

TAGO  
TAGO



# Tagò

## La nuova frontiera dei giochi di carte.

Il Tagò è un gioco di carte che si svolge tra giocatori e non contro il “banco” ed è comprensivo di Jackpot: il mazzo è composto da 30 carte e comprende 10 valori numerici diversi (0, 1/2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) ripetuti 3 volte. Ad ogni giocatore vengono distribuite 3 carte, 2 scoperte ed una coperta, mentre altre tre, chiamate il **PUNTO**, sono poste davanti al dealer e fungono da riferimento per la mano in corso. Lo scopo del gioco, nella maggioranza delle mani, è quello di realizzare con le proprie tre carte lo stesso VALORE numerico del **PUNTO** di riferimento, o di avvicinarsi il più possibile per eccesso o per difetto. Esistono altresì tre “scores” fissi più importanti ma anche più rari e sono lo Zero (con il quale ci si aggiudica anche il Jackpot), la Copia e il Tris.

### Scala punteggi in ordine decrescente:

1. **ZERO** (composto da un tris di zero)
2. **COPIA** (le stesse 3 carte del PUNTO)
3. **TRIS** (tris di valori diversi dallo zero)
4. **VALORE** (lo stesso valore numerico del PUNTO)
5. **PUNTEGGIO** (il valore numerico più vicino, per eccesso o per difetto, a quello del PUNTO)

Previo il pagamento di un Ante (“invito”) prima della distribuzione delle carte, la partita, regolata da minimi e massimi prestabiliti, si articola su tre giri di scommesse e ogni giocatore, giunto il suo turno, può abbandonare o scommettere. Nel primo giro si scommette conoscendo il valore solo provvisorio del **PUNTO** (due carte su

tre), senza aver preso visione della propria carta coperta e si ha diritto ad un solo rilancio. Nel secondo giro si scommette conoscendo il valore



definitivo del **PUNTO**, senza avere ancora preso visione della propria carta coperta e si ha diritto a 2 rilanci. Nel terzo giro si scommette dopo aver preso visione della propria carta coperta e si ha diritto a 3 rilanci. Vince il giocatore che allo “show down” è in possesso del punteggio migliore oppure per abbandono degli altri. In caso di parità fra due o più giocatori gli interessati possono: o procedere ad una ulteriore mano esclusiva, oppure dividersi il piatto.

Esistono due modalità di gioco: Light e Heavy, rispettivamente con e senza limiti di rilancio. Il minimo rilancio consentito è sempre equivalente al doppio della scommessa precedente.

I giocatori devono sedersi al tavolo all'inizio di una partita con un minimo di gettoni prestabilito: è consentito aumentare la propria dotazione anche durante la mano in corso ma solo prima di aver guardato la propria carta coperta.

### LA REGOLA DELLA COPPIA (il “motore del gioco”)

Il giocatore che è in possesso di una coppia (due carte uguali su tre) ha il vantaggio di avere due punteggi a disposizione:

Il primo prodotto dalla somma dei valori numerici delle tre carte (es:  $7-7-3=17$ )  
il secondo prodotto dall'annullamento della coppia (es:  $7-7-3=3$ )

Nel caso in cui il **PUNTO** sia formato da una coppia, sarà il primo giocatore di mano a decidere quale dei due punteggi sarà il definitivo per la mano in corso.

