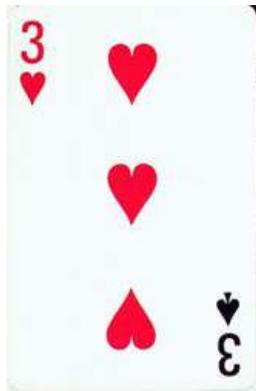


Giochi vari

In tutte le assemblee c'è uno spazio riservato alle *varie ed eventuali* e anche in queste note è stato necessario inserire un capitolo dove segnalare giochi che non si riesce a classificare altrimenti.

Suppongo che quasi tutti i mazzi di questa sezione abbiano come scopo ultimo quello di ingombrare i cassetti dei collezionisti e di far chiedere loro perché li hanno comprati, ma ne ho diversi anch'io e non me la sentivo di ignorarli.

Un gruppo di mazzi a prima vista sembrano mazzi normali, con le figure del *mazzo inglese* o *internazionale* che tutti conosciamo. In realtà sono carte speciali, usate dai prestidigitatori e dai bari per i loro trucchi.



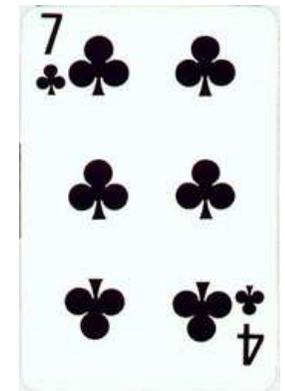
Alcuni mazzi sono chiaramente identificabili come mazzi per giochi di prestigio. Si notano le figure o il retro stampato su entrambi i lati della carta, carte completamente bianche, con impressa solo una parte del disegno e così via. A uno sguardo distratto le carte riprodotte ai lati sembrano normali, ma ... osservatele ancora una volta.

In altri mazzi anche osservando attentamente le carte il trucco non è così visibile.

Esistono mazzi con carte lievemente trapezoidali o di diversa altezza per facili effetti speciali e carte "segnate".

Questi mazzi, se in mano a un baro, sono molto pericolosi. Permettono di estrarre dal mazzo le carte che si desiderano o di riconoscere con un'occhiata il valore della carta tenuta in mano dall'avversario. Queste carte "segnate" hanno il retro contrassegnato in maniera quasi impercettibile. A prima vista non lo si nota, ma voi state attenti a non giocare i vostri soldi se il vostro avversario ha carte simili.

Trovate questi mazzi nel capitolo *Carte truccate*.





Questo è stato probabilmente il primo mazzo stampato per i "maghi" del 1780.

Il mazzo originario era di 42 carte; le uniche rimaste sono state ristampate dalla ASS.

Sono 5 set di 6 carte ognuno con 2 carte a figura intera e 4 carte che hanno stampato solo metà delle loro figure.



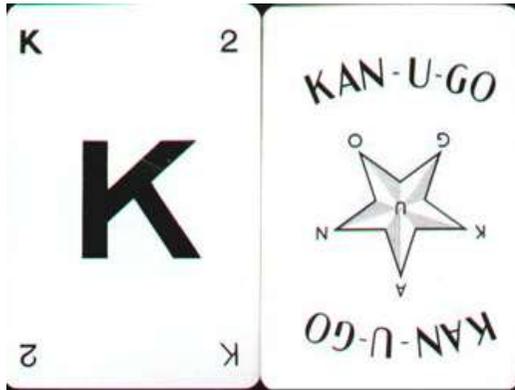
Un mazzo stampato in Belgio porta disegni ispirati alla saga di Harry Potter.

Le carte si prestano a numerosi trucchi, spiegati nel libretto allegato.



Passando a mazzi meno "subdoli", ci sono carte per giochi in cui comporre parole con le lettere possedute.

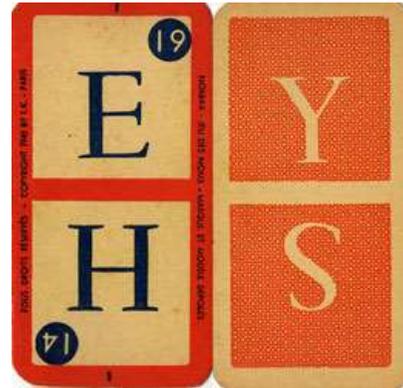
come questo mazzo inglese



e italiano degli anni '70



o questi francesi della prima metà del secolo scorso





Quello noto come *Lexicon* fu stampato in Gran Bretagna e ristampato in Italia poco dopo con lo stesso nome da due diverse ditte. Ne esiste anche una versione francese.

Con questi mazzi si fanno giochi come parole incrociate o *Scrabble*, in italiano conosciuto come *Scarabeo*.



Questi mazzi hanno sillabe su ogni carta con cui formare parole complete.

Un gioco particolare fu inventato dal viennese Heinrich F. Müller nella prima metà del 19° secolo e si diffuse presto in tutta Europa. Era conosciuto in Francia come *Cheval blanc* (cavallo bianco), in Germania come *Glocke und Hammer* (campana e martello) e in Gran Bretagna come *Bell and hammer*, nomi presi dalle illustrazioni sulle sue carte. Era molto diffuso tra gli ebrei, giocato durante la festa dell'*Hanukkah*.



Questo mazzo, stampato tra il 1806 e 1814, è un vero e proprio compendio delle nozioni geografiche dell'epoca. Su ogni carta troviamo, oltre a una piccola immagine relativa al testo sottostante, la descrizione di una nazione, di un continente, della sue isole, montagne o mari. Sulla I edizione il titolo della carta XVI è Batavie; Napoleone I nel 1806 stabilì che la repubblica batava prendesse il nome di Olanda. Inoltre nella carta X dell'Italia si afferma che parte del territorio faceva parte dell'impero francese, affermazione valida fino alla caduta di Napoleone nel 1814.



Alcuni mazzi hanno una serie di carte con stampate domande e un'altra serie con le risposte.

Un mazzo del periodo pre-rivoluzionario pubblicato sul libro di D'Allemagne sembra essere l'antenato di questo tipo di mazzi.

Visto il periodo della pubblicazione le figure sono quelle del mazzo standard dell'epoca, le uniche figure allora ammesse in Francia sulle carte da gioco.

Sul sito di Palazzo Madama a Torino la definizione di questi mazzi è "Gioco di carte in astuccio a domanda e risposta detto del tibido".

Questo mazzo francese, in cui le carte rosse e quelle azzurre sono domande e le possibili risposte da abbinare a caso, è stato ristampato in almeno due differenti versioni, a testimonianza del successo tra gli acquirenti. Qui sono riprodotte le versioni degli anni '60 e '70; come si vede il comune senso del pudore è notevolmente variato negli anni, sia per le carte che per le confezioni. Guardate la carta più a sinistra delle due riproduzioni.

Visto il vaso da notte è chiaro cosa intende la signora anni '60.



Sulla scatola di questa versione appare questa scritta.

NOTE DE L'ÉDITEUR
Les ventes aux mineurs et sur la voie publique, et la vente des cartes séparées sont rigoureusement interdites. Toute vente faite contrairement aux prescriptions ci-dessus est illégale et expose leur auteur à des poursuites dont l'éditeur décline toute responsabilité.

La coppia degli anni '70 allude a tutt'altro.



Nell'edizione successiva non esiste più la limitazione.



Un mazzo italiano, edito tra le due guerre, non ha figure, ma solo scritte.

Immaginiamo il rossore pudico della fanciulla a domande così osée per l'epoca. Il foglietto allegato lo definisce "Allegro passatempo per società e per famiglie", ma suppongo che quando il mazzo fu stampato i bambini venissero messi a letto prima di cominciare il gioco, ritenuto osée per i tempi.



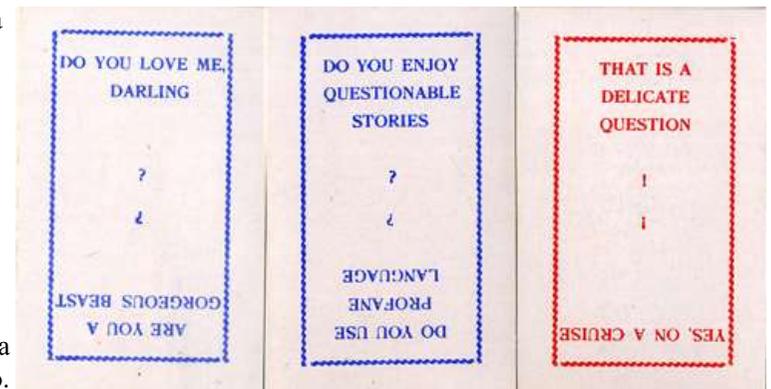
Un mazzo francese con le scritte nei classici due colori, rosso e blu.

Quest'altro ha vignette con caricature di personaggi



Domande e risposte, entrambe sulla stessa carta, si trovano su questo mazzo tedesco dal titolo "Ridi sano - Un gioco di domande e risposte - per adulti". Le scritte sulle carte sono "Puoi essere tenero?" - "Ti sembra così stupido" e "Sei molto peloso sul corpo?" - "Io sono un tentativo di coniglio"

Il titolo *Domande impertinenti* spiega il contenuto del mazzo britannico.



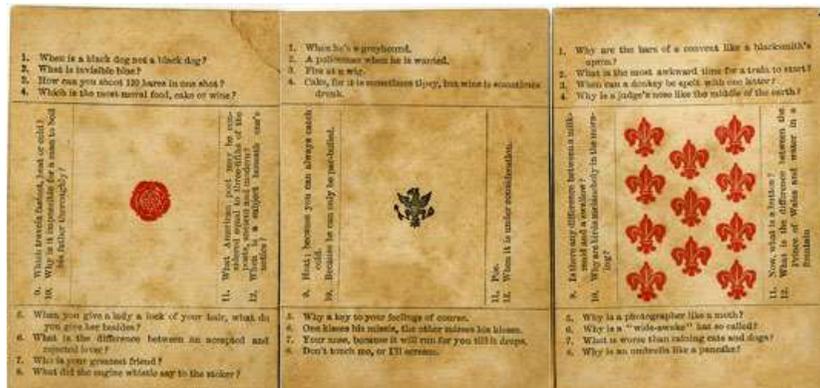


Domande (*Spørgsmaal*) e risposte (*Svar*) in questi due mazzi danesi, uno degli anni'40 e uno del decennio successivo.

I due mazzi hanno molte illustrazioni uguali.



Sempre danese il mazzo definito dal fabbricante *Fornojeligt selskabsspil for enhver alder* (Divertente gioco di società per tutte le età).

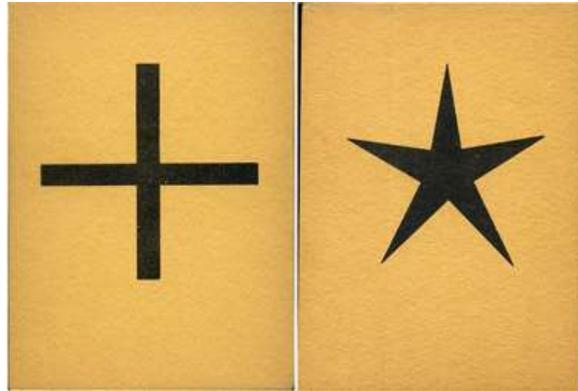


Un *Gioco comico* statunitense porta enigmi su un seme e risposte ritenute spiritose sulla stessa carta di un altro seme.

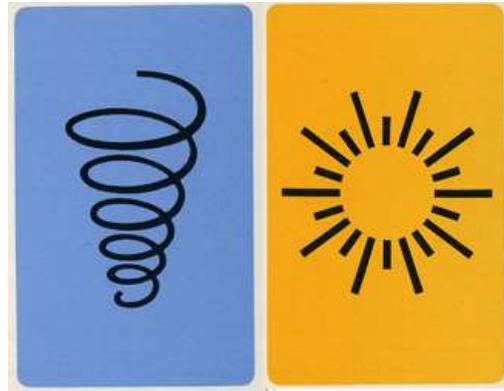
In Gran Bretagna il gioco delle sciarade allietta molte serate; questo è un mazzo che ne propone otto diverse



Le carte Zener, ideate negli anni '30 dallo psicologo Karl Zener per esperimenti di telepatia e chiaroveggenze,



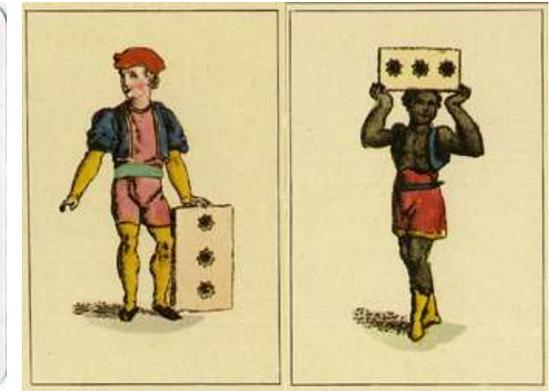
e un loro emulo più moderno.



Due giochi particolari sono lo Stramat



e questo ottocentesco gioco austriaco ristampato negli anni '70.



Un mazzo francese porta sul verso una vignetta relativa a una canzone popolare, mentre sul retro ne è riportato il testo.



Un mazzo italiano illustra 64 posizioni del Kamasutra, con disegni moderni.



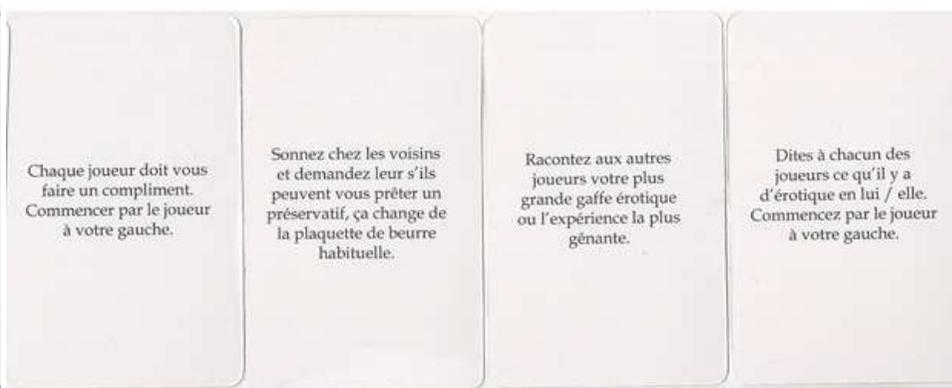
Snap per adulti in cui, quando due giocatori scoprono la stessa carta, si deve urlare quanto scritto sulla stessa; l'ultimo che urla deve fare quanto trova scritto.



Un mazzo francese mostra sulle figure personaggi medievali in abiti succinti.



Al mazzo son allegate 38 carte che suggeriscono penitenze osée per vivacizzare il gioco.



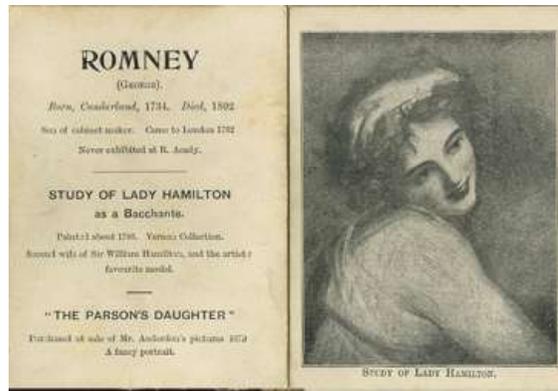
Un mazzo con 4 gruppi di carte: la spogliarellista, il personale del teatro, il tribunale che deve giudicare e i benpensanti che boicottano lo spettacolo.



Spogliarello fotografico con sette ragazze che appaiono completamente vestite sulla carta 1 e nude sulla 8.



Due mazzi inglesi vogliono mostrarci i capolavori conservati alla National Gallery.



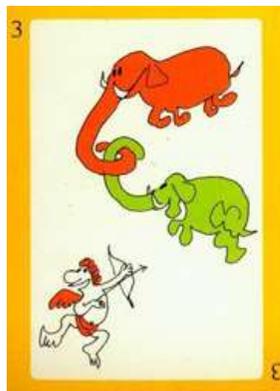
In un gioco danese la riproposizione del classico gioco "animali con la A"



L'Uno è un mazzo, ideato nel 1990, stampato da diversi fabbricanti in numerosissime versioni.



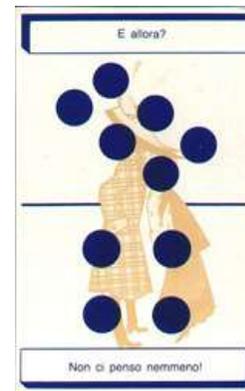
Un mazzo per l'otto americano o Dernière con i disegni di Copi,



una variazione del mah jong



e del domino, con domande e risposte da abbinare.



Una moderna variante dello Scopone, stampata da Dal Negro.



Un gioco simile a quello della Bugia, disegnato da Alessandro Bellenghi.



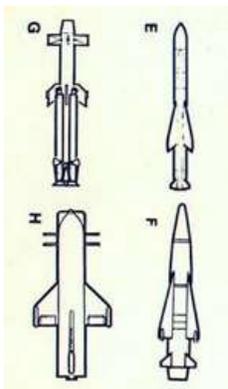
Un mazzo ha come sfondo le figure inglesi standard, ma con parole o frasi in Yiddish (dialetto germanico degli ebrei in Europa centro-orientale) e la traduzione in inglese.



Un mazzo ottocentesco ricorda la guerra tra greci e turchi, con il seme della croce per i primi e della mezzaluna per i secondi.



Un mazzo stampato per l'ufficio reclutamento della marina britannica porta la sagoma di aerei, missili e navi della flotta di sua maestà.



Un mazzo spagnolo permette di giocare a carte, totocalcio, roulette, slot machine, dadi e lotto spagnolo di 50 numeri



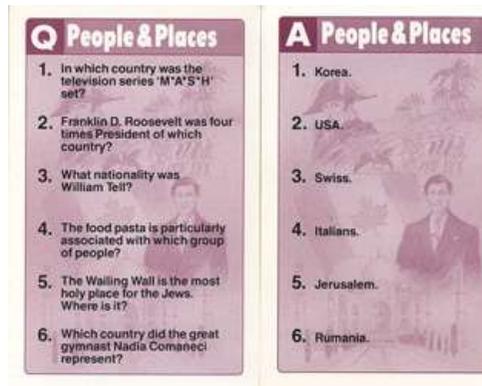
Un mazzo italiano per ipotizzare i risultati delle schedine.



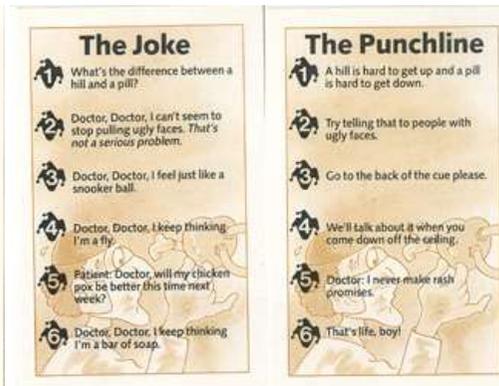
Quello stampato in Danimarca ha caricature di calciatori in azione e sul retro i possibili risultati per la schedina.



Un mazzo con 300 quiz da risolvere. Le risposte sono sul retro.



Lo stesso per carte con "freddure" tipiche dello humor britannico.

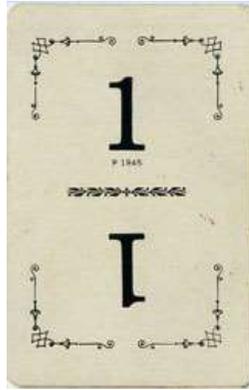


Questi sono mazzi con solo numeri come illustrazioni.

Il gioco del 21 era diffuso in Francia alla fine dell'800. Il mazzo consiste in 4 serie di carte, di colori diversi, con i numeri da 0 a 21.



Altri due mazzi sono per un gioco che consiste nel porre in sequenza le carte sul tavolo. Questo è statunitense



e questo olandese,



Questo tedesco è nato negli anni '30 ed è stampato ancora oggi.



Un mazzo italiano risale al 1975 e ha le istruzioni in 4 lingue, il che fa presumere una sua vasta diffusione.



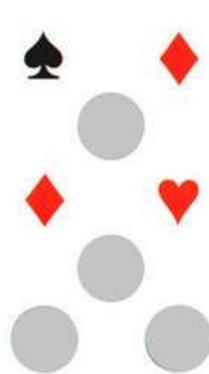
Un mazzo invece dei disegni soliti ha i pezzi degli scacchi.



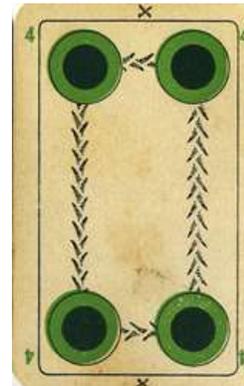
Un altro ha caricature di cantanti e personaggi televisivi italiani, con alcuni intrusi come Beethoven, accigliato per essere stato inserito nella compagnia.



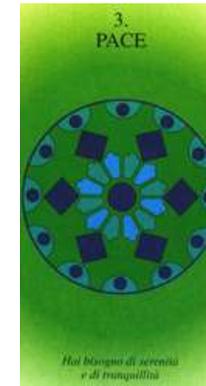
Questo è un mazzo, offerto dalla rivista Capital, con quasi tutte le carte con buchi per un nuovo gioco.



Un gioco diffuso in Svizzera è il Punta; nella confezione sono inseriti anche gli appositi dadi per una delle varianti del gioco.



Un mazzo dovrebbe consentire di parlare, chiedere aiuto e ringraziare l'angelo custode.



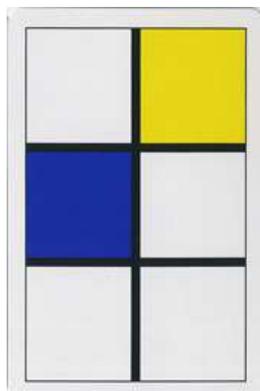
Questo mazzo ha 52 assi di picche disegnati da artisti differenti



Il mazzo *Polisemi* ha i 4 semi francesi disposti in modo diverso su ogni carta.



Il mazzo *Arte da gioco* ha su ogni carta, 6 quadrati di cui 4 bianchi e gli altri 2 con 2 diversi colori primari (blu, rosso e giallo).



Alcuni mazzi usano le carte del *mazzo inglese* o *internazionale*.

Un mazzo canadese ha su ogni carta due diverse con sfondo diverso; il titolo del mazzo è Janus, il dio con 2 facce.



Il mazzo *Doppio gioco* ha stampato sui entrambi i lati una diversa carta, per scegliere tra due carte da usare per il gioco.



Anche Viassone ha stampato un mazzo di questo tipo.

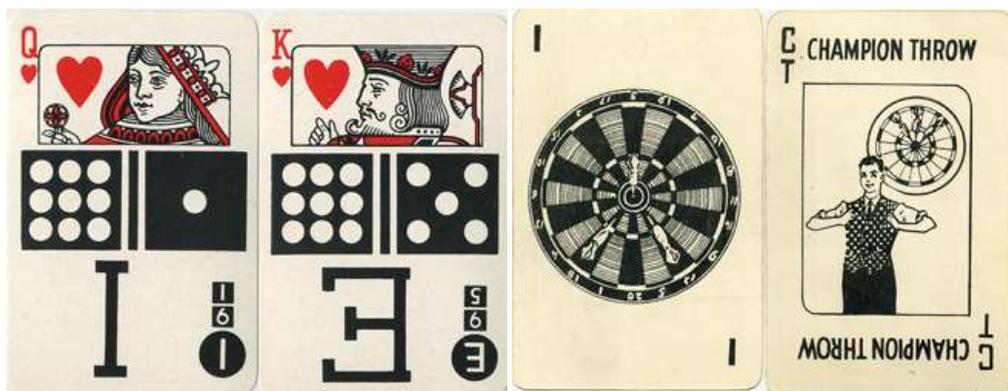


Un mazzo inglese le cui singole carte erano inserite nei pacchetti di sigarette Black Cat, il cui marchio appare sull'asso di picche. Le carte sono fustellate in modo tale da rendere facile dividere la carta vera e propria dalla tessera del domino.



Su queste carte troviamo i disegni standard, le tessere del domino e una lettera per poter fare più giochi.

Un altro mazzo vuole simulare un torneo di freccette.



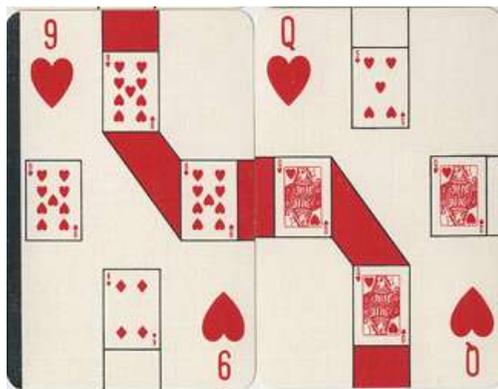
Negli anni in cui nascevano i tarocchi veniva disegnato, da un maestro di scuola ferrarese, un mazzo noto come *I tarocchi del Mantegna*. Sono 50 carte con le condizioni dell'uomo. Apollo e le Muse, le arti e le scienze, i geni e le virtù e i pianeti e le sfere.



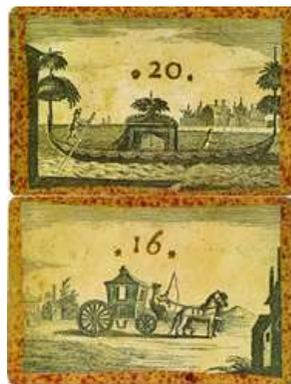
Il Solleone ha ristampato anche questo *Gioco del passatempo* con i disegni del Mitelli del 1690, data riportata sul *Mangia bene*, la carta numero 2.



Uno strano mazzo è stato stampato in Gran Bretagna e permette di fare giochi originali; sulle carte sono riprodotte le figure internazionali in miniatura.



Un mazzo olandese degli inizi del 19° secolo ha 50 carte numerate da usare per il gioco del lotto. Sullo sfondo vignette varie.

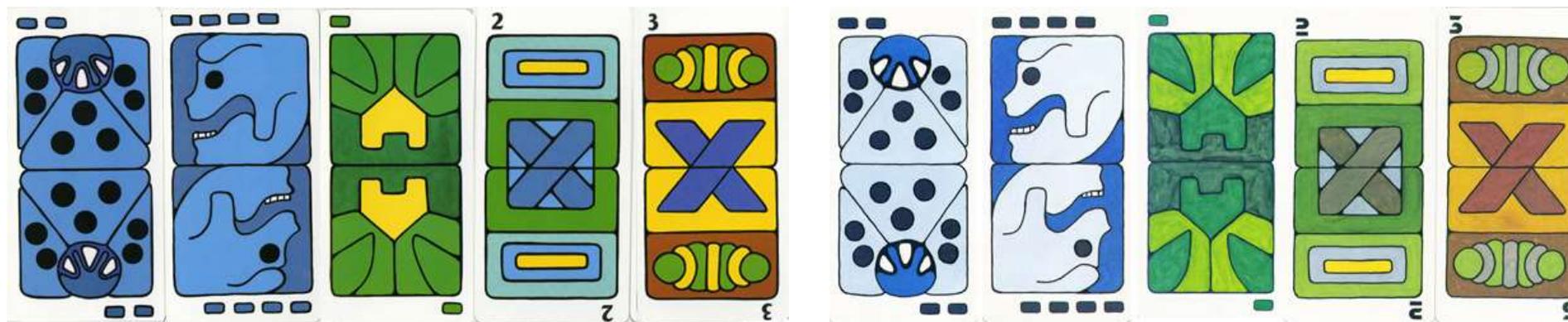


Un mazzo americano permette di giocare a *Rumme*.
Mancano le istruzioni, ma le carte fanno pensare a una versione del Rummy.

Un mazzo francese aggiunge la figura della miss alle tre figure standard.
Le carte extra forniscono le regole per vari giochi.



Un mazzo tedesco ha un numero inconsueto di carte, 43, per riprodurre le immagini dell'antico calendario messicano.
È noto in due versioni, con caratteri degli indici e colori diversi.



Esistono anche le carte *Magic* e *Pokémon* con cui i ragazzi giocano e organizzano affollati tornei. A mio parere non possono essere considerate carte da gioco ma, per non essere accusato di snobbarle, le inserisco in questo capitolo.



Un mazzo è dedicato alla storia delle carte da gioco, stampato da una ditta tedesca in numero limitato di esemplari. Sulle singole carte sono riprodotti semi, figure, confezioni e quant'altro riguarda le carte. Sui retri sono riprodotti retri di mazzi diversi.

L'edizione tedesca è fornita di dadi per un gioco le cui regole sono sul foglietto allegato al mazzo.



Il Mazzo dei paladini è stato ideato per giocare a una variante della briscola; ha semi francesi sulle carte, ma una composizione del tutto originale. Per ogni seme ci sono re, regina, cavallo, fante, consigliere, torre, asso, due, tre e quattro. I disegni vogliono ricordare la guerra tra i Mori e i Paladini di Francia guidati da Carlomagno.



Un gioco danese, il Gioco del parlamento, fa di ogni giocatore il rappresentante di un partito che cerca di far sì che il parlamento faccia le leggi che gli interessano.



Oggi nella Tombola si usano solo i numeri, ma in passato per le lotterie venivano utilizzate particolari carte che, estratte a caso, premiavano i giocatori che avevano messo la loro scommessa sulla corrispondente figura del tabellone. Bellissimi i costumi settecenteschi di questo mazzo.



Blaze è un gioco di carte ispirato al poker. Invece dei semi tradizionali troviamo i simboli delle 4 parti della Gran Bretagna.

