



Col patrocinio di Ass. Cult. "E bene venga maggio" e delle edizioni musicali Italvox. Altri giochi per queste carte sul sito federicoberti.it. Cerca nel sito: "SME"

Italvox



Uomo nero

Si gioca in 5-9 giocatori. Vengono distribuite le carte fra tutti, finché non finiscono. Nella prima fase i giocatori scartano le coppie con un elemento in comune. poi quello a cui sono rimaste più carte, le porge coperte al compagno che si trova alla sua destra, il quale ne pesca una a caso: se può combinarla in una coppia con le sue, le scarta entrambe e a sua volta porge quelle rimaste alla sua destra. La carta n.1 rappresenta l'Uomo nero, non si può scartare ma può essere pescata dai giocatori, che se la passano l'un l'altro inconsapevolmente. Quando uno dei concorrenti rimane senza carte chiude, esce dal gioco. L'ultimo che rimane coll'Uomo nero, paga 1 punto per ogni carta che gli è rimasta in mano.

Scacchi sospesi

Vengono distribuite 5 carte per uno, più una sul tavolo coperta. Ciascuno a turno sceglie se calarne una in modo che sia confinante con quella iniziale per un lato o per un angolo, o muoverne una già in tavola. Le carte si calano scoperte. Circondata la carta iniziale si prosegue, giocando le altre in posizione confinante con almeno una di quelle in tavola. Bianchi o neri possono catturarsi ma non è obbligatorio farlo, i giocatori non appartengono a nessuna delle due fazioni, possono muovere gli uni o gli altri a piacere; le mosse e il punteggio sono quelli degli scacchi d'amore, non si vince mangiando il Re e si può muovere un pezzo solo su casa confinante con almeno un altro. Per ogni carta calata se ne pesca una dal mazzo. Finito quello, si contano i punti.

Taboo

Ogni giocatore a turno tiene il mazzo, pesca una carta, sceglie uno dei cinque disegni e ne annuncia una qualità senza rivelare il soggetto, come in un indovinello. Gli altri giocatori a turno pagano un soldo e pongono una domanda al mazziere cui si possa rispondere sì o no, indagando sulle proprietà del soggetto o dell'oggetto misterioso. Se si pensa di avere indovinato, ogni tentativo di risposta si paga doppio; quando uno dei giocatori indovina, il mazziere scopre la carta, mostra il disegno e raccoglie il piatto, passando il mazzo al giocatore che ha indovinato. Si prosegue a piacere, badando a non effettuare puntate molto alte, il gioco d'azzardo è illegale e rovina le famiglie.

Tris

A ogni giocatore vengono distribuite 3 carte, più una coperta in tavola. Si deve calare a turno una delle proprie, in modo tale che sia confinante con quella iniziale per un lato o per un angolo. Circondata quella, si prosegue sempre giocando le carte in posizione confinante con quelle già in tavola. Quando si vengano ad affiancare tre colori uguali, è possibile effettuare una presa. Per ogni carta giocata se ne deve pescare una dal mazzo, il gioco prosegue finché non vi siano più carte da pescare e nessun giocatore ne abbia ancora una in mano. Si contano i punti, ogni carta presa vale 1 punto, chi ha più punti vince la mano.

Sogni e numeri

Quando fai un sogno mescola il mazzo e sfoglialo una carta per volta, cercando nel corpo centrale dei segni che richiamino il contenuto del sogno. Devi sceglierne tra un minimo di 2 e un massimo di 5. Puoi giocare i numeri corrispondenti se ti fa piacere, ma ricordati che nel lotto il banco vince sempre e non c'è relazione fra il sogno e l'estrazione. Questa cabala dei sogni è stata compilata mettendo insieme diversi cataloghi pubblicati in diversi luoghi e in diversi tempi, contiene perciò 450 simboli ricorrenti nei sogni di tante altre persone. Può essere utile a un primo orientamento, per saperne di più devi approfondire studiando.

Arte combinatoria

Pensa a un proverbio, un motto di spirito, un racconto sapienziale, una pagina di cronaca o un fatto realmente accaduto. Stendi sul tavolo una serie di 11 carte in tre pilastri, uno centrale da cinque e due laterali da tre affiancati alla destra e alla sinistra del primo. La combinazione casuale di elementi reali e non reali crea un ponte fra sogno e vita. Anticamente con questo sistema si traevano vaticini scambiati per verità rivelate, in tempi più recenti si è passati alla scrittura combinatoria che consiste nel creare personaggi, scenari e azioni irreali a partire da una combinazione casuale di elementi reali. Non vanno mai confusi i livelli, come avviene nella cartomanzia. Le carte non dicono il vero.



Carte
della
Smorfia

ISTRUZIONI

