

Gli editoriali.

I giochi di carte da fare a Natale

Come vuole la tradizione, quando ci si riunisce per le feste con amici e parenti si fanno insieme i giochi di carte di Natale: ecco quali sono i più famosi!

Tra i **passatempo preferiti** quando ci si riunisce con la famiglia e gli amici durante le **feste** ci sono anche i **giochi di carte di Natale**. Giocare in questo periodo è ormai una **tradizione**, perché è un modo divertente per continuare a trascorrere del tempo insieme ai propri cari dopo i pranzi o le cene delle feste.

I **giochi di carte natalizi** sono davvero tanti e possono variare in base alla zona geografica. Tuttavia, ci sono alcuni classici intramontabili che di solito piacciono a tutti. Vediamo quali sono.

Il Mercante in Fiera

Tra i giochi tradizionali di Natale c'è il celebre **Mercante in Fiera**. Nato nella **Venezia** del **1500** come una sorta di **lotteria**, oggi per questo gioco si utilizzano due **mazzi da quaranta carte** che si differenziano solo per il colore. Su ciascuna carta è rappresentato un **personaggio** o un **oggetto**.



Prima di iniziare il gioco, il mazziere sceglie alcune **carte vincenti** che resteranno coperte durante l'intera partita e che saranno poi abbinare a un **premio** in denaro, tolto dalla somma accumulata durante l'**asta**. È proprio con la fase dell'asta che si apre il gioco: la vendita delle carte è la parte più divertente e viene condotta dal mazziere. I giocatori provano quindi ad aggiudicarsi le varie carte, avanzando la propria offerta.

Nella seconda fase del gioco, il mazziere inizierà a "**chiamare**" le **carte** rimaste nel mazzo che verranno così eliminate, fino a che uno dei giocatori non resterà con le carte vincenti in mano, aggiudicandosi i premi.

Il Sette e mezzo

Un altro tipico gioco di carte natalizio è il **Sette e mezzo** che si può disputare con un **classico mazzo di carte**, come quelle **napoletane** o quelle **piacentine**. In questo gioco le carte da 1 a 7 valgono rispettivamente da 1 a 7 punti, mentre le figure valgono mezzo punto.

Lo scopo del gioco è **cercare di battere il banco** realizzando un **punteggio il più possibile vicino al sette e mezzo**, senza superarlo, perché altrimenti si **“sballa”** e si perde. Per ciascuna mano, il banco distribuirà una carta al giocatore e una carta a sé stesso, entrambe coperte. Dopo aver visto la sua carta, il giocatore potrà decidere di chiedere una o più carte per provare ad alzare il suo punteggio e avvicinarsi a sette e mezzo, oppure potrà decidere di fermarsi se già avrà in mano una carta di alto valore, oppure se deciderà di bluffare, facendo credere al banco di avere una carta alta. Se il giocatore totalizzerà sette e mezzo, però, dovrà dichiararlo e scoprire la sua carta.

A quel punto sarà il turno del banco che dovrà provare a pareggiare nel caso in cui il giocatore abbia già totalizzato sette e mezzo, oppure a fare un punteggio superiore al suo, senza sballare. Alla fine, entrambi scopriranno le proprie carte: il vincitore sarà colui che si sarà avvicinato di più al punteggio di sette e mezzo.

Bestia

Tra i giochi da fare a Natale con le carte non può mancare **Bestia**, un grande classico **ispirato alla Briscola**. A questo gioco possono partecipare **fino a 10 giocatori** e si possono utilizzare sia delle monete che delle fiche simboliche per piazzare le puntate.

Prima di iniziare la partita, al centro del tavolo viene posizionato un **piattino** per raccogliere le puntate di ciascun giocatore: si andrà così a creare il **premio** destinato al vincitore della mano. Il mazziere a quel punto porrà sopra il piattino una carta che determinerà il **seme**, tra bastoni, denari, coppe e spade, che regnerà durante la manche. Il mazziere distribuirà poi **tre carte** a ciascun giocatore, compreso sé stesso. Ciascun partecipante a quel punto potrà decidere di giocare la manche con le carte ricevute, di cambiare una, due o tutte le carte, oppure di saltare la mano.

Conclusa la distribuzione delle carte, i giocatori che avranno deciso di giocare la manche si sfideranno seguendo **le regole della classica Briscola**: i vincitori, ossia chi si sarà aggiudicato **almeno una delle tre mani**, si spartiranno il premio, mentre chi perderà **andrà “in bestia”** e dovrà pagare mettendo nel piatto l'intera cifra del montepremi iniziale, rendendo così il premio della mano successiva ancora più grande.

Tressette

Anche il **Tressette** è un gioco di carte molto gettonato a Natale. È di probabile origine spagnola e conta molte varianti, a seconda della zona geografica dove viene giocato. Quella più diffusa

è quella che si gioca a coppie. A ciascun giocatore vengono distribuite **10 carte**: il giocatore che apre il turno dovrà **scartare una prima carta**, scegliendo così il **seme** di quella mano. Gli altri giocatori dovranno scartare una carta a loro volta, del medesimo seme o, se non ne hanno in mano, di seme diverso. Il giocatore che avrà scartato la carta più alta del seme deciso all'inizio del turno si aggiudicherà la mano. Vincerà la squadra che avrà raccolto più carte possibili.

Saltacavallo

Diffuso soprattutto nel Sud Italia, **Saltacavallo** è un gioco molto divertente che si può giocare anche in **venti**. Ciascun giocatore riceve una **carta** e ha **due vite a disposizione**. A seconda della carta ricevuta, potrà compiere o meno una determinata azione: ad esempio, con un cavallo dovrà donare una vita al giocatore alla sua destra, col fante al giocatore alla sua sinistra, con l'asso perderà una vita dandola al piatto, mentre con il re potrà, al contrario, prendere una vita dal piatto. Vincerà il giocatore che riuscirà a "sopravvivere", conservando almeno una vita.

Uno

Pur non facendo parte di quelli tradizionali, **Uno** è oggi molto diffuso tra coloro che amano giocare a Natale perché ha un regolamento molto semplice ma è coinvolgente e divertente. Si gioca con un **mazzo di 112 carte** composto da **carte di colore diverso**, alcune delle quali recano dei **numeri**, mentre altre carte consentono o obbligano i giocatori a compiere una **determinata azione**, ad esempio pescare altre carte, stare fermo un giro e altre. Ciascun giocatore riceve **sette carte** e il mazzo restante viene posto al centro, girando una prima carta che diventerà la prima degli scarti, nonché quella che darà l'inizio al gioco. Il primo giocatore dovrà quindi eseguire l'azione nel caso la prima carta sia una carta azione, oppure scartare una carta di numero o di colore uguale a quella. Gli altri giocatori, a turno, dovranno fare lo stesso; vince chi **per primo riesce a scartare tutte le carte** che ha in mano.