

RAMINO

Come si gioca a Ramino?

Il Ramino è un giuoco di origini anglosassoni, si pensa derivi dal Rummy, un giuoco texano, ebbe il suo sviluppo, nel Belpaese, attorno agli anni '20/'30, ma il suo fu, allora, uno sviluppo internazionale, divenne famoso a tal punto, che il tipico mazzo da 108 carte (due mazzi francesi compresi i Jolly) prese proprio il nome di "Mazzo da Ramino".

Dal Ramino nacquero negli anni successivi innumerevoli altri giochi e varianti, il più celebre di essi è sicuramente la Scala quaranta.

Nonostante le sue ormai antiche origini, è tutt'oggi molto diffuso, le regole sono semplici, e non necessita di particolare abilità tattico-strategiche. Caratteristica, questa, che lo rende adatto a tutte le età e a tutti i contesti, dalle riunioni natalizie, alle serate in osteria.

Il numero di giocatori può variare da un minimo di 2 ad un massimo di 7, non oltre perchè le carte sono soltanto 108, ma potenzialmente, potrebbe anche aumentare, magari usando 2 mazzi da Ramino.

Le carte

Per giocare al Ramino è necessario il cosiddetto "mazzo da Ramino", composto da 108 carte, quindi, 2 mazzi di carte francesi, comprendenti i 4 Jolly.

Scopo del gioco

Lo scopo del Ramino è *chiudere*, vale a dire, liberarsi di tutte le proprie carte, agendo tramite determinate combinazioni, che vedremo in seguito.

Le carte non scartate assegnano punti, alla fine della partita vince chi ne ha totalizzati di meno. Le partite finisce quando un giocatore raggiunge 101 punti.

Distribuzione delle carte

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà mäs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano per questo ruolo, seguendo l'ordine di gioco.

Il cartaio distribuisce 10 carte a testa coperte, una alla volta, in senso orario (o antiorario a seconda delle abitudini locali) poi ripone una carta scoperta sul banco, questa sarà la prima delle carte che costituiranno il pozzo degli scarti, le restanti carte costituiscono il tallone.

Svolgimento del gioco

Pescare

Una volta distribuite le carte, il primo giocatore che siede alla destra del cartaio (o a sinistra nel caso si giochi in senso orario) pesca una carta dal mazzo e la ripone nella propria mano. In alternativa al pescaggio dal tallone, se lo desidera, può prendere la carta, che fu scartata dal giocatore prima di lui. Il primo giocatore dopo la distribuzione può prendere la carta ribaltata invece di pescare.

Combinazioni

Dopo aver pescato, il giocatore di turno, tenterà di sistemare le proprie carte per costruire una combinazione, egli può senza esserne obbligato, mettere sul banco tutte le combinazioni che riesce a realizzare.

In figura ci sono alcuni esempi di combinazioni valide.

Le combinazioni valide solo le seguenti:

- Scala: Tre o più carte aventi stesso seme e valori in sequenza; E.g. *Tre di Picche + Quattro di Picche + Cinque di Picche*
- Tris: Tre carte dello stesso valore aventi semi diversi; E.g. *Jack di Cuori + Jack di Fiori + Jack di Picche*
- Quaterna: Quattro carte aventi stesso valore ma semi diversi; E.g. *Otto di Cuori + Otto di Quadri + Otto di Fiori + Otto di Picche*

Queste combinazioni, prendono genericamente il nome di Tris, anche nel momento in cui esse siano composte da quattro carte. Anche quando si parla di scale viene usato il generico sostantivo Tris (E.g. *Ho giocato un tris*).

NB: L'Asso è combinabile con Due e Tre (Asso + Due + Tre), denominato *Scala Bassa*, ed anche con Donna e Rè (Donna + Rè + Asso), denominato *Scala Alta*.

Attaccare

Durante il proprio turno di gioco, oltre a mettere in tavola una o più combinazioni, il giocatore può aggiungere una o più carte alle combinazioni già presenti sul tavolo, purchè queste continuino ad essere valide secondo le regole sopra descritte. Questa operazione si dice attaccare (col significato di incollare). Eventuali *quaterne* vanno buttate nel pozzo degli scarti.

Scartare

Alla fine del proprio turno, dopo aver effettuato tutte le operazioni del caso, il giocatore deve scartare una delle proprie carte, questa deve essere messa in cima al pozzo degli scarti e può eventualmente essere presa dal giocatore successivo.

Jolly

Il Jolly può assumere il valore e il seme che il suo proprietario desidera.
E.g.: Un tris composto da Due di Picche + Due di Fiori + Jolly è valido perchè il Jolly sarà considerato come un'altro Due (di seme scelto dal giocatore), così come una Scala composta da Sette di Quadri + Jolly + Nove di Quadri è valida, in quanto il Jolly sarà considerato come un Otto di Quadri.

Chiusura

Quando un giocatore, prima o dopo aver scartato, rimane senza carte in mano si dice che ha chiuso. La smazzata termina e gli avversari devono contare i punti sommando le carte rimaste nella propria mano.

Sono assegnati:

Le carte dal Due al Dieci valgono tanti punti quant'è il loro valore.

- 10 punti per ogni Figura
- 11 punti per ogni Asso
- 25 punti per ogni Jolly

Ramino (chiusura in mano):

Quando un giocatore esaurisce tutte le proprie carte in un solo turno, senza aver mai calato o attaccato, effettua ramino. In questo caso tutti i punti effettuati dagli altri giocatori in questa smazzata sono raddoppiati.

Ramino con colore

Una regola addizionale, è la possibilità di ottenere un *ramino* avendo in mano 10 carte dello stesso seme, anche se esse non sono combinabili in scale.

Rientro

Giocando in tre o più persone, quando un giocatore viene tagliato fuori perché ha superato i 101 punti, può rientrare nella partita, e si ritroverà con lo stesso punteggio dell'ultimo in classifica.

Variante 1 - Numero di carte:

Data la sua diffusione, è molto probabile, trovare numerose varianti:

In alcuni luoghi, invece che 10 carte si gioca con 7, 9 oppure 13 carte, così come il punteggio di uscita di 101 può cambiare.

Variante 2 - Solo Ramino:

Secondo questa variante, a nessun giocatore è concesso calare alcuna combinazione durante la smazzata, di conseguenza vince il primo che fa ramino.

In questo caso è comunque possibile giocare a punti, ogni giocatore segna i punti per le carte che sono rimaste escluse da eventuali combinazioni nella propria mano. I valori delle carte sono quelli sopra descritti.

E.g.: In una mano con "Due, Due, Due, Cinque, Sei di quadri, Sette di quadri, Otto di quadri, Donna, Donna, Re" le carte non combinabili sono il Cinque e le tre Figure. Si contano quindi 35 punti.