

Comitato di Tamalo

Compagnia degli SN & GNAM Society



Regolamento ufficiale di Tamalo

Autore
Il Comitato

Anno sportivo 2019 – 2020

Ringraziamenti

“Questo gioco porta alla Pace interiore, alla Pace dei sensi, alla Pace tra i popoli”

Mahatma Gandhi

Un particolare abbraccio al Comitato che ha permesso la creazione di tutto questo. Senza di te, Tamalo sarebbe ancora nelle caverne.

Un grazie al NoCom che ha redatto una breve parte dell'introduzione... sucate

Un grazie alla passione che ogni giocatore dimostra mentre gioca. Questo è Tamalo.

Contents

Introduzione	1
1 Le regole	3
2 Tamalo Upper Level	7
3 Modalità speciali	11
4 Dicono che...	13
Bibliografia	15

Introduction

“Nel fondare questa città, voglio chiedere la benedizione al potente Dio Tamalo”

Romolo, primo Re di Roma

Questa non è una prefazione. E' solo l'inizio di un viaggio mistico nella magia... del più bel gioco di carte del MONDO, cazzo.

Le origini del gioco

La leggenda narra che Tamalo (dal Greco "Thaloss", cioè "scugnizz") fosse il passatempo prediletto dai sovrani delle polis greche, ma la sua nascita si deve ricercare ancor più indietro, forse alla nascita stessa dell'universo. Le leggi che governano questo misterioso e cangiante esercizio ludico, sono le medesime che muovono gli astri e le nostre vite. Il caos, il nervoso, il Porco. Penso che meglio di così non si possa chiedere, e se questa prefazione non vi piace, potete pure ammazzarvi.

La prima testimonianza pittorica di una partita di tamalo si ha nel 3655 a.C, nelle antiche caverne sottostanti ad una villa in un paesello del novaresotto, Corciago. [1]

Diffusione nel mondo

Il gioco di Tamalo sta conquistando il mondo. Gli studiosi ed i ricercatori del campo affermano che la disciplina è ormai radicata in 3 continenti. In particolare nelle seguenti nazioni: Italia, Francia, Messico, Paesi Bassi, Sud Korea, Germania, Svezia, Stati Uniti d'America e Bahamas.

Se il lettore è in possesso di ulteriori radicate e palesi informazioni a riguardo, per favore, *contattateci*.

Chapter 1

Le regole

“Why drink and drive if I can smoke and fly?”

Bob Marley

Eccoci arrivati alla descrizione delle *sacre regole del gioco*. E' importante sottolineare che se una giocata non trasgredisce le regole, allora la giocata è valida. Se invece una giocata risulta ambigua e genera dubbi e discussioni tra i giocatori, sarebbe meglio rivolgersi al Comitato per una revisione puntuale del regolamento.

Regole base

L'obiettivo del gioco è fare meno punti possibili. I punti vengono sommati ogni mano e nel momento in cui un giocatore raggiunge una quota ≥ 100 la partita si conclude. Il giocatore con meno punti si aggiudica la vittoria. I valori delle carte sono riportati nella tabella 1.1.

Tutti partono con 4 carte in mano disposte in fronte a sé verticalmente 2 vicine e 2 più lontane. E' possibile guardare e riguardare le carte più vicine solamente prima dell'inizio della partita. Se un giocatore è pronto al gioco grida: **« OOOOOK !! »**. Dopo che tutti hanno proferito la formula, il mazziere può girare la prima carta del mazzo in modo tale che tutti la vedano chiaramente.

Ogni qualvolta una nuova carta viene scartata, chiunque può scartare una carta che riporta il medesimo numero, anche se non è il proprio turno. Se più giocatori buttano una carta, solo il primo avrà effettivo diritto di scarto.

Durante il proprio turno, 2 sono le opzioni di gioco. In primis, si può pescare una carta nuova da uno dei 2 mazzi e decidere se scambiarla con una delle proprie carte. In alternativa, la carta pescata dal mazzo può essere ributtata immediatamente e, se la carta è in possesso di un potere, sarà eventualmente possibile utilizzare il potere stesso (vedi tabella 1.2). Nel caso in cui questo tipo di giocata venga effettuata a partire da una carta già scartata, è ben accetto non pescare nemmeno la carta ma dire solamente: **« Uso il potere »**. Dunque, è come se la carta fosse stata pescata e successivamente ributtata; per maggiori info vedi la sezione successiva. Se il potere di una carta è già stato sfruttato, nessun altro ne potrà far uso.

Carta	Valore
Asso	1
Due	2
Tre	3
Quattro	4
Cinque	5
Sei	6
Sette	7
Otto	8
Nove	9
Dieci	10
Jack	11
Donna	12
Re nero	13
Re rosso	0

Table 1.1. Valori delle carte

Considerato quanto detto sopra, è chiaro che se una carta con potere è collocata in cima al mazzo degli scartati il suo potere può essere sfruttato da chi è in turno. Dunque è importante sottolineare che quando si scartano due carte uguali (una pescata ed una in mano) si presentano 2 scenari ben definiti. Mettiamo caso che si è pescato un 7 mentre il secondo è già presente in mano. Se quando si scarta il primo si pronuncia *Uso il potere* prima che il secondo venga scartato, il potere sfruttato è quello della prima carta giocata; il potere del secondo 7 è pronto ad essere usato. Se invece è chiaro che la formula viene pronunciata dopo che il secondo 7 è stato appoggiato, allora il potere sfruttato è quello della seconda carta; il giocatore successivo quindi si può anche inculcare.

I poteri delle carte sono listati nella prossima tabella. Solo le carte superiori a 7 punti possiedono un potere.

Carta	Potere della medesima
Sette - Otto	Guardare una qualsiasi delle proprie carte
Nove - Dieci	Guardare una qualsiasi delle carte altrui
Jack - Donna	Scambiare 2 carte qualsiasi senza guardarle
Re nero	Guardare una carta altrui e decidere se scambiarla con chiunque o no

Table 1.2. Poteri delle carte

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore può dire « **Tamalo** ». Dopo questo annuncio si effettua l'ultimo giro e si contano poi i punti della mano corrente. Le carte di chi ha chiamato Tamalo non possono essere soggette a poteri altrui MA possono essere scartate. Sommati i valori, chi ha meno di 5 punti percepisce in realtà **ZERO**. Se colui che ha chiamato Tamalo non ha il punteggio più basso di tutti percepisce 15

punti. Se inoltre colui che ha chiamato Tamalo ha più di 5 punti, percepisce 15 punti + quelli che ha in mano, in ogni caso!

Si è portati a pescare una carta coperta aggiuntiva nei seguenti casi:

- Se viene scartata una carta errata
- Se si riguarda una propria carta senza sfruttare un potere
- Se viene pescata e guardata una carta quando non è il proprio turno
- Se facendo una finta il giocatore tocca con la propria carta il mazzo delle carte scartate

Se per caso un giocatore sprovveduto, per caso o per incompetenza, mostra una sua carta ad altri giocatori... sono cazzi suoi.

Nel momento in cui tutti i giocatori vogliono aggiungere uno o più joker nel mazzo la partita non sarà di certo compromessa. Questo può essere fatto per una o più mani della stessa partita. Quando anche un solo giocatore non è più d'accordo i joker andranno rimossi.

Per maggiori informazioni sulla modalità *Jokes* consultare il Capitolo 3.

Accorgimenti

Sono qui riportati alcuni importanti accorgimenti che dovrebbero aiutare a placare gli animi dei partecipanti in caso di bische spinte. Questa necessaria carrellata è volta al padroneggiamento totale delle dinamiche di gioco.

La sezione è inoltre dedicata all'ampliamento del regolamento in caso di nuove aggiunte che il Comitato reputerà indispensabili per mantenere il gioco fluido e sereno.

Le carte vanno distribuite con cura. Il primo giro vengono consegnate 2 carte in senso orario a partire dalla sinistra del mazziere. Il secondo giro è totalmente libero! Il mazziere deve lasciare libertà al giocatore alla sua destra di poter spezzare il mazzo. Se ciò non avviene, quel giocatore potrebbe chiedere di rimischiare totalmente.

E' fondamentale rispettare la *Verginità delle carte*. Una carta si definisce vergine fino a che sopra di essa non viene scartato nulla. Per esempio, nel momento in cui un 2 viene scartato sopra ad un altro 2 e questo secondo viene poi ripescato dal successivo giocatore, un terzo giocatore non può scartare un ennesimo 2 sopra al primo. Questo appunto perché la prima carta buttata aveva ormai perso la sua verginità. Questo concetto verrà ripreso più avanti quando si parlerà di mosse proibite.

Si pregano inoltre i giocatori di *scartare più velocemente possibile* le carte. Di conseguenza, quando si scarta una carta sconosciuta tra le proprie non è accettato guardarla prima degli altri. Questo darebbe al giocatore un vantaggio in più rispetto agli avversari. *SUDDETTA MOSSA E' PUNITA CON UNA CARTA AGGIUNTIVA oppure CON UNO SCHIAFFO SONORO IN FACCIA.* Sta agli altri decidere.

Sempre per non creare svantaggi, nel momento in cui una carta pescata viene scambiata con una di proprietà, prima di poter scartare la carta di proprietà, quella pescata *DEVE* essere appoggiata sul tavolo. Nel momento in cui questa è appoggiata chiunque può partire all'attacco.

Non è consentito iniziare a giocare se il giocatore non ha concluso palesemente il proprio turno, cazzo.

E' ammesso *fare finte* di scarto. L'unica accortezza richiesta nel fingere è quella di non toccare il mazzo delle carte scartate, evitando così di interferire con il gioco.

E' ammesso *strappare le carte*. Il giocatore che spezza una carta sarà semplicemente squalificato dalla partita.

Non è possibile cambiare la posizione delle proprie carte, soprattutto dopo aver pescato e/o scambiato con un avversario.

Se un giocatore *entra a partita iniziata* parte con i punti dell'ultimo in classifica in quel medesimo esatto istante.

Non è concesso cambiare posto al tavolo una volta che la partita è iniziata a meno che tutti siano d'accordo.

Chapter 2

Tamalo Upper Level

“Basta, non chiamerò mai più Tamalo!!”

Coach Korrias

Il secondo capitolo è un dono per il quale tutti i giocatori più esperti dovrebbero gioire. Sono qui riportati concetti che arricchiscono l’universo tamalesco e danno più consapevolezza del gioco stesso. Si possono qui trovare termini tecnici su mosse particolari e mosse proibite dal regolamento. Si spera che tutti coloro che partecipano ad un torneo siano al corrente di tali *beautiful expressions*.

Mosse degne di un nome

E’ qui riportata una lista delle mosse celebri, ricorrenti o meno, alle quali un nome è stato dedicato. La sezione è aperta ed in pieno sviluppo.

Coppiona

Pescata una nuova carta e scambiata con una coperta e sconosciuta, la carta sconosciuta è uguale alla carta pescata e dunque avviene un rapido auto-scarto.

Two Towers – Twin Towers

L’avvento di 2 coppione, una in fila all’altra... uuuh !

O’ Babbà

Un Re rosso viene scartato senza sapere che quello fosse un effettivo dono del Dio delle Carte. Il regalo al giocatore successivo è popolarmente chiamato *O’ Babbà*.

O’ Babbà servito

Un Re rosso viene scartato da un giocatore che è consapevole di averlo in mano.

Open Lock

Un Re rosso è scartato sopra ad un Re nero.

Double Open Lock

Un Re rosso è scartato sopra ad un Re rosso.

Closed Lock

Un Re nero è scartato sopra ad un Re rosso.

Pozioni

Sfruttando il potere di un Jack o di una Donna, 2 carte degli avversari vengono scambiate. La mossa crea normalmente molto scompiglio ed agitazione.

Ricetta

Sfruttando il potere di un Re nero, 2 carte degli avversari vengono scambiate. La mossa crea normalmente molto, ma molto, scompiglio ed agitazione.

Il Ratto delle Sabine

Una carta viene scartata. Il giocatore in turno ripesca repentinamente la carta dal mazzo dei morti essendo consapevole che un terzo si sta affannando per scartare la medesima carta. Il terzo non può più scartare la sua carta... *SCEMO*.

E' richiesto il massimo rispetto per entrambi i mazzi. Se messi in disordine la mossa sarà giudicata non valida!

La Volpe – The Fox

Scambiando 2 carte il giocatore prende dall'avversario la medesima carta che gli sta dando (le conosce grazie ad altre giocate). L'avversario, ignaro, scarta la carta ricevuta cosicché il giocatore iniziale riesca a liberarsi di quella acquisita. Mossa forbita.

PD

Un giocatore pesca una carta dal mazzo dei morti con l'intenzione di scambiarla con una uguale tra le proprie per poi riscartarla. Un terzo lo anticipa ed infila una carta, stesso numero, tra le 2 dell'avversario... la reazione del primo si può immaginare da sè.

Mosse proibite

Sono qui riportate le mosse proibite. Proibite perché antisportive o perché non rispettano le regole, anche se apparentemente potrebbero sembrare legali.

La Sveltina

Una prima carta viene scartata. Una seconda carta, stesso numero, viene scartata sopra alla prima. Il giocatore in turno la ripesca. Un terzo giocatore butta una terza carta con lo stesso numero sulla prima.

La mossa è proibita perchè la prima carta in esame aveva ormai perso la sua verginità, ovvero una seconda carta era già stata scartata su di essa. La mossa era in principio accettata, poi resa illegale a causa della forte natura squilibrante ed antisportiva.

Tattiche e schemi di gioco

Durante gli anni diverse tattiche di gioco si sono sviluppate, ognuna professata da un diverso giocatore illustre.

Gioco alla Caciotta

Questa tattica di gioco prevede la totale devozione al conservatorismo. Uno stile molto cauto volto al controllo e ad evitare rischi eccessivi.

Gioco alla Corrias

Se si vuole giocare alla Corrias la massima da rispettare è chiaramente:

NON CHIAMARE MAI TAMALO !

Nel caso in cui lo farete, ve ne pentirete.

Gioco alla SimoCat

Tattiche molto equilibrate. Aggressivo quando serve, docile e serpeggiante, sempre pronto a metterlo nel c*** a tutti. Ci vuole molta esperienza per giocare alla SimoCat.

Gioco alla Benatì

Lesto come una volpe, scarta 3 carte prima ancora che qualcuno se ne accorga. Gioco alla Bomber... Non vi fidate... Mai.

Gioco alla Pariani

Se in naturalezza mostrate un talento inconfondibile, allora state giocando alla Pariani.

Gioco alla Bimo

Bevete 4 sambuica – vodka alla menta a goccia. *E VIA.*

Tamalo Bot

Dal 2019 è disponibile un formidabile Bot di Telegram che vi aiuterà a tenere conto della classifica ed è in grado di offrire svariate statistiche sulla partita in atto. Inoltre, gli sviluppatori aggiungono giornalmente imperdibili contenuti speciali per non farvi annoiare nel mentre che il mazziere mischia le carte!

Scaricate subito Telegram ed iniziate a chattare col *TamaloBot*. Il servizio è totalmente offerto dal Comitato.

Per ulteriori informazioni rivolgersi al *Comitato*

Chapter 3

Modalità speciali

La sezione R&D del Comitato sta investendo continuamente fondi per proporre e collaudare nuove modalità di gioco. L'idea è di poter farsi un tamalino in ogni occasione che la vita vi offre: in gruppo, in coppia o anche da soli. Un po' come fare l'amore.

Gioco a 6 Carte

Quando i giocatori sono solo due è consigliato provare la modalità a 6 carte. Le regole sono esattamente le stesse del gioco a 4 carte. La novità è che si possono inizialmente guardare 3 carte rispetto alle 6 possedute. Si dispongono dunque 3 carte vicino a se e 3 più lontano.

Il gioco si farà immediatamente più veloce ed accattivante. Tanti scambi di carte e un fottuto casino in testa.

Jokes

La versione più pazza di Tamalo. Aggiungete uno o più Joker nel mazzo ed è presto fatto... *state giocando in modalità Jokes!*

I Jokes valgono 15 punti ed una volta entrati in gioco non possono essere eliminati facilmente. Infatti se qualcuno scarta un Joke, questo deve essere pescato dal giocatore successivo. L'unico modo per liberarsi di un Joke è quello di scartarlo sopra ad un altro Joke, a quel punto il Joke sotto sarà morto e defunto nel mazzo di scarto. Ovviamente questo può succedere solamente se state giocando con 2 Jokes! Ah, quando si pesca un Joke non si può scartarlo subito... péppé Alé

Torneo

Il numero minimo di partecipanti per generare un torneo è 6 giocatori. Però, effettivamente, se siete almeno in 8 è molto più bello!

Dividetevi in due tavoli ed i 2 migliori delle prima manche per ogni tavolo procederanno in finale. I tornei in modalità Jokes sono banditi per l'eternità.

VIVA TAMALO!

Chapter 4

Dicono che...

10 curiosità su Tamalo

Ecco presentati dei pettegolezzi e delle dicerie su Tamalo tramandate per via orale durante i secoli di gioco. Dicono che certi giocatori, ancora oggi, seguano alcuni di questi antichi detti.

Dicono che...

L'Oracolo di Delfi avesse rivelato che la reale denominazione delle carte 7-8-9-10 fosse l'*Elisir di conoscenza*.

Dicono che...

I Pirati del diciottesimo secolo fossero soliti, per questioni d'onore, non guardare più le carte dopo aver pronunciato *OK*. Pena il taglio di una falange.

Dicono che...

Le antichissime popolazioni che per prime attraversarono il glaciale stretto di Bering, colonizzando l'America, considerassero Tamalo come lo sport invernale per eccellenza. Erano infatti muniti di particolari guantini molto sottili ma dotati di uno straordinario grip sulle carte.

Dicono che...

I Vichinghi, popolo superstizioso, per scacciare la sfortuna causata dai 5 e dai 6 (carte mediocri) mostrassero le corna indicando il mazzo ed esclamando *Tiè!*

Dicono che...

Il caro Einstein fosse solito chiamare *The Big Bang* la rivelazione della prima carta da parte del mazziere nel caso fosse stata compiuta in modo truculento e tonante.

Dicono che...

La progettazione del cavallo di Troia da parte di Ulisse abbia dato il nome alla famosa mossa *Broken Trust*, ovvero convincere un avversario di avergli passato una determinata carta quando non è vero, così da mandarlo in confusione.

Dicono che...

I Campioni di Tamalo facciano allenamenti di reattività e furbizia al buio più totale delle notti senza Luna.

Dicono che...

Tamalo fosse il gioco preferito dei gladiatori romani e che promosse l'unione che diede vita alla rivolta guidata da Spartacus a favore dell'abolizione della schiavitù nella Repubblica (71 a.C.).

Dicono che...

Il primo Comitato fu istituito 4200 anni fa nella città di Babilonia. Nel celebre Codice di Hammurabi sono presenti vari punti che costituiscono le prime testimonianze scritte.

Dicono che...

Entro il 2100 questo fantastico gioco sarà conosciuto da più di 6.4 miliardi di persone. A quel punto la civiltà umana sarà pronta ad esportarlo su altri pianeti dell'Universo.

Bibliography

- [1] Simone Cattaneo. *SIMOCAT Experience*. Mexico, 2017.

Stampato da ***Tamalo S.p.A.***
March 7, 2020
Lombardy