



Giocare ONLINE a Tarocchino bolognese



IL SALUTO DEL PROFESSOR SIR MICHAEL DUMMETT PER L'INAUGURAZIONE DELL'ACCADEMIA

[...]

La fondazione dell'Accademia del Tarocchino Bolognese ci assicura che questo gioco nobile sopravvivrà molti anni, molti decenni, e spero molti secoli, di più. I suoi fondatori hanno fatto una grande opera per la conservazione della cultura bolognese.

Bologna, 19 ottobre 1997



Il professore Sir Michael Dummett mentre mostra orgogliaso la tessera N.1 dell'Accademia del Tarocchino Bolognese



CHI SIAMO

L'Accademia del Tarocchino Bolognese è un'associazione di volontariato culturale nata per testimoniare e rafforzare la tradizione del gioco dei tarocchini. L'Accademia vuole mettere a contatto l'aspetto storicizzato (bibliografia, figurazione, gergo, ecc.) e il gioco che vive (i giocatori e gli habitat del gioco). L'Accademia si propone come un punto d'incontro di cultura e un mezzo di comunicazione tra tutti coloro che, con il rito del gioco, vogliono perpetuare questa tradizione. Vedere il Tarocchino non solo come gioco, ma anche come simbolo, è la caratterística statutaria dell'associazione che permette la connessione con le associazioni nate per tutelare la tradizione e con tutte le associazioni del tempo libero che ricercano dei contenuti aggreganti di qualità. La formazione e lo sviluppo di una scuola per l'apprendimento, l'organizzazione di tornei, l'incontro con altre associazioni, l'impegno di due personaggi come il professor sir Michael Dummett e Francesco Guccini (presidente onorario), la pubblicazione di articoli su quotidiani e riviste, sono stati i primi passi della nostra ancor giovane associazione. L'Accademia è iscritta all'albo delle associazioni di rilevante importanza culturale patrocinate dal Comune e dalla Provincia di Bologna.

ACCADEMIA DEL TAROCCHINO BOLOGNESE Via Scipione del Perro, 16 - Bologna

www.tarocchinobologisese.it

ACCADEMIA DEL TAROCCHINO BOLOGNESE



Dal 1997

Bologna, tra le sue tante stranezze, vanta anche il gioco di carte più complicato e difficile del mondo; che oggi, a distanza di oltre cinque secoli dalla sua nascita, è ancora praticato (da qualche migliaio di irriducibili) conservando strutture e regole pressoché invariate.

La sua storia è suggestiva e travolgente.

Carte al rogo in piazza San Petronio, iconografie di Papi e Papesse trasformate in Satrapi, nobildonne e canonici messi alla berlina in versi, risse nel contado, teste che si sdoppiano, fantesche che si mutano in fanti e un traditore ungherese che rinnega il Sacro Romano Impero, si converte all'Islam e viene proclamato re.

Ce n'è a sufficienza per stuzzicare anche i palati più indolenti.

Ma soprattutto c'è lui, il Tarocchino, il gioco giocato, che nel Seicento ha incantato le principali corti europee conquistandosi l'appellativo di unico e vero Re.

Chi, bazzicando per amore i giochi di «taglio», come il Bridge, i Trionfi ferraresi o il Marafone romagnolo, avrà la fortuna di frequentarlo, resterà soggiogato da quell'antica brillantezza che nel diletto del gioco è senza uguali.

Il Tarocchino è oggi per Bologna e provincia una di quelle piccole essenze che ancora compongono lo spirito di questa terra. Se un bolognese verace è anche un cultore del gioco delle carte, il Tarocchino rappresenta, al pari del dialetto, il mondo poetico; il tressette e la briscola, al pari dell'italiano, l'identità nazionale; il Bridge, al pari dell'inglese, un passaporto.

Per tentare di salvare questo mansueto e ameno dinosauro da una lenta ma inevitabile estinzione, nel 1997 è nata l'Accademia del Tarocchino Bolognese.

Gli ispiratori sono stati il professore sir Michael Dummett, filosofo e docente di Logica a Oxford, e Francesco Guccini, agguerrito giocatore («la mano di tarocchi che non sai mai giocare»), nonché benevolo presidente onorario.

COSA FACCIAMO

Libri – Didattica – Conferenze - Tornei Presenza sui Social e sviluppo di APP



	ODBACK	
Market and the second s	P	Contraction and the second second
	hard the second se	- control control and and control control of the co
And Andread State	State of the second state of the second	
Setting of the set of	Sector and the sector	
Normal Sector Se		The first set
Press	Trial and a second and a second se	construction and an and a second second second
	Braker 2	Carle Aresesses

Il gioco dei Tarocchi Bolognesi, G.Franco Laghi Libro dedicato ai giochi con le carte del Tarocchino Bolognese





Accademia del Tarocchino per l'insegnamento del gioco

Conferenze per la divulgazione dei Tarocchino fra Storia, Innagini e Gioco





App "CALCOLO PUNTI" per conteggiare i punti a fine partita. App "SOLITARIO" per acquisire la conoscenza delle carte e del loro valore di presa.

LIBRI - IL GIOCO DEI TAROCCHI BOLOGNESI

Il libro "IL GIOCO DEI TAROCCHI BOLOGNESI" è stato scritto da Gianfranco Laghi, edito a cura della Banca Popolare di Bologna e Ferrara, stampato nel 1983.

Rappresenta il manuale di riferimento per i giocatori che vogliono accostarsi al gioco più bello del mondo.

FORMAZIONE - DIDATTICA, CONFERENZE E TORNEI

L'Accademia del Tarocchino Bolognese organizza periodicamente corsi di formazione utilizzando una propria didattica sviluppata in tanti anni di esperienza, al termine del corso viene rilasciato un Attestato. Partecipiamo ad eventi divulgativi, anche internazionali, riguardanti la Storia, le Immagini ed il Gioco del Tarocchino.

Periodicamente organizziamo Tornei di gioco a coppie.

SOCIAL E APP - FACEBOOK/INSTAGRAM/YOUTUBE

Sul sito web <u>www.tarocchinobolognese.it</u> sono raccolte tutte le informazioni riguardanti il giuoco del Tarocchino Bolognese con numerosi riferimenti storici. Abbiamo inoltre sviluppato due APP (scaricabili dal Play Store di Google) per favorire l'apprendimento delle carte e della metodologia del conteggio finale.

Siamo presenti su Facebook, Instagram e Youtube.



Pre-requisiti per il gioco ONLINE

- Un Computer o un portatile, in alternativa un Tablet o IPad
- Connessione alla rete internet + browser
- Indirizzo email valido

Oppure un account **Google** o **Facebook** per l'autenticazione



 Cuffia con microfono (vanno bene anche quelle del cellulare) ed eventualmente una fotocamera



Modalità di accesso

- Creazione di un account sulla piattaforma di gioco
 - È necessario almeno un indirizzo di email valido
 - Oppure un account su



- Accesso alla videochiamata relativa al Tavolo di gioco
 - E' necessario l'uso di cuffia e microfono ed eventuale videocamera



Creazione dell'account

Accedere al sito web dell'Accademia del Tarocchino bolognese <u>www.tarocchinobolognese.it</u> e selezionare in alto a destra «Gioca online»





Creazione dell'account

Si viene rimandati al link per l'accesso, a questo punto cliccare su:

«Sala per accedere alla partita» oppure su un qualsiasi punto dell'immagine verde

Gioca online

<u>Sala per</u>	r accedere alla partita	Rules Tarocchino Bolognese
Ito I 2 3 4 Mano ytigilio Marcello pluigi Glusseppe 2 p M F S 1 p M F S 1 p M F S 1 p M F S 1 p M F S 1 p M F S 1 p M F S 1 p M F S 1 p M F S 1 Vitglio MOBERTO M.Peluigi F Glussepe Posterilio A M N Cancellate dopo 12 ore di inattività 1 1	<section-header><section-header><section-header><text><text><text><text></text></text></text></text></section-header></section-header></section-header>	Displayers • Cards • Declarations • Declarations • Declarations • Signals • Combinations • Declarations • Sequences • Signals • Control • Destinations • Destinations • Destinations • Signals • Control • Destinations • Destinations • Destinations • Signals • Control • Destinations • Destinations • Destinations • Sequences • Source • Sequences • Destinations • Destinations • Destinations • Sequences • Source • Sequences • Source • Destinations • Districes • Districes • Destinations • Destinations • Destinations • Destinations • Destinations • Destinations



Creazione dell'account

Se è la prima volta che si accede, occorre effettuare la registrazione iniziale.

Si possono utilizzare tre metodi tramite:

1) Account Google

2) Account Facebook

3) EMAIL







Se si sceglie l'autenticazione tramite Google o Facebook è sufficiente accedere ai rispettivi account, sempre con email e password, ed al termine si viene trasferiti direttamente alla home page del gioco online.

inne EMAIL, chccare	in fondo alla pagina su <u>Registrati</u>	
	2 Compilare TUTTI i campi	Accedi Nome utente
Crea un account		Password
Email *	Email	
Password *	Password (vedi pag.successiva)	Ricordami
First name *	First name = NOME	OPPURE
Last name *	Last name = COGNOME	G Accedi con Google

Creazione dell'account – scelta password



Crea un account

alessandr0.fantini@alice.it

- ✓ Almeno 8 caratteri
- ✓ Almeno 1 numeri
- ✓ Almeno 1 lettere minuscole
- ✓ Almeno 1 lettere maiuscole
- Non deve contenere una parte del nome utente

First name *

Crea un account

alessandr0.fantini@alice.it

.

- Almeno 8 caratteri
- Almeno 1 numeri
- ✓ Almeno 1 lettere minuscole
- Almeno 1 lettere maiuscole
- Non deve contenere una parte del nome utente

First name *

Creazione dell'account – invio email

Dopo aver compilato i dati richiesti ed aver cliccato su

Registra

viene inviata una Email di verifica alla casella indicata





Creazione dell'account – tramite email

Si riceve una email da Okta dove è presente un pulsante per attivare l'account:

@gmail.com

Da:	Okta <noreply@okta.com></noreply@okta.com>
Inviato:	lunedì 21 dicembre 2020 13:12
A:	@gmail.com
Oggetto:	Activate Account





Creazione dell'account – accesso altro computer

Si potrà ricevere una email da Okta se successivamente si accede da un altro browser o computer.



organization.

Creazione dell'account – HomePage

Dopo aver confermato l'account, si viene rimandati alla HomePage per la scelta del gioco, Tarocco BologneseFINALMENTE !!

Welcome to Online Card Games

This is a free site which allows you to play some interesting card games with others.

Choose a game

- Coiffeur (Rules)
- Tarocco Bolognese: (Quattro Scartate / Ottocenso / Millene) (Rules)
- Koenigrufen

Contact information

Please get in touch if you have any feedback or suggested games to add. You can contact me by emailing info@onlinecardgames.co

Inizio del gioco online – Sala di attesa

Dopo essersi autenticati, si entra nella Sala di Attesa. «<mark>Utenti connessi/e*»</mark> evidenza gli attuali utenti. Le TRE lettere sono gli identificativi dei Tavoli di gioco. Cliccando sul logo dell'Accademia si ritorna al sito web Accademia

Tavoli da gioco di TRE lettere	Partita 1 2 3 4 Mano WUW WUW WUW WUW WUW YBU WUW WUW WUW YBU WUW WUW WUW YBU WUW WUW YBU WUW WUW YBU WUW <th>In collab</th> <th>orazione con: L'Accademia del Tarocchino bolognese è un'associazione di volontariato culturale nata per estimoniare e rafforzare la tradizione del gioco dei tarocchini. L'Accademia vuole mettere a contatto l'aspetto storicizzato (bibliografia, figurazione, gergo, ecc.) e il gioco che vive (i giocatori e gli abitat del gioco). L'Accademia si propone come un punto d'incontro di cultura e un mezzo di comunicazione tra tutti coloro che, con il rito del gioco, vogliono perpetuare questa tradizione.</th>	In collab	orazione con: L'Accademia del Tarocchino bolognese è un'associazione di volontariato culturale nata per estimoniare e rafforzare la tradizione del gioco dei tarocchini. L'Accademia vuole mettere a contatto l'aspetto storicizzato (bibliografia, figurazione, gergo, ecc.) e il gioco che vive (i giocatori e gli abitat del gioco). L'Accademia si propone come un punto d'incontro di cultura e un mezzo di comunicazione tra tutti coloro che, con il rito del gioco, vogliono perpetuare questa tradizione.
		Carte fabbricate da:	DAL NEGRO

Inizio del gioco online – Siediti

Nella Sala di attesa, cliccando sul codice a TRE caratteri, si entra nel tavolo di gioco vero e proprio ed occorre sedersi cliccando su Siediti

Alzati Riconnettiti KNC Vai alla sala * Alessandro Fan joined KNC *		Siediti					7				
				Angelo	So	11	_			10	
				Mondo	Lu	10		Re	Re F	Re Re	
	Siediti		Siediti		16	9	Moro	Rg	Rg F	Rg Rg	
Send			·		15	8	Moro	С	С	сс	
				Begato	14	7	Moro	F	F	FF	
				Matto	13	6	Moro	Α	A	A A	
					12	5					
				Grand	le			Seque	nze		
				Ultin	a			Cricc	one		
								Carta	cce		
								Aco	usi		
				Preceden	te		Тс	otale M	ano		
		Siediti						10	tale		
		Jieulu	Inizia	(4 Scartate		Ini	zia (800)		Inizi	a (1000)	
				() Scartate					1112	u (1000)	
					-						
					Partit	a non a	ncora iniziat	a		M	AK





Le carte sempre suddiv seme d sinistra DANA COPPE **NUME** BASTO **SPADE** all'inter seme so dispost ordine decresc

Inizio del gioco online – carte

	Alzati Riconne	ttiti YBU Vai	alla sala			Al	essandro F					Qua	attro S	cartate		Mano 1
e sono	* Luca F joine * Alice F join * Luca F joine	ed CBF * med LOBBY * ed LOBBY *								Alice F	Aless	andro =		Ales	sandro F	Luca F
)	 Alessandro E Alessandro E Alice F joir Alessandro E 	yoined LOBBY yoined LOBBY wed YBU *			•					Angelo	So 1	1				Ç
ise per	* Luca F joine * Alessandro F	d YBU * joined YBU *			Luca	F		Alessan	dro F	Mondo	Lu 1	0		Re	Re Re	Re
		Send	all.								16 9	9	Moro	Rg	Rg Rg	Rg
а										Dereste	15 8	3	Moro	C	СС	C
:										Matto	14 1		Moro			
DI										Matto	12 5	2 5	NOIO	\sim		
.KI,										Grande	;			Seque	nze	
ר ו ייע										Ultima				Cricco	one	
<mark>RI</mark>														Carta	cce	
<mark>1 \ 1</mark> / \ \ \ 1 T														Acc	usi	
)NI e										Precedente	•			Totale Ma	ino	
led		вU		ŀ	Accusa car	te selezio	nate			Accusa tutto	il pos	sibile		Tot	ale	
rno del								4 .1014.5			.80				1.04	
n					ele	III	16									
							YM	2 ADA								
te in								A A				8				Und
			IN I			III	91	THE P			8					2
cente																
				Luca F ha	a scartato						Alice	F sta ac	cusando			XK



Inizio del gioco online – Scartatore

- Il simbolo Sc a fianco del giocatore identifica lo Scartatore
- Per scartare occorre cliccare su due carte (si alzeranno) e premere il tasto Scarta carte selezionate. In caso di scelta errata, cliccare nuovamente sulla carta (si abbasserà) ed effettuare la nuova scelta.
- Solo al termine della scartata, avrà inizio la mano di gioco
- Il giocatore che è «alla mano» ha il nome evidenziato in colore giallo
- Nella parte inferiore dello schermo sono riportate le azioni di gioco: <u>E' il turno di</u> xxxxxx, YYYYY ha terminato l'accusa, etc.

NCCADEMU TROOCCIMO BOLOGIE

Inizio del gioco online – Scartatore

Menti Fina	orentati	Ye ala min)			Al	ice F					Q	uattro S	cartate			Mano 1
Luca Fjoined	CBF *									Alice F	Ale	ssandro F		Ļ	uca	F	Alessandr F
										Angelo	So	11		0	90	1	6
					Luca F			Alessar	ulto F	Mondo	Lu	10		Re	Re	Re	Re
	Ser	3			L. U.C.I. I			rigoadu	in con		16	9	Moro	Rg	Rg	Rg	Rg
											15	8	Moro	С	С	С	C
										Begato	14	7	Moro	F	F	F	F
										Matto	13	6	Moro	А	A	A	A
										0.0+0.0+0	12	5					
										Grand	de	Car	te	Seque	enze		
										Ultin	na	»ALZ	ATE»	Grico	one		
														Carta	icce		
														Ac	cusi		
										Preceden	te			otale M	lano		
19							Scarta	carte seli	ezionate	e				10	tale	_	
DAL NE	GRU																
29	20	0	00	181	141	AHUA	- No.	169		0,1	1		2 4	4 50		1	
-		00		134		H.S.	1	NA	101		210			6 12		70	
1	200			6.3		545					a di kin		5 21	Ş 🜱			
	2	00	00		111	021					24			7 🖉		10	¥ 💥
2 (B)						AULA A	14	69	92		-				1	1	W WIN



Inizio del gioco online – 1º accuso

Prima di iniziare la mano, quando è il proprio turno di gioco, occorre effettuare OBBLIGATORIAMENTE l'<mark>ACCUSO INIZIALE</mark> tramite tre modalità:

- 1. selezionare le carte da accusare (si alzeranno) e cliccare sul tasto Accusa carte selezionate
- 2. utilizzare il tasto Accusa tutto il possibile (attenzione che potrebbe effettuare degli accusi non desiderati, es: 2 Assi ed il Matto, 3 Fantini, etc)
- non si vuole accusare nulla oppure non c'è nulla da accusare, NON selezionare nulla e cliccare comunque sul tasto Accusa carte selezionate per sbloccare l'inizio del gioco

Inizio del gioco online – 1º accuso

* Alessandro F joined CBF * ^	ned CBF + ^ Alessandro F							Quattro Scartate					Ma	ano 1
* Luca F joined CBF * * Alice F joined LOBBY * * Luca F joined LOBBY * * Alessandro F joined LOBBY *							Alice F	Ales	sandro F		Ale	ssandro F	LL	ıca F
* Alessandro F joined LOBBY * * Alice F joined YBU *		•				А	ngelo	So	11				S.	
* Luca F joined YBU *		50			A 1 4-		londo	Lu	10		Re	Re Re	e Re	
		Luca F			Alessandr	ro F		16	9	Moro	Rg	Rg Rg	g Rg	
Send								15	8	Moro	С	сс	С	
						В	egato	14	7	Moro	F	F F	F	
						Ν	Matto	13	6	Moro	А	A A	А	
								12	5					
							Grande				Seque	enze		
							Ultima	1			Crice	one		
							Orunna				Chick			
											Carts	acce		
											Carta	acce		
						D	recordente				Carta Ac Totale M	acce cusi		
నిషి						Р	recedente	•			Carta Ac Totale N	acce cusi Iano		
	P	Accusa carte	e seleziona	ite		Pi	recedente	il po	ssibile		Carta Ac Totale M To	acce cusi Iano otale		
فی Dal Negro	P	Accusa carte	e seleziona	ite		Pi	r ecedente ccusa tutto	il po	ssibile		Carta Ac Totale N Tc	acce cusi lano otale		
DAL NEGRO	P	Accusa carte	e seleziona	ate		Pi Ac	recedente ccusa tutto	il po	ssibile		Carta Ac Totale M To	acce cusi lano otale	4	ð
DAL NEGRO	f R	Accusa carte	e seleziona	ate		Pi Ac	recedente ccusa tutto	il po	ssibile		Carta Ac Totale M To	acce cusi lano otale	\$ J	
DAL NEGRO	P Northernold Northernold		e seleziona	ate		Pi Ac	recedente ccusa tutto	il po	ssibile		Carta Ac Totale M To	acce cusi lano otale	×)	
DAL NEGRO		Accusa carte	e seleziona	ate		Pi Ac	recedente ccusa tutto	il po	ssibile		Carta Ac Totale M To	acce cusi lano otale		
DAL NEGRO	P View of the second se		e seleziona	ate		P	recedente ccusa tutto	il po	ssibile		Carta Ac Totale M To	acce cusi lano otale		
DAL NEGRO		Accusa carte	e seleziona	ate		PI	recedente ccusa tutto	il po	ssibile		Carta Ac Totale M To	acce cusi lano otale		
EXAMPLE 1			e seleziona	ate		PI	recedente ccusa tutto	il po	ssibile		Carta Ac Totale M To	acce cusi lano otale		

NCCADEMU Theoccilino Bologica

Durante il gioco online - punteggio

Gli accusi iniziali vengono visualizzati nella griglia (sempre presente) e sono suddivisi per coppie in base ai colori ed in base ai semi.

Coppia 1 Bianco/Giallo (bianco) Coppia 2 Nero/Blu (nero)



		Q	uattro Sca	irtate			Ma	ano 1
50N1A K	Ale:	ssandro Fan		M	licha Shirl	iel <	P Bic	Peter Idlec
Angelo	So	11					£	
Mondo	Lu	10		Re	Re	Re	Re	
	16	9	Moro	Rg	Rg	Rg	Rg	
	15	8	Moro	С	С	С	С	
Begato	14	7	Moro	F	F	F	F	
Matto	13	6	Moro	А	А	А	А	
	12	5						
Grande)			Seque	enze			
Ultima	1			Cricc	one			
				Carta	ICCO			
				Ac	cusi	-	10	
Precedente			To	tale M	ano			
				То	tale			

NCCADEMA THOCCOMO BOLOGIUS

Durante il gioc<u>o online - punteggio</u>

Esempio di accuso iniziale Gli accusi seguono il colore del giocatore mentre il punteggio totale della coppia è rappresentato dal colore bianco o dal colore nero. Alice (bianco) ha accusato: 3 Re, manca bastoni <u>Re e Regina</u> di coppe con il Matto. Alessandro (giallo) ha accusato: <u>3 Fantini</u>, manca quello di danari. Luca (blu) ha accusato: 3 Mori

In bianco ed in nero sono riportati i tofali degli accusi Accusi +39 +10

	Quattro Scartate Mano 1												
Alice F	Ale	ssandro F	at at	Ale	Luca F								
Angelo	So	11		. 0			4						
Mondo	Lu	10		Re	Re	Re	Re	+17					
	16	9	Moro	Rg	Rg	Rg	Rg						
	15	8	Moro	С	С	С	С						
Begato	14	7	Moro	F	F	F	F	+12					
Matto	13	6	Moro	А	А	А	A						
	12	5	+10		+10								
Grande	þ-			Seque	nze	+	10	+10					
Ultima	R.			Cricc	one	+;	29						
				Carta	icce								
				Ac	cusi	+(39	+10					
Precedente			1	Totale M	ano								
1													



Durante il gioco online - punteggio

Esempio di punteggio finale

La coppia «bianco/giallo» ha catturato le carte evidenziate in colore bianco, le carte evidenziate in «nero» sono state catturate dalla coppia «nero/blu».

Il punteggio totale della coppia è rappresentato dal colore bianco o dal colore nero.

	Quattro Scartate													
Alessandro F	Sa	skia	0				J	ohn	M	Luciano F				
Angelo	So	11			0 2									
Mondo	Lu	10				Re	Re	Re	Re	+17				
	16	9		Mor	ю		Rg	Rg	Rg	Rg	+14			
	15	8		Mor	o		С	С	С	С	+13			
Begato	14	7		Mor	O.		F	F	F	F				
Matto	13	6		Mor	ю		А	Α	А	А	+10			
_	12	5		+15			+15			+15				
Grande	+	10	Sequenze							30	+70			
Ultima	+	6			Criccone						+30			
						C	arta	cce	+39		+48			
			Accusi			+'	10	+10						
Precedente	+4	134 Totale Mano					+99		+158					
	+13	326	+592											
	Nuova partita													



Durante il gioco online – Busso Volo Striscio



Durante il gioco online – ANGOLISTA

Fausto D Sad Fausto D Narcello M Pieluigi F Angelo Sad Narcello M Pieluigi F Angelo Sad Marcello M Pieluigi F Angelo Sad Fausto D Marcello M Pieluigi F Angelo Sad Marcello M Pieluigi F Angelo Sad Marcello M Pieluigi F Angelo Sad Marcello M Pieluigi F Angelo Sad Marcello M Pieluigi F Marcello M Pieluigi F Marcello M Pieluigi F Angelo Sad Marcello M Pieluigi F Marcello M Marcello M Pieluigi F Marcello M Pieluigi F Marcello M Marcello M Marcello M Marcello M Pieluigi F Marcello M Pieluigi F Marcello M<	zati Riconnettti VQL Vai alla sala	Pieluigi F				Quattro	Scartate		Mano 4
Fausto D Image: Construction of the second of the se	llessandro F joined LOBBY * Llessandro F joined VQL * sluigi F:roberto va in chat -2	*		Marcello M	Pielui	gi F	RO	BERT M	Fausto D
Fausto D Faust				Angelo	So 11			-	T Ç
Send Moro Rg Rg Rg Rg Send Se		Equato D	* POPEPTO M *	Mondo	Lu 10		Re	Re I	Re Re
Marcello M Marcello M <td>Send</td> <td></td> <td>KOBERIOM</td> <td></td> <td>16 9</td> <td>Moro</td> <td>Rg</td> <td>Rg I</td> <td>Rg Rg</td>	Send		KOBERIOM		16 9	Moro	Rg	Rg I	Rg Rg
Begato 14 7 Moro F F F F Matto 13 6 Moro A A A A 12 5 Grande Sequenze Ultima Criccone Cartacce Accusi +32 Precedente +593 +690 Totale Mano Totale Maro					15 8	Moro	С	С	сс
Matto 13 6 Moro A A A A 12 5 Grande Sequenze Ultima Criccone Cartacce Accusi +32 Precedente +593 +690 Totale Mano Totale Cortectore				Begato	14 7	Moro	F	F	F F
Image: Sequence of the sequence				Matto	13 6	Moro	Α	А	A A
Marcello M Grande Sequenze Ultima Criccone Cartacce Accusi H32 Precedente +593 +690 Totale					12 5				
Ultima Criccone Cartacce Accusi +32 Precedente +593 +690 Totale Mano Totale			1	Grande			Seque	nze	
Marcello M		<u>940</u>		Ultima			Cricc	one	
Accusi +32 Precedente +593 +690 Totale Mano Marcello M Totale		Const					Carta	icce	
Marcello M				-		.000	Ac	cusi	+32
Marcello M So		100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100		Precedente	+593	+690	Iotale M	ano	
		Marcello N	1 Sc				10	tale	
	*								
	DAL NEGRO								
کې AL NEGRO									
AL NEGRO	ROB	BERTO M ha vinto la presa		È	il turno	di ROBERT	ОM		
ÀL NEGRO ROBERTO M ha vinto la presa È il turno di ROBERTO M									

E' possibile entrare in un tavolo già composto e visualizzare le mani di gioco. Non si vedono le carte dei giocatori. L'entrata «dell'Angolista» è segnalata nella CHAT (in alto a sinistra)



Durante il gioco online - alzati

Al termine della partita, è possibile «scambiare» le coppie, ad esempio per il «<mark>triello</mark>», premendo il tasto

«NUOVA PARTITA»

seguito da Alzati

per poi premere il pulsante Siediti

sul posto desiderato.



Durante il gioco online - disconnessione

Se durante la partita un giocatore perde la connessione ad internet, dopo averla ritrovata, deve premere sul tasto **Riconnettiti**

Il nome del giocatore «disconnesso» viene evidenziato in colore ROSSO



Durante il gioco online - disconnessione





Durante il gioco online - chat

In alto a sinistra è sempre presente una chat «basica» per comunicare informazioni online con tutti i giocatori del tavolo.

Scrivere il testo nella casella bianca e premere su tasto Send

Send









Giocare ONLINE a Tarocchino bolognese





La video chiamata NON è necessaria al gioco online ma consente di comunicare fra i giocatori ed eventualmente avere supporto. La piattaforma utilizzata è **https://meet.jit.si** E' OPEN ed accessibile da ogni sistema operativo o browser o device.



Il nomi delle «stanze» o dei tavoli da indicare sono: Occorre prestare molta attenzione alle Maiuscole/minuscole/trattino_basso

AccademiaTarocchinoBolognese_training per l'addestramento

Per giocare ai tavoli: AccademiaTarocchinoBolognese_Tavolo1 AccademiaTarocchinoBolognese_Tavolo2 AccademiaTarocchinoBolognese_Tavolo3 AccademiaTarocchinoBolognese_Tavolo4 AccademiaTarocchinoBolognese Tavolo5

Inizia riunione

Oppure l'indirizzo web è https://meet.jit.si/nome stanza

tps://meet.jit.si/AccademiaTarocchinoBolognese_training



Dopo aver scritto l'indirizzo della stanza/tavolo e premuto Inizia riunione

AccademiaTarocchinoBolognese_training	Inizia riunione

Viene richiesto il consenso per l'utilizzo della fotocamera e del microfono. Premere su:

Consenti

	(←) → C ^a	🔽 🔒 🛤 http	os://meet. jit.si /AccademiaTarocchinoBol	lognese_training	☑ ☆		
			Consentire a meet.jit.si di utilizzare la fotoci microfono? <u>F</u> otocamera da condividere:	camera <mark>e il</mark>			
O.			USB2.0 HD UVC WebCam	~			
Ū			Microfono da condividere:				
rد			Microfono (Logitech Wireless Headset)	×			
~1			🗌 Ricorda questa scelta				
a			<u>C</u> onsenti <u>N</u> on conse	entire			
			Per la riunione de	evono essere usati il ti	uo microfono e la tua		
).			videocamera.				
			Seleziona condividi	<i>i i dispositivi selezionati</i> qua	ndo richiesto dal browser.		



Dopo il consenso all'uso del microfono/fotocamera è possibile, prima di collegarsi:

Nel box bianco indicare il nome/nickname

Attivare o disattivare il microfono o la fotocamera



Al termine premere su

Collegati alla riunione



CCADEMA Theocetimo Bologue

Videochiamata – funzioni principali

← → ♂ ŵ	🛛 🔒 https://meet.jit.si/Accade	mia Tarocchino Bolognese_training	⊙ ☆	👱 III\ 🗉 🛛 🕾 🚭 🎕 😑
,∉jitsi		Accademia Tarocchino Bolognes 2:00:51	e Training	
Chat	ginofanti	Microfono	A Vedi tutti	i partecipanti
			Fotocamera	



Videochiamata – CHAT

Premendo sul simbolo della CHAT si attiva e tutti i partecipanti possono leggere



NCCADEMA TROCCIIINO BOIOGRA

Videochiamata – Impostazioni

Premendo sui tre pallini verticali in basso a destra, si accede al menù delle altre AZIONI, tra cui le

Impostazioni





Videochiamata – terminare

Premendo sul simbolo rosso della «cornetta» si interrompe la chiamata





Buone scartate e mangiate di Bègato !!

www.tarocchinobolognese.it

Giocare ONLINE a Tarocchino bolognese

