

Carte della Smorfia

Questo mazzo contiene 90 carte numerate. Nel corpo centrale 450 simboli ricorrenti nei sogni tratti da differenti cabale del lotto pubblicate negli ultimi due secoli in varie regioni d'Italia. Intorno, alcune ruote della memoria: miniature degli scacchi, semi dei tarocchi, lettere dell'alfabeto, arcani maggiori, segni zodiacali. La colorazione dello sfondo è progressiva, copre lo spettro cromatico. L'impiego naturale di queste carte è un classico dei giochi familiari, la Tombola Figurata, ma vi si possono fare altri giochi di memoria e creatività, alcuni dei quali mostreremo in questo manualetto.

Tombola Figurata

Ogni partecipante acquista una cartella della Tombola, col montepremi si stabiliscono le ricompense per l'ambo, terna, quaterna, cinquina, decima e tombola. A quel punto il mazzo viene mescolato, alzato e il mazziere comincia a pescare una dopo l'altra le carte in cima al mazzo chiamando prima il numero e poi un'idea ispirata a uno dei cinque disegni riprodotti nel corpo centrale. Su richiesta dei giocatori, si può rimescolare il mazzo. I più esperti, improvvisano un filo conduttore tra i simboli chiamati, creando 'figure', ovvero situazioni, personaggi e brevi azioni divertenti, o richiamando motti di spirito, canzoni, detti sapienziali.

Filastrocca

Mescolato il mazzo, viene posto al centro del tavolo. Ogni giocatore pesca una carta a turno e la dispone scoperta accanto al mazzo, sopra le altre pescate in precedenza, chiamando la serie delle carte uscite fino a quel momento. Se la serie è corretta, si passa al giocatore successivo, altrimenti il giocatore viene eliminato e si prosegue finché non rimane un solo concorrente in gara, il quale si aggiudica tutte le carte estratte fino a quel momento. Si gioca dunque una nuova mano, cambiando l'elemento da chiamare: numero, colore, arcano, seme, segno e così via. I giocatori più esperti possono chiamare proverbi, canzoni o altro ispirato ai simboli nel corpo centrale, o pronunciare frasi in metro e in rima.

Memory

Si stendono le carte coperte in modo tale da formare una griglia 6x15. Ogni giocatore scopre a turno tre coppie di carte, ha diritto di conservare due carte quando abbiano un elemento in comune. Si può giocare a livello crescente, prima accoppiando i semi, poi le miniature degli scacchi, i segni zodiacali, le lettere dell'alfabeto, gli arcani dei tarocchi. Nel livello più avanzato, si devono accoppiare i numeri tra loro consecutivi, inversi, complementari (la cui somma dà 90) o figure (la somma delle cui cifre è uguale). Se nessuno riesce a effettuare una presa per tre turni, si chiude la mano e si contano i punti.

Domino

A ogni giocatore vengono distribuite 7 carte, una viene posta scoperta sul tavolo accanto al mazzo. Ognuno a turno gioca una delle sue in modo che la cifra iniziale corrisponda all'ultima della carta sul tavolo o viceversa, che l'ultima cifra della carta in mano corrisponda alla prima di quella sul tavolo; nel giocare un numero gemello, formato da due cifre uguali, la carta va messa per traverso aprendo un bivio nella serie. I numeri superiori al 10 che finiscono per 9 si scartano dal mazzo man mano che escono, chi li pesca passa il turno. Chi non possiede carte giocabili, deve pescarne una dal mazzo e passare il turno. Vince chi per primo resta senza carte in mano.

Mahjong

Si stendono le carte sul tavolo scoperte in modo da formare una griglia di forma geometrica a piacere, ponendone più d'una nei punti chiave a livelli sovrapposti. Terminata la disposizione, s'inizia lo spoglio accoppiando le carte che stanno nelle estremità laterali delle traverse, ovvero che abbiano almeno un lato lungo libero; vanno abbinare in base al colore, o alla figura, cioè la somma delle cifre che compongono il numero. Le coppie tolte dal tavolo, vengono conservate dai giocatori. Non si gioca a turni ma tutti insieme, chi trova una coppia la prende. Quando non vi siano combinazioni disponibili, la mano finisce e si contano i punti. Questo gioco si può fare anche in solitario.

101

I giocatori a turno tengono il banco, che all'inizio d'ogni mano distribuisce una carta per ciascuno. Ogni turno un giocatore fa la sua puntata e chiede una carta, il banco glie la pone scoperta davanti in modo che tutti possano vederla; in base alla carta uscita, può chiederne altre a piacere. L'obiettivo è avvicinarsi quanto possibile al 101, sommando tutte le carte ricevute. I numeri gemelli valgono come *jolly*. Se si sballa, bisogna dichiararlo perdendo la puntata, in caso contrario si passa il turno in attesa dello spoglio finale. Il banco gioca per ultimo contro ognuno dei concorrenti, pagando chi vince e aggiudicandosi la puntata di chi perde. Ogni turno si cambia il banco a rotazione.

Teresina

Ognuno a turno tiene il banco. Viene distribuita una carta coperta e una scoperta a ciascuno, per giocare si paga una moneta. Uno dopo l'altro i giocatori puntano una moneta e chiedono una carta, oppure lasciano perdendo le puntate. Quando tutti hanno messo insieme 5 carte, si scoprono quelle rimaste coperte per contare i punti; si vince contro il banco, con le stesse combinazioni del poker (coppia, doppia coppia, tris, scala colore, full, poker, scala colore, scala reale), ma il valore di ogni carta è pari alla sua figura, vale a dire la somma delle cifre che ne compongono il numero. Ad esempio la carta n.46 vale in realtà 4+6=10. Ogni turno cambia il banco.