

# Giochi tipici regionali



I mazzi illustrati in questo capitolo vengono usati per uno specifico gioco, a differenza dei mazzi standard che possono servire per innumerevoli passatempi.

Questi mazzi sono comunemente utilizzati per giocare, anche se solo localmente. Non è possibile definirli standard in quanto o sono stampati da un solo fabbricante o perché ogni stampatore utilizza un suo disegno.

In Italia sono ancora diffuse le carte da *mercante i fiera*, un gioco già citato in un libro nel 1832.

Sessant'anni prima, il 5 dicembre 1772, Mozart scrive alla sorella "*Qui a Milano ho trovato un nuovo gioco che si chiama Mercante in fiera*" (in italiano nel testo). I mazzi da mercante in fiera dei vari fabbricanti hanno figure molto diverse, ma i giocatori non se ne curano e non hanno problemi a giocare con qualunque coppia di mazzi, visto il tipo di gioco.

Un interessante articolo sui mazzi da Mercante in fiera è stato pubblicato da Giambattista Monzali sul numero 52-6 dell'IPCS Journal.

Un mazzo stampato da una ditta milanese  
ha 60 carte duplicate.

Più recente il mazzo di Solesio



Il mazzo di Murari,

con colori diversi in un'altra edizione  
dello stesso fabbricante.

Disegni simili nel mazzo della  
Litografia Pineider di Firenze.



Il mazzo di Armanino stampato a Genova ha sulla carta con il nome del fabbricante il bollo, su una delle due il bollo vero e proprio, sull'altra il bollo datario dell'ufficio registro.



Il mazzo stampato a Roma dallo stesso fabbricante ha il bollo solo su una delle due carte *Lepre*. Le immagini sono state ridisegnate e varia il tipo di caratteri e la tecnica di stampa.



Alcuni mazzi sono stampati da  
oltre mezzo secolo,

quello di Modiano con  
alcuni disegni variati

Altri mazzi sono stati stampati per un  
numero d'anni più limitato.



193x



194x



195x



197x

Viassone ha stampato molte versioni  
di carte per questo gioco. Inizialmente  
con disegni e più tardi con fotografie.

Qui vediamo come sono cambiate  
le automobili negli anni.

L'evoluzione delle navi di linea

e il design della radio



193x



194x



195x



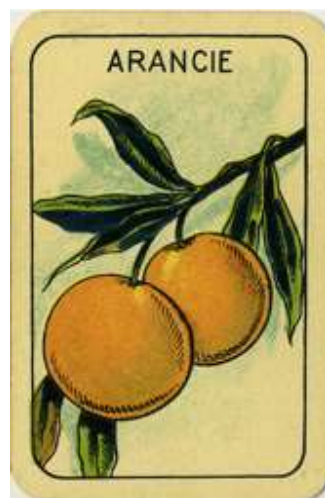
193x



194x



195x



193x



194x



195x



197x

Solo nel mazzo più recente la scritta "ARANCIE" è stata corretta in "ARANCE".

Questi mazzi sono di  
Benito Jacovitti

di Costante Costantini.

di Marco Caroli,

di Amerigo Folchi,

di Osvaldo  
Menegazzi

e di un autore con  
le sigle G H I.



I disegni di Sebastiano "papà" Craveri nell'edizione del 1940,

e in quella degli anni '70, con immagini simili.



Mazzo con personaggi  
disneyani,

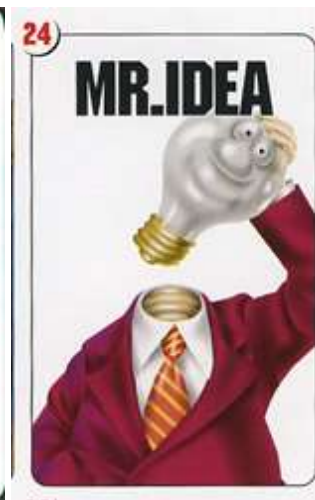
Pubblicità di una ditta  
di dolci natalizi

e di prodotti da  
forno

Altri mazzi mostrano  
oggetti vintage,

caricature

e disegni infantili



Un mazzo con oggetti di  
modernariato

e con automobili prodotte dalla  
FIAT dal 1899 al 1948.

Un mazzo offerto ai clienti dei  
prodotti caseari Giglio.



Il numero più comune di carte per questi mazzi è di 40, ma ne sono noti da 30, 50 e 60.

Il set completo per il gioco è composto da due mazzi uguali nelle figure ma con retro differente. Qualsiasi numero di carte e qualsiasi cosa vi sia disegnata non costituisce un problema, si può giocare tranquillamente con 2 mazzi qualsiasi, anche quelli che usiamo di solito per la scala 40 o la briscola, purché abbiano gli stessi disegni e retro diverso, in modo da non confonderli.

Il gioco è semplice: consiste nel distribuire alcune carte di un mazzo ad ogni giocatore che paga una posta e tenere da parte le carte non assegnate. L'altro mazzo viene usato dal *banchiere*, detto anche *banditore* o *mazziere*, che mette alcune carte coperte sul tavolo, di solito da tre a cinque, disponendo su ognuna di queste una quota della posta come premio. Poi comincia a scoprire ad una ad una le carte del suo mazzo; il giocatore che ha tra le sue la carta scoperta la toglie dal gioco. Alla fine chi possiede le carte uguali a quelle che stanno coperte sul tavolo vince il premio corrispondente. Il banditore deve essere bravo ad animare il gioco, vendendo le carte del mazzo da distribuire ancora in suo possesso e mettendo il ricavato come premio sulle carte coperte, o invogliando i giocatori a scambiarsi o comprarsi le carte tra di loro; in questo caso l'eventuale ricavato resta ai giocatori.

Il gioco si anima verso la fine, quando le carte rimaste in gioco sono poche e maggiore è la loro probabilità di vincere un premio.



Un altro gioco è il *Rook*, carte con solo numeri e colori diversi invece dei semi. Brevettate nel 1906 sono ancora usate in alcune zone del Canada, in Kentucky negli Stati Uniti e dalle comunità Mennonite che considerano opera del demonio il normale mazzo di carte da gioco.



Un gioco simile è il *Quitti*, giocato in Europa centrale, soprattutto in Austria, dagli ebrei ortodossi.

Anche questo mazzo ha solo numeri sulle carte, con i 2 e gli 11 che hanno una cornice.



In Spagna si gioca a *Mus*. Si usa un mazzo normale, ma esistono anche mazzi dedicati. Uno ha come semi semi stelle di varie fogge, completo di *Musimetro*, il segnapunti,

mentre un altro ha cerchi di vari colori.

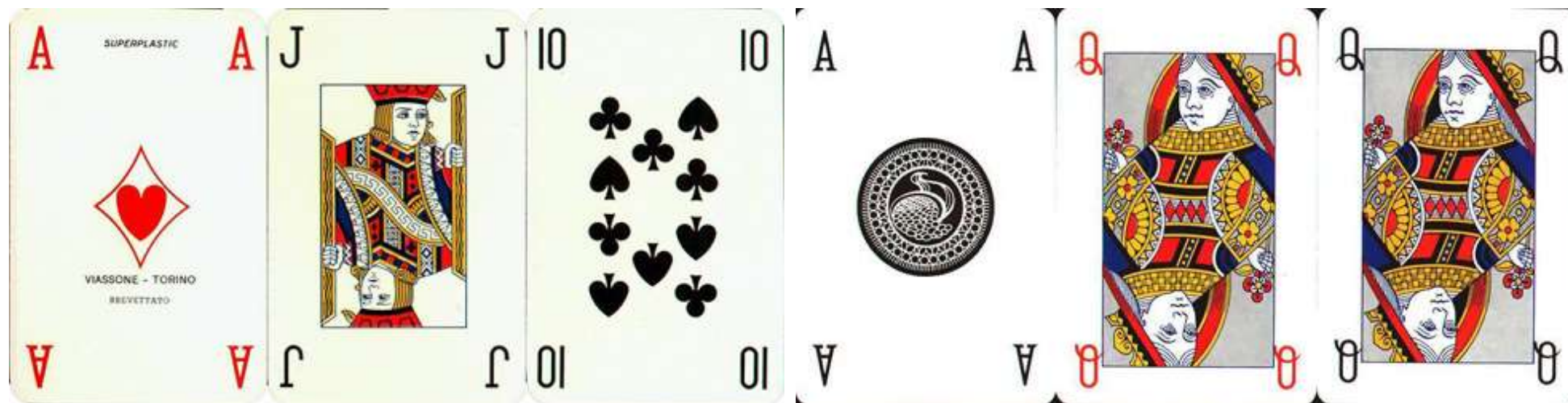


Per il *Truc*, altro gioco spagnolo con 26 carte (dal 2 al 7 di ogni seme e assi di bastoni e spade) si scartano le carte eccedenti. Ma è stato stampato anche un mazzo apposito con istruzioni in catalano.

Un gioco in voga negli anni '50-60 era la *Canasta*, con la variante a 3 mazzi. In questo gioco i semi non interessano mentre è importante, per alcune carte, il colore degli stessi.

Alcuni fabbricanti mettono insieme i semi rossi e quelli neri. Il jolly con sombrero e canestro (*canasta* in spagnolo) ricorda le origini latino-americane di questo gioco. Le figure non hanno semi.

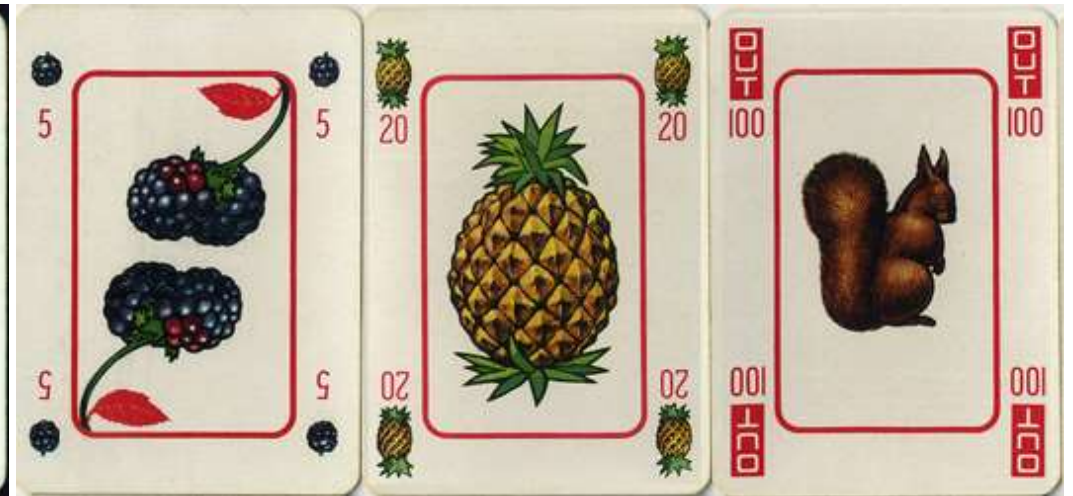
Altri fabbricanti non mettono il seme, sostituendolo con un simbolo sferico rosso o nero, i due colori usati anche per gli indici.



Un fabbricante austriaco ha stampato per questo gioco un *mazzo inglese* o *internazionale* con i punteggi per la canasta sulle singole carte.



La Masenghini ha ideato un mazzo in cui i semi sono sostituiti da frutti o animali. Su ogni carta è stampato il relativo punteggio a canasta. Oggi il mazzo viene stampato dalla Modiano.



Modiano ha scelto di usare come semi punti rossi o in neri.



Infine ci sono mazzi non standard usati nei paesi asiatici. Una loro descrizione è stata inserita nel capitolo della nazione in cui vengono usati ma, essendo mazzi che interessano anche questo capitolo, è giusto inserire qui un rimando.

Le due nazioni in cui sono ancora diffusi giochi che impiegano carte non standard sono Giappone e India.

In Giappone sono diffusi i giochi di abbinamento delle carte.

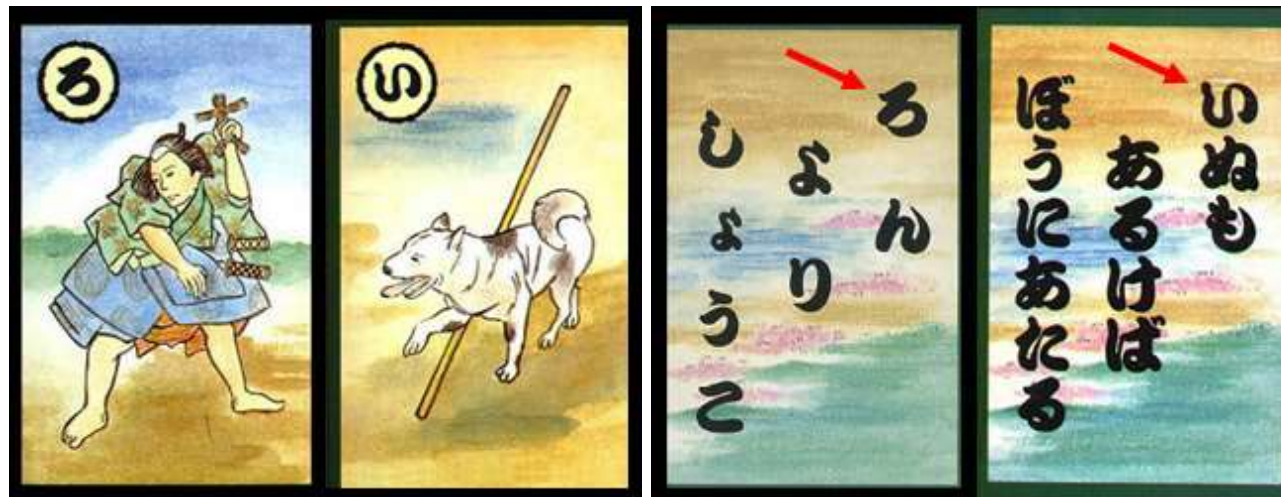
Il gioco dei 100 poeti, *Uta Karuta* 歌 ガルタ o *Hyakunin-isshu* 百人一首, ancor oggi molto in voga durante le feste tradizionali.

Scopo del gioco è abbinare il poema con l'immagine del suo autore.



e i mazzi ***Iroha Karuta*** いろはカルタ usati specialmente dai bambini che in questo modo apprendono il tradizionale alfabeto. Scopo del gioco è abbinare il proverbio scritto con la relativa vignetta.

Le frecce indicano l'ideogramma iniziale del proverbio che facilita l'abbinamento delle carte.



Nei mazzi *Issa no Karuta* si devono abbinare figure e *haiku*, brevi componimenti scritti dal monaco buddista e poeta Issa Kobayashi (1763-1827).

Nel mazzo riprodotto le figure sono ottenute ritagliando fogli di carta di riso.



Le carte *Hen-Tsukuri Karuta* insegnano ai bambini come ottenere gli ideogrammi, abbinando le due parti che li compongono.

Quelli illustrati sono due mazzi cinesi di questo tipo. Nel mazzo a sinistra in alto due segnali indicano se il carattere va messo a destra e/o a sinistra nell'ideogramma .

Nel mazzo a destra, destinato ai bimbi più piccoli, al carattere è abbinato un disegno che ne imita la grafica.



In India abbiamo molti mazzi non standard utilizzati in ambito regionale.

Visto la vastità del territorio e l'uso secolare delle carte in questa nazione non escludo che ci possano essere altri mazzi a me sconosciuti.



***Ramayana*** da 96 o 120 carte divise in 8 o 10 semi. Prende il nome da un celebre poema epico dell'India.



La figura bassa è la raffigurazione di un funerale, con sette persone che formano la sagoma di un elefante. Il cadavere è sdraiato sul dorso del pachiderma. La figura in alto è una divinità.



La carta con il valore più alto presenta due figure centrali, credo una divinità con la sua donna, sedute a gambe incrociate. La figura maschile ha il corpo dipinto di verde. Sette persone fanno da cornice alla coppia.



*Tippo* da 96 carte divise in 8 semi.



La figura bassa è montata su un elefante



e quella alta seduta a gambe incrociate sotto un baldacchino.



*Dasa Mahavidya* da 120 carte divise in 10 semi con raffigurate le dee tantriche.

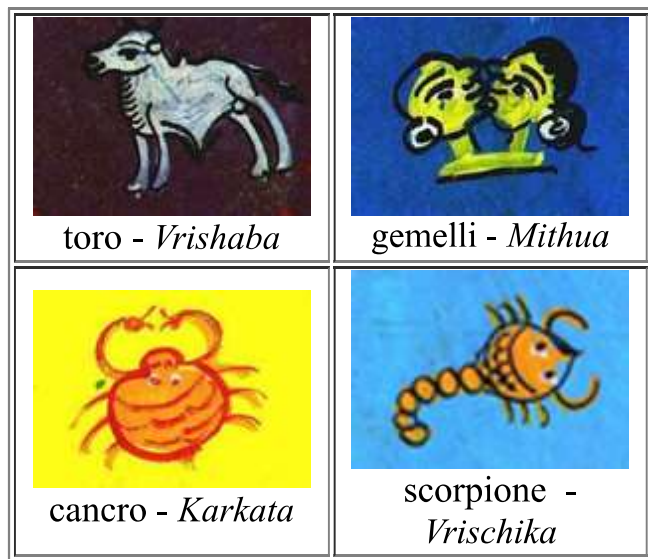
*Kali* - la notte eterna



*Chinnamasta* - la dea che si taglia la testa



*Bagala mukhi* - la dea che tira fuori la lingua



**Rasi** da 144 carte divise in 12 semi che rappresentano le figure dello zodiaco indiano, con simboli molto simili a quelli occidentali.



La figura bassa rappresenta *Vishnu* e sua moglie *Lakshmi* con *Shesha*, il drago dalle mille teste. Questa carta non ha seme, si riconosce solo per il colore dello sfondo. *Vishnu* ha quattro braccia, il drago che lo circonda e lo sovrasta e *Lakshmi* davanti a lui. Poiché il mazzo riprodotto è di tipo *bazaar*, cioè di qualità bassa, il drago è raffigurato con una testa sola.



La figura alta è raffigurata con due spade in mano e il seme dipinto due volte.



*Ashtamala* (le 8 eroiche imprese del fanciullo Krishna) da 96 carte divise in 8 semi. Il numerale 1 ha il seme in alto e alcuni fiori in basso



La figura bassa, con il corpo blu salvo che in un seme, sembra lottare con un animale o un altro personaggio. In un seme è una donna che allatta un bimbo con il corpo blu.



La figura alta ha disegnate due persone che si volgono le spalle, una con il corpo bianco e l'altra blu. Ognuna ha disegnato il seme davanti a sé e ha un piffero.