica al turno successivo, la squadra che per prima raggiunge la soglia di 1001 punti.
8. La distribuzione delle carte deve avvenire ad una ad una ed ogni giocatore inizialmente ne deve avere in mano 5.
9. Il primo giocatore a destra del mazziere gioca una carta e gli avversari, seguendo l'ordine di gioco, devono, a loro volta giocare una carta che permetta di strozzare quelle giocate dagli altri, usando una carta con un maggior valore di presa. Il giocatore che usa la carta con il maggior valore di presa si aggiudica le carte, e le mette in pila vicino a sé stesso.
10. L'ordine di presa nella “Maranna”, dal più forte al più debole, è il seguente: Asso, Tre, Re, Cavallo, Donna, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Due.
11. Dopo che tutti i giocatori hanno fatto la propria giocata, si passa alla fase di pescaggio. Per primo pesca, dal mazzo, colui che si è aggiudicato la presa, e poi gli altri, seguendo l'ordine di gioco.
12. Il giocatore che ha pescato per primo, sarà, durante la mano successiva anche il primo a giocare, e così via fino all'esaurimento del mazzo.
13. Di volta in volta è la prima carta giocata ad ogni mano a decretarne il seme dominante.
14. Durante la smazzata, il giocatore quando è il suo turno può dichiarare di avere una “*Maranna*”.
15. La “Maranna” è la coppia Re/Cavallo dello stesso seme.
16. Quando avviene una dichiarazione, il giocatore mostra la “Maranna” agli avversari, e incassa subito dei punti. Da questo momento il seme della “Maranna” dichiarata sarà considerato il seme di briscola per tutta la partita. Questo significa che la briscola (inteso come seme di briscola) non può cambiare durante ogni singola smazzata.

17. Quando un seme di briscola è stato dichiarato, per aggiudicarsi le prese, non è più sufficiente guardare il valore di presa delle singole carte giocate, dato che una carta col seme di briscola vince sempre sulle altre, indipendentemente dal proprio valore di presa.
18. Una carta di briscola può essere strozzata solo da un'altra carta di briscola.
19. Le Marianne, fanno intascare subito dei punti, e il loro valore aumenta man mano che vengono dichiarate.
20. Solo dopo la dichiarazione della prima “Maranna” è consentito fare “*segnali*” tra compagni.
21. Le carte non si possono fare vedere.
22. Non è consentito parlare o fare “*segnali*” fino alla dichiarazione della prima “Maranna” pena la perdita a tavolino della partita in corso.
23. In totale ci sono 120 punti che vengono suddivisi tra i giocatori durante la smazzata, in base alle prese. Al termine della smazzata ogni giocatore conta i punti che sono presenti nella pila delle carte da lui intasate secondo il seguente punteggio:

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

Inoltre verranno assegnati dei punti per le dichiarazioni effettuate come segue:

- 40 punti per la prima “Maranna” che viene dichiarata
- 60 punti per la seconda “Maranna”
- 80 punti per la terza “Maranna”
- 100 punti per la quarta “Maranna”

24. Per quanto non espressamente regolamentato si fa riferimento ai manuali ufficiali del gioco.