



Lo Specchio

CLUB DI CONVERSAZIONE ITALIANA DI TOURNAI

Giochi di carte italiani



Maggio 2025 - N° 294

I 10 giochi di carte italiani più popolari

Una tradizione a cui nessuno riesce a rinunciare, specialmente durante le feste che riuniscono tutta la famiglia e gli amici. Che siano francesi o italiane le carte sono compagne inseparabili di tanti momenti di svago, relax e divertimento poiché grazie ad esse possiamo giocare a una infinità di giochi diversi. Ne esistono davvero tanti, come la scopa, la briscola, lo scopone, il sette e mezzo e tanti altri. Sono giochi che si praticano da sempre in tutta Italia, che hanno storie antichissime e che per secoli sono stati oggetto di ore di divertimento, poi nel tempo anche aggiornati e modificati fino ad arrivare ai giorni nostri, ma con la stessa voglia di giocare di un tempo. E allora scopriamo alcuni dei giochi più popolari tra gli italiani.

Scopa



La scopa è forse il gioco più popolare in Italia, per semplicità e immediatezza nel capirne le regole e iniziare una mano. Le regole sono basilari e si parte da una partita che si può svolgere in due, uno contro uno, oppure in

quattro persone, con due coppie contro. Per giocare è necessario avere un mazzo di carte italiane e si parte distribuendo tre carte a testa. Lo scopo del gioco è prendere più carte possibili raccogliendone una da terra che sia uguale a quella che si ha in mano oppure che la somma dei valori delle carte per terra sia uguale ad

una delle carte che si possiede. Il punto migliore è quello della "scopa", ovvero la presa di tutte le carte che si trovano a terra, sempre che facciano la somma di una delle carte che si ha in mano. Per vincere si deve arrivare a 21 punti che sono composti, nel momento in cui termina la mano, dai punteggi di quante scope sono state fatte, maggior numero di carte a denari, primiera con il maggior numero di quattro carte uguali a partire dai sette e la cosiddetta "lunga", ovvero l'aver ottenuto il maggior numero di carte in generale.

Scopone



Con la scopa c'è anche la variante dello scopone, ovvero lo stesso gioco spiegato in precedenza solo che anziché avere tre carte in mano se ne hanno dieci e nessuna scoperta per terra. Una variante un po' più impegnativa dove serve memoria, strategia e tanta concentrazione. Ed è per questo che è uno dei giochi più diffusi anche nelle fiere di settore del gaming, dei giochi da tavolo e di carte come ad esempio il Play di Modena, tra i più in voga tra le nuove generazioni di amanti del gioco.

Sette e mezzo

Un altro gioco diffusissimo è il sette e mezzo, tipico nelle lunghe serate natalizie quando ci si ritrova in tanti in casa. Per giocare serve un mazziere che in pratica gioca contro tutti. Lo scopo del gioco è arrivare a fare un punteggio massimo di sette e mezzo, appunto con una carta coperta ed eventualmente altre, scoperte, che il mazziere distribuisce singolarmente.



È una specie di gioco uno contro uno con il giocatore che deve superare il punteggio del mazziere senza "sballare", cioè senza andare oltre il sette e mezzo, dove il mezzo è composto dalle carte a figura. Unica eccezione la fa il re di denari, la matta, che può assumere il valore che più si preferisce. Ed è un gioco così popolare che ha conservato la sua popolarità anche nell'era del digitale poiché si può giocare [a Sette e Mezzo anche online](#) attraverso le piattaforme di giochi di carte e specifiche app per dispositivi mobili.

Briscola



Appassionante anche la briscola dove si hanno tre carte a testa, con una sola centrale scoperta che funge da seme per la briscola, ovvero un seme che può prendere tutte le altre carte per terra quando si gioca. Chi si aggiudica la mano pesca una carta dal mazzo per terra e si ricomincia fino a quando le carte del mazziere non sono finite. In fase di punteggio si sommano i valori delle carte dove l'Asso vale 11 punti, il 3 ne vale 10,

il Re 4 punti, il Cavallo 3 punti ed il Fante 2 punti, mentre tutto il resto non ha valore.

Tressette

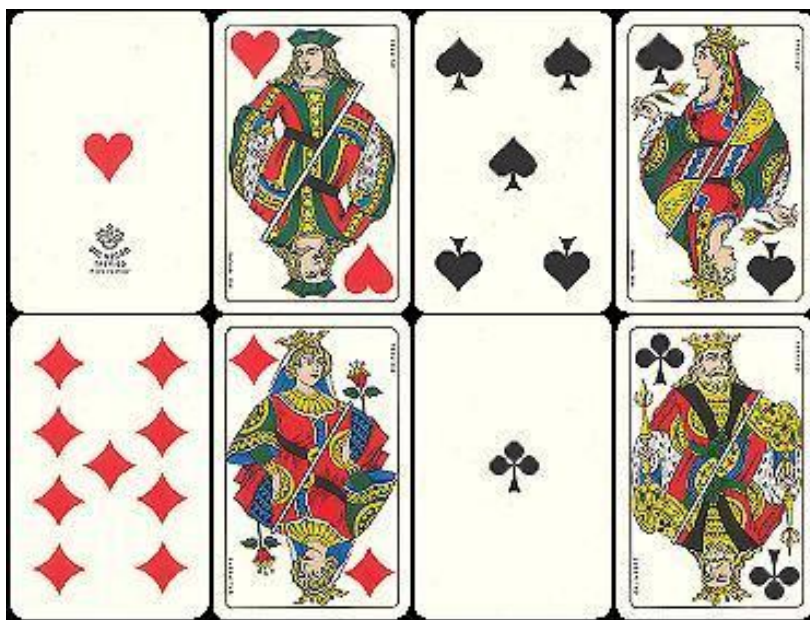
Questo è uno dei giochi più impegnativi perché serve tanta memoria per ricordarsi le carte precedentemente uscite. Lo scopo del gioco è ovviamente fare più punti dell'avversario (arrivando alla fine della partita a mettere insieme almeno 21 punti) prendendo più mani possibili. Ecco perché serve memoria, perché in alcune mani si può anche lasciare una presa all'avversario perché in mano si hanno delle carte utili a fare prese nelle mani successive. Si gioca di



norma in quattro, due contro due, e si decide il seme della mano con la prima calata del giocatore alla destra del mazziere. In fase di conta dei punti l'Asso vale 1 punto, le Figure, i due e i tre valgono 1/3 di punto mentre il resto non hanno valore.

Cirulla

La cirulla ha delle somiglianze con la scopa ma di norma si dovrebbe giocare con un mazzo di carte francesi. Un gioco antico ma che piace ancora oggi poiché tanti sono ancorati alle tradizioni e alla storia, come dimostrano anche tante [rassegne e incontri che raccontano il nostro passato](#).

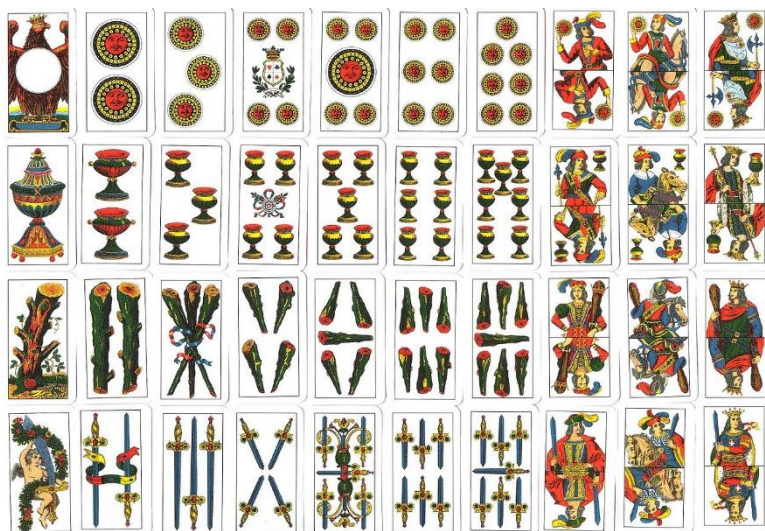


Si danno tre carte coperte ad ogni giocatore e quattro scoperte a terra. A questo punto nel caso in cui dovesse risultare di 15 la somma data dai valori delle carte scoperte sul tavolo va automaticamente una scopa in favore di chi ha distribuito le carte. Se invece la somma delle carte scoperte è di 30 si assegnano 2 scope. Si procede quindi come il gioco della scopa con la differenza che è possibile ottenere un'ulteriore presa nel caso in cui il valore tra la carta calata e quella che già si trova sul tavolo sia pari a 15. Chi ha invece un asso ha la possibilità di accaparrarsi tutte le carte che si trovano "a terra" e fa una scopa, a meno che sul tavolo non ci sia un altro asso. In tal caso il giocatore può prendere solo l'asso presente a terra. Inoltre se si ha in mano un asso, un 2 e un 3 di

quadri in serie si fa "cirulla piccola" e ha un valore di 3 punti. Diventa "cirulla grande" nel momento in cui uno dei giocatori ha in mano tre figure di quadri e in questo caso si ottengono 5 punti.

Bestia

Tradizionale del Piemonte e di altre regioni è la Bestia, una variante della briscola. Si gioca in 4 o 5 e si svolge in tre momenti distinti: quello dove il mazziere distribuisce le carte, la fase in cui i bussanti fanno la propria dichiarazione e la



mano vera e propria. Si hanno tre carte a testa e una, scoperta, sul tavolo. Il primo giocatore alla destra del mazziere apre la mano e gli altri rispondono con il medesimo seme. Finito il giro si bussa e si possono cambiare le carte con delle nuove. Si procede con un'altra mano e la presa va a chi ha la briscola o la carta con il valore più alto sempre seguendo il seme giocato da chi ha aperto la mano, fino ad arrivare al punteggio che è uguale a quello della briscola.

Mercante in fiera



Ha un mazzo di carte speciale, con simboli, figure e iconografie antiche e popolari. Il gioco si svolge come se ci si trovasse appunto in fiera per cui chi tiene il tavolo inizia a vendere le carte. Alla fine di tutti i giri di mercanteggiamento, di aste per accaparrarsi le

carte e anche di scambi si scoprono altre carte uguali alle prime. Grazie ad esse il mercante scopre chi ha vinto, assegnando un premio via via che si va avanti alle carte scelte, che devono coincidere con quelle dei pochi fortunati che conquisteranno i premi.

Cucù

Si può giocare da 2 a 20 persone e si tratta di un gioco a eliminazione dove i giocatori hanno delle "vite" che se perdono escono dalla partita. Ogni giocatore ha un proprio turno lì decide se tenere la propria carta o scambiarla con quella del giocatore successivo, il quale non può rifiutarsi di cederla. Può farlo solo se ha in mano un re, ovvero il cucù. Alla fine il giro arriva fino al mazziere che non guarda la propria carta sino al termine del giocatore precedente. Quando arriva il suo turno si scoprono tutte le carte e chi ha la carta più bassa perde una "vita". Si va avanti così fino a che non si perdono tutte le vite e ne resta uno solo.

NICOLINO FARINA
CUCÙ ANTICO GIOCO DI CARTE
GNAF, BUM E CACACCIO
NELLA TRADIZIONE DI CAMPLI E MONTORIO



Fonte: [I 10 giochi di carte italiani più popolari - Il Granchio](#)

La volta scorsa

Mercoledì 9 aprile, Martina Hospied, la nostra specialista dei giochi di società ci ha proposto una nuova serata ludica.

Questo tema era stato accolto con molto piacere l'anno scorso.

Dunque, il Comitato ha deciso di ripetere questa gradevole esperienza quest'anno e una ventina di soci si sono ritrovati per scoprire i nuovi giochi proposti.



Durante il primo gioco, tutti i soci sono trasformati in pesci tranne uno per squadra che fa il pescatore, cappello in testa! Il conduttore legge una domanda a voce alta. Per esempio: *"l'Italia ne possiede 7600 ... di che cosa?"*. I pesci leggono in silenzio la risposta esatta (7600 km di costa).

Solo il pesce (blu) designato "onesto" prima di cominciare il gioco, deve dire la verità. Tutti gli altri pesci (rossi) devono inventare una spiegazione plausibile e ... convincente alla domanda.

Il pescatore vince se smaschera il pesce blu; il pesce blu vince se il pescatore non lo smaschera; un pesce rosso vince se il pescatore lo prende per il pesce blu...

Il gioco **"I pesci e il pescatore"** combina strategia e molte interazioni tra i partecipanti, in modo che un gioco sia un successo. E lo fu, perché ha permesso a tutti di esprimersi, di stimolare l'ascolto e la comprensione, di creare frasi, perfino piccole storielle in un ambiente di risate!

Esempi di domande tra molte:

D: Quale ingrediente insolito contiene il formaggio sardo chiamato "casu marzu"?

R: Larve della mosca del formaggio.

D: Da dove provengono ogni anno circa 1,5 milioni € di ricavi?

R: Dalla Fontana di Trevi a Roma.

D: In provincia di Vicenza, ogni due anni a settembre, si tiene una manifestazione storica. Quale?

R: Gli abitanti giocano una partita a scacchi con personaggi viventi.

Gli altri due giochi della serata sono derivati del "Petit Bac", un gioco da tavolo in cui i giocatori devono trovare parole che iniziano con una lettera specifica, in diverse categorie.

Abbiamo nominato l'uno "l'Orologio delle Lettere" e ha messo i partecipanti alla prova in modo leggero.



L'altro si chiama "**Cracklist**", un misto interessante del "Petit Bac" e del gioco di carte ben conosciuto "Uno".

Tutti e due sono giochi di parole e rapidità mentale, stimolano il vocabolario e l'ortografia e soprattutto sono perfetti per divertirsi in gruppo!

Qualche esempio di categorie: paesi affacciati sul mediterraneo; si mette sulla testa; cose rosse; profumi di gelato; nomi di persone che terminano in "no"; ingredienti delle pizze; fa pensare a Roma; squadre di calcio; re e regine; nel museo; ...

NB. Se desiderate le regole precise di questi giochi sono a completa disposizione.

Martina Hospied



La prossima seduta del club di conversazione italiana del ciclo 2024-2025 si svolgerà, **mercoledì 14 maggio 2025 dalle 19:30, cioè il secondo mercoledì del mese... siate attenti!**

Come di solito a maggio, vi aspetteremo nella sala del Forum (**entrata rue Blandinoise**) per la serata del cinema italiano. Quest'anno, scopriremo **"Il tempo che ci vuole"** di Francesca Comencini, con Fabrizio Gifuni e Romana Maggiore Vergano presentato in anteprima alla Biennale di Venezia 2024.

" Un padre e una figlia. Il cinema e la vita. L'infanzia che sembra perfetta et poi diventare grandi sbagliando tutto. Cadere e rialzarsi, ricominciare, invecchiare, diventare fragili, lasciarsi andare ma non perdersi mai. Il tempo che ci vuole per salvarsi..."

Il Comitato spera di incontrarvi numerosi a questa serata.

Non esitare ad invitare famigliari, amici, persone dei vostri corsi che potrebbero essere interessate al cinema italiano



Calendario del ciclo 2024-2025

Ultima seduta del ciclo: mercoledì 4/06/25: Assemblea Generale.
Un momento nel quale ogni socio avrà l'opportunità di esprimersi sul funzionamento del club e proporre idee di argomenti o attività.
L'AG sarà preceduta da una squisita spaghetтата preparata dal nostro chef Gianpietro.



Attività prevista

Partecipazione alla festa della fisarmonica a Tournai: venerdì 30 maggio dalle 18:00 a mezzanotte.
Lo stand del club si troverà sulla "place Paul-Emile Janson" ai piedi della cattedrale. Chi sarebbe disponibile per dare una mano è benvenuto ☺.



Le riunioni del club si svolgono al "Collège Notre-Dame", Rue des Augustins, 30 a Tournai e cominciano alle 19:30.

A richiesta della Direzione del "Collège Notre-Dame", per motivi di sicurezza, la porta d'ingresso della scuola verrà chiusa durante le nostre riunioni. Per la riunione, la porta rimarrà aperta fino alle 20:15. Per chi dovesse arrivare più tardi occorrerà telefonare a Dominique Bostoen (0476 56 33 55) o Jean-Pierre Corongiu (0498 28 33 26).

Chi desidera partecipare alle riunioni e ricevere il bollettino è invitato a pagare la quota di 25,00 € tramite banca al numero di conto seguente: BE51 1261 0020 9962.

Scadenza ultima per il pagamento: 30 novembre 2024.

Sito internet del club : <https://www.conversazione-italiana.be>

Editore responsabile: Dominique Bostoen, rue Guillaume Charlier 15/42 - 7540 Tournai.