

IL GIOCO DEI TAROCCHI IN ALTA VALLE CERVO

Con la collaborazione di:

S.O.M.S. – ONLUS

SOCIETA' OPERAIA di MUTUO SOCCORSO - PIEDICAVALLO

PRO LOCO DI PIEDICAVALLO

Appunti, cenni, conoscenze tratti dal libro:

“IL LIBRO DEI TAROCCHI - COME CONOSCERLI ED USARLI PER
PREVEDERE IL FUTURO” di Valerio Sanfo – Editore De Vecchi –
Stamperie grafiche Dilani – Segrate (MI) – Settembre 1986

**COORDINAZIONI, SPIEGAZIONI, DESCRIZIONI A CURA DI:
Zorio Prachin Gian Vittorio**

Piedicavallo, gennaio 2008

ORIGINE ED EVOLUZIONE STORICA DEI TAROCCHI

Risalire all'origine degli arcani maggiori è impossibile. Questi simboli sono nati insieme al pensiero dell'uomo e con esso si sono sviluppati. Dopo lunghi e profondi studi è stato individuato un legame molto stretto tra gli arcani e la Kabbalah. Entrambi sono stati tramandati oralmente dai vari iniziati e la loro origine si perde nella notte dei tempi: andando a ritroso dalla vecchia Atlantide al periodo assiro, a quello indiano, egizio, ebraico, sino a quello occidentale. Nelle ventidue carte (tarocchi) è racchiuso un libro esoterico di enorme importanza, colmo di segreti, ovvero d'insegnamenti nascosti. I vari ritrovamenti archeologici e reperti storici parlano della comparsa di carte simili ai tarocchi già nella Cina del 1120. Qui si sono trovate 32 tavolette in avorio incise, raffiguranti immagini relative al cielo, alla terra, all'uomo, ai doveri e alla sorte del cittadino. Il gioco era chiamato "Mille volte diecimila".

In Italia nel 1300 sono state rinvenute 50 carte rappresentanti diverse immagini riguardanti argomenti diversi, divise in 5 serie di 10 carte cadauna. In esse erano raffigurati: vita, muse, scienze, virtù, pianeti. Queste carte erano chiamate "naibi". Da esse pare siano nati gli arcani maggiori e in fine i "tarocchi", aggiungendo le carte numerali da uno a dieci. Queste carte numerali comprendevano i quattro semi, ai quali venivano attribuite le seguenti corrispondenze:

Coppe = Clero

Bastoni = Contadini

Spade = Nobili

Denari = Commercianti

In Francia nell'anno 1392, il pittore Jacquemin Gringonneur per divertire il Re Carlo VI, dipinse delle carte simili agli arcani, ricollegandosi probabilmente ai simboli già esistenti come i naibi in Italia.

Nel 1500, in Islam, lo Scià Hascan Abul Fazl Allami descrive un gioco di 144 carte. Questo gioco derivava da un passatempo indiano chiamato "dasavatra", tuttora giocato in India. Nelle carte orientali i quattro semi vengono così rappresentati:

Denari = tartarughe, conchiglie, pesci

Coppe = brocche, anfore

Bastoni = asce

Spade = archi

NASCITA DEL TAROCCO CLASSICO

A Marsiglia intorno al 1400, fanno la prima comparsa i tarocchi di Marsiglia, probabilmente derivati dai naibi italiani; in queste carte sono rappresentati i 22 arcani maggiori, rappresentanti già un'iconografia simile a quella attuale.

In Francia nell'anno 1751 Burdel perfeziona il simbolismo dei 22 arcani maggiori, aggiungendo sia i semi che le figure degli arcani minori.

In Svizzera, nel paese di Soletta, nello stesso periodo, il mazzo di carte di Burdel viene lievemente modificato. Nasce così il "tarocco classico", disegnato da due artisti: Muller e Cie.

EVOLUZIONE

Court De Gobelin (Francia 1725 – 1784) studiò per venti anni il simbolismo dei tarocchi, concludendo che essi altro non erano se non il famoso libro egizio tramandato da Ermete Trismegisto, autore del libro del dio Thot.

Secondo Gobelin, il termine “tarocco” deriva da “tarot”, che indica tar + ros, dove taro vuol dire via o strada e ros vuole dire Re o reale, indicando così “strada reale della vita”.

In Francia in anno 1780, Etteilla (seguace di Gobelin) si dedicò alla cartomanzia. Cambiò i simboli e affermò che i tarocchi erano stati tramandati da 17 magi a partire da 4000 anni fa.

Eliphas Levi (Parigi 1810 – 1875), grande studioso di esoterismo, legò i 22 arcani alla Kabbalah ebraica. Le 22 lettere degli arcani più i 10 numeri dei sephirot danno le 32 strade.

Papus (Francia 1865 – 1917), il cui vero nome era Gérani Encausse, si ricollegò al pensiero di Levi e alla Kabbalah. Questo signore apparteneva a gruppi segreti della massoneria e dei rosa-croce.

Arthur Edward Waite (Inghilterra 1857 - 1942), occultista, scrisse “La chiave dei tarocchi e la sacra Cabala”. Waite pose l’arcano zero (il matto) tra la prima e l’ultima carta dandogli per l’appunto il N° 0 (zero). Eliphas Levi e Papus, invece, l’avevano posto prima del mondo, assegnandogli il N° 21.

Oswald Wirth (Francia 1860 – 1943) affiliato alle principali società segrete dell’epoca, si ricollegò al pensiero di Levi e di Papus. Studiò l’alchimia e iniziò le sue esperienze con l’ipnosi. Affermava di essere un mezzo del quale si serviva il suo maestro, l’occultista Stanislas De Guaita, che lo aiutava dall’aldilà al tal punto da spiegare a fondo il simbolismo dei tarocchi. Wirth ne perfezionò il disegno, dandoci così i tarocchi classici come si presentano a noi tuttora.

PRESUNTE ALTRE INTRODUZIONI

Fez (Marocco). Nel 1200 alcuni studiosi decisero di scrivere un libro figurato (i tarocchi) che servisse da messaggio a tutti i saggi del mondo. Tale notizia non è mai stata provata.

I crociati (1291 anno dell’ultima crociata). Si ritiene che i tarocchi siano stati introdotti in Europa dai crociati. Tale notizia non è mai stata provata.

Gli zingari, originari dell’Indostan, cacciati dall’India, nel 1417 erano ad Amburgo, nel 1422 a Roma, nel 1427 a Parigi. Secondo alcuni sono stati gli zingari ad introdurre in occidente le carte dei tarocchi dopo averli portati dall’India. Senonché già nel 1300 esistevano in Italia i naibi. Questo ci fa dedurre che non siano stati loro a introdurre i tarocchi.

Torino, città egizia. Una leggenda narra che Torino sia stata fondata dagli egizi. Secondo lo storico del 600 Sebastiano Thesauro, il principe Eridano, fratello di Osiride, sbarcò sulle coste liguri ed addentrandosi vide una pianura vicino ad un fiume (Po) che gli ricordava il Nilo. Fondò una colonia egizia e impose il culto del dio Api, rappresentato da un bove o da un toro (simbolo di Torino). Il principe morì annegato nel fiume che venne chiamato Eridano in suo ricordo. Secondo questa teoria a Torino vennero trasmesse tutte le conoscenze esoteriche egizie e furono costruiti templi, dove si esercitava il culto egiziano. Se tutto questo fosse accaduto realmente, allora la conoscenza legata agli arcani esisteva già in Torino, quindi i tarocchi sarebbero stati presenti sin dal tempo degli egizi.

NOTIZIE VARIE

I theraphim. I sacerdoti di Gerusalemme interrogavano gli oracoli con simboli tracciati su lastre d'oro, mediante pietre preziose. Questi simboli furono poi trascritti, dopo la venuta di Cristo, su tavolette in avorio, cuoio e altro materiale, così fu possibile la diffusione. Erano in numero di 22 e quindi si possono ricollegare agli arcani maggiori.

Nell'antico Egitto, l'iniziando che desiderava intraprendere la faticosa e lunga strada dei misteri veniva sottoposto a prove durissime. Queste prove si effettuavano nella grande piramide, dove l'iniziando passava davanti alle pitture che riportavano il simbolismo dei 22 tarocchi. Questo libro murale segreto di Ermete Trismegisto venne ricopiato su tavolette ed è pervenuto a noi tramite gli alchimisti.

MAZZI DI CARTE ANTICHE PIU' FAMOSI

Tarocchi del Mantegna:

mazzo formato da 50 carte, divise in 5 gruppi di 10 carte somigliante ai tarocchi moderni.

Tarocco di Venezia:

mazzo di 78 carte – 22 arcani maggiori e 56 arcani minori

Tarocchino di Bologna:

Mazzo di 62 carte – 22 arcani maggiori e 40 arcani minori. Non compaiono il 2 – 3 – 4 – 5 di ogni seme.

Minchiate di Firenze:

mazzo di 97 carte. Comprendono i 12 segni dello zodiaco, i 4 elementi, le 3 virtù (fede, speranza, carità) e una virtù cardinale (la prudenza).

Mazzo Visconti-Sforza:

uno dei più antichi esistenti di 78 carte. Risale al 1432 – 1466 in occasione del matrimonio di Francesco Sforza con Bianca Maria Visconti.

Tarocchi classici:

il mazzo classico del XVIII secolo è basato sugli intagli originali di Claude Burdel. Il mazzo contiene i 4 segni italiani e i 22 arcani maggiori.

DESCRIZIONE DEI TAROCCHI

Lo 0 (ZERO), o il matto, o il pazzo, o il fol:

questa carta dei tarocchi, pur avendo il segno zero, nel gioco vale 5 punti a livello di conteggio. E' rappresentato da un uomo con lo sguardo allucinato, lineamenti induriti, senza giusta meta. Sul capo porta un turbante giallo. Con la mano sinistra regge un bastone che viene appoggiato sulla spalla. Con la mano destra si appoggia ad un bastone. Il matto ci avverte di non andare oltre l'intelligibile. I segreti della creazione, i pensieri di Dio sono al di fuori della portata della mente umana. Chi aspira oltre si annienta nella folle pazzia e sparisce nella nullità, rappresentata dallo zero. E' consuetudine dei giocatori il detto che il matto o fol va giocato da furbi, con furbizia.

N° 1 – IL BAGATTO

Questo tarocco, pur avendo il segno N° 1, nel gioco vale 5 punti a livello di conteggio. E' rappresentato da un uomo giovane, coi capelli biondi, vestito da giocoliere. Ha il cappello a forma di 8 rovesciato. Davanti a sé ha un tavolo con sopra una coppa, una spada, un denaro. Sulla mano sinistra ha una coppa piena di liquido rosso che rappresenta la conoscenza dell'anima della Terra. Il bagatto viene anche chiamato: giocoliere, prestigiatore, mago. Nella sequenza si una partita di tarocchi, farsi prendere o mangiare "il bagatto" risulta essere una disavventura o un disonore per il giocatore che l'ha perso.

N° 2 – LA PAPESSA

Questo tarocco nel gioco vale un punto. E' il binario, è il principio passivo. Siede su un trono. Ha in testa una corona d'oro. Nella mano tiene un libro sulla cui copertina è rappresentato il simbolo dello Yin e dello Yang. Rappresenta la dualità, la luce e l'ombra, l'attivo e il passivo, il maschile e il femminile, insomma, il numero 2. Viene anche chiamata Iside, Cibale, Giunone. E' la parola creatrice, il pensiero da cui nasce l'idea. La papessa pone tre domande: chi siamo? Da dove veniamo? Dove andiamo?

N° 3 – L'IMPERATRICE

Questo tarocco nel gioco vale un punto. E' una figura femminile che rappresenta la natura intera. La corona sul suo capo rappresenta il potere sul mondo fisico, intellettuale, spirituale. Nella mano regge uno scettro d'oro, recante in cima il simbolo del mondo, con sopra la croce. Con la mano destra regge un blasone sul quale è rappresentata un'aquila, simbolo dell'anima.

N° 4 – L'IMPRATORE

Questo tarocco nel gioco vale un punto. E' una figura di uomo che rappresenta il mondo materiale, con tutti i suoi regni, la pietra filosofale, dominati dall'imperatore. Attorno al collo si vede un collare imperiale giallo, simbolo del coordinamento e dell'ordine. Nella mano destra regge un scettro d'oro. In cima allo scettro vi sono tre petali (il ternario) che uniti allo scettro formano così il quaternario. Il simbolismo generale della carta rappresenta il dominio completo sul mondo degli elementi.

N° 5 – IL PAPA

Questo tarocco nel gioco vale un punto. E' raffigurato come una persona anziana, perché è arrivato a questo punto dopo un intenso lavoro, dopo molte purificazioni, e rappresenta la saggezza. E' seduto tra due colonne, le stesse della papessa cioè Jakin e Boaz. Sul capo porta tre corone: la prima rappresenta il culto, la seconda la conoscenza delle leggi divine, la terza la fede. La mano destra è alzata nell'atto della benedizione. La mano sinistra regge la pastorale, simbolo del potere animico. La pastorale è formata da una triplice croce. La carta n° 5 rappresenta il pentagramma fiammeggiante, simbolo del microcosmo, simbolo dell'uomo e, se rovesciata, della bestia.

N° 6 – GLI AMANTI

Questo tarocco nel gioco vale un punto. La carta rappresenta l'iniziato, nell'atto di superare la più grande prova. Alla sua sinistra c'è una baccante vestita di giallo. Baccante vuol dire donna invasa da bacco, sfrenata sessualmente. La donna cerca di attirare l'iniziato con la mano destra, la volontà, il razionale. Alla destra dell'iniziato si vede una donna vestita di azzurro con una corona e i capelli biondi, che rappresentano la nobiltà dei sentimenti. Al centro si vede Cupido in un cerchio bianco (l'anima), pronto a scoccare una freccia. Tutta la carta rappresenta l'esagramma, il perfetto equilibrio magico (la staticità). Le forze superiori e le forze inferiori, il sigillo di Salomone. La carta viene anche conosciuta come "gli innamorati".

N° 7 – IL CARRO

Questo tarocco nel gioco vale un punto.. Si vede un giovane che tiene in mano uno scettro. Questo in cima termina a forma di cono. Sul capo ha una corona a cinque punte, il pentagramma, il simbolo dell'uomo, cioè il completo dominio del corpo, dell'anima e dello spirito. Indossa una corazza rossa. Il carro è di forma quadrata. Il baldacchino rappresenta il cielo, il mondo spirituale, con tutte le forze astrali. E' trainato da due sfingi o cavalli. Il settenario rappresenta una tappa importante, oltre il sette esistono i numeri trascendentali. Sette sono i colori visibili e sette le note udibili, sette i pianeti principali.

N° 8 – LA GIUSTIZIA

Questo tarocco nel gioco vale un punto. E' una figura femminile con in testa una corona recante il simbolo del sole. Nella mano sinistra tiene una bilancia. Essa è d'oro perché rappresenta la legge divina, a simboleggiare che ogni azione deve essere equilibrata da un'attrazione di segno contrario. Nella destra regge una spada, simbolo della legge del Karma negativo. L'uomo, grazie al libero arbitrio, alla sua libera scelta, può dirigersi verso la strada del bene o del male. L'otto è un passaggio tra il sette e il nove, è un'attesa, è una ponderazione. Rappresenta la valutazione.

N° 9 – L'EREMITA

Questo tarocco nel gioco vale un punto. E' rappresentato come un uomo vecchio, con la barba, avvolto in un mantello; il suo abito giallo indica la ricerca spirituale e la volontà. L'eremita cerca da solo la strada della spiritualità, essendo l'uomo un essere individuale. Questo viene simboleggiato dalla lampada che tiene in alto nella mano destra. Nella mano sinistra impugna una canna di bambù, a significare che l'iniziato tasta il terreno nel suo cammino. La carta è anche il simbolo del maestro spirituale, che non rivela mai nessun segreto, perché il saggio non getta mai le perle ai porci, ma indica solo la strada da seguire, fatta di rinunce e povertà.

N° 10 – LA RUOTA DELLA FORTUNA

Questo tarocco nel gioco vale un punto. Formata da una ruota che gira, con tre personaggi. Sulla ruota sono presenti sette raggi che costituiscono le forze dei sette pianeti, forze astrali dispensatrici di energia vitale. Vi è un mostro acquatico-terrestre, chiamato Tifone. Al di sopra della ruota, nella zona centrale, su una piattaforma, c'è una Sfinge armata di spada. La carta numero dieci rappresenta la visione di Ezechiele profeta, la genesi, la ruota del destino.

N° 11 – LA FORZA

Questo tarocco nel gioco vale un punto. Il personaggio ha il copricapo a tesa a forma di otto rovesciato, come quello del bagatto. Tiene aperte le fauci di un leone, che rappresenta la materialità, la passione, gli istinti, i vizi, tutte le parti negative dell'essere. Il leone rappresenta anche il solstizio d'estate, che come posizione zodiacale è il massimo del materialismo. La forza, anche se donna, con la dolcezza e la volontà riesce ad avere il completo dominio sulle forze negative, non uccidendo il leone ma addomesticandolo. La carta rappresenta la forza di volontà, raggiunta tramite le rinunce saltuarie, cioè il dominio dei vizi, non la loro eliminazione.

N° 12 – L'APPESO

Questo tarocco nel gioco vale un punto. Tale carta indica passività, specialmente nella gamba sinistra appesa ad un trave. L'appeso ha la testa rivolta verso la terra perché la sua opera è rivolta verso il mondo materiale, cioè aiutare gli altri, vivere in sintonia con la natura. La carta rappresenta il misticismo, la santità l'ascetismo, il sacrificio della propria vita per aiutare il prossimo, sostenuti da una fede superiore. Il dodici rappresenta un grande simbolo dell'universo; è con questo numero che si concludono le fasi della creazione.

N° 13 – LA MORTE

Questo tarocco nel gioco vale un punto. Rappresenta uno scheletro a indicare il materialismo, a cui la morte si riferisce. Impugna una falce a rappresentare l'anima che viene anch'essa abbandonata con il corpo su questa terra. Questa carta indica la morte materiale e la rinascita spirituale, quindi rappresenta non la morte ma la vita.

N° 14 – LA TEMPERANZA

Questo tarocco nel gioco vale un punto. È rappresentata da una donna alata, per indicare che l'elemento in cui si muove è etereo, spirituale, trascendente. Compie un'azione di travaso di un liquido da un'anfora posta nella mano sinistra verso un'altra posta nella mano destra. Nell'anfora della mano sinistra ci sono le conoscenze attinte dal serbatoio cosmico. Conoscenze di magia, di spiritualità. Vengono travasate nell'altra anfora e qui avviene la condensazione, la trasmutazione, il cambiamento alchemico. La temperanza è raffigurata come una donna dai capelli biondi. Il colore degli abiti sono il rosso, che rappresenta l'attività, l'azzurro che rappresenta la spiritualità. Rappresenta anche l'angelo solare, identificato nell'Arcangelo Raffaele. Il liquido rappresenta la purificazione, il battesimo della chiesa cattolica cristiana.

N° 15 – IL DIAVOLO

Questo tarocco nel gioco vale un punto. Raffigura un diavolo su un piedistallo, con due diavoletti incatenati. La testa rossa è il fuoco ardente dei vizi e degli istinti. Il torace presenta mammelle femminili e i capezzoli rappresentano il nutrimento materiale. L'ombelico ci ricorda che i nostri natali sono in questo mondo materiale, che siamo legati a lui grazie a questo corpo, e siamo quindi suoi figli. Nella mano regge una fiaccola, nella quale ardono i vizi e gli istinti egoistici. Il male rappresentato dal diavolo esiste perché esiste il bene e serve per metterlo in evidenza.

N° 16 – LA TORRE

Questo tarocco nel gioco vale un punto. E' rappresentata come un monumento antico, costruito dall'uomo come simbolo di potenza, comando, superiorità. La torre è formata da mattoni che rappresentano le cellule del corpo. Si trovano due aperture (finestre): la sinistra rappresenta la scienza, la tecnologia; la destra rappresenta il ragionamento e il mondo animico. Più in alto c'è un'altra finestra, che rappresenta l'ambizione, la presunzione, le speculazioni della fede. La torre viene chiamata "casa di Dio" per questo motivo. Essa viene decapitata da una folgore partita dal sole, che rappresenta la ragione suprema che governa gli uomini (la legge divina, il Karma). Il fulmine è accompagnato da una nube che è l'energia eterici sprigionata. La torre ci ammonisce di non rivolgere lo scopo della nostra vita verso il materialismo, il sesso, le ricchezze, i piaceri, il potere temporale, bensì sviluppare la nostra spiritualità; altrimenti la nostra presunzione verrà punita e dovremmo ricominciare tutto daccapo. La carta rappresenta anche il peccato originale. Il simbolo è anche rappresentato come "torre di Babele", composta da sette cubi che indicano la base numerologica della creazione.

N° 17 – LE STELLE

Questo tarocco nel gioco vale un punto. La carta rappresenta una fanciulla nuda. E' la natura. Ha lunghi capelli biondi in quanto non è vestita da nessun abito ma della sua essenza primordiale. Ha sulla mano sinistra un'anfora e versa da questa un liquido sulla terra. Sulla mano destra ha un anfora

e versa un liquido sullo specchio d'acqua. La prima anfora rappresenta il sentimento, l'immaginazione, la ricerca interiore. La seconda rappresenta la coscienza, l'attività, la ragione. I liquidi vengono versati sulla terra e sull'acqua per indicare che queste energie vitali devono indirizzarsi sia sulla parte fisica della natura (terra), sia sulla parte animica (acqua). Vi sono quattro stelle gialle e quattro stelle rosse, più altre due stelle gialle più grandi. Le stelle piccole rappresentano i quattro pianeti dominanti, Mercurio, Marte, Giove, Saturno. Le due stelle grosse rappresentano la ragione e l'intuizione al sentimento. Questa carta rappresenta il mondo del sonno profondo.

N° 18 – LA LUNA

Questo tarocco nel gioco vale un punto. Questa carta rappresenta la magia, che significa soltanto "conoscenza delle forze della natura". Il cane che erge sulle quattro zampe è simbolo di purezza e indica che il suo è un messaggio spirituale, abbaia contro gli increduli, gli empi, gli atei. Il cane sdraiato appartiene al materialismo; abbaia a chi è contro l'ordine e l'obiettività, a chi è incline alla smoderatezza e ai vizi. Ci sono due torri quadrate, una a destra e una a sinistra. La torre di destra ci avverte di non perdere il giusto equilibrio psicofisico, il controllo del proprio corpo e la moralità. La torre di sinistra ci avverte di non lasciarci travolgere dall'immaginazione, dall'esaltazione, dalle false dottrine. Nel cielo brilla la luna, rappresentata da un profilo femminile dai lineamenti un po' goffi per ricordare la falsa bellezza. La luna emette raggi gialli e rossi. Quelli gialli, più grossi, rappresentano la sua azione materiale; i rossi, più piccoli, la debole attività spirituale dell'astro.

N° 19 – IL SOLE

Questo tarocco nel gioco vale un punto. E' raffigurata una giovane coppia. Rappresenta l'unione della attività e della passività dell'anima (lei) e dello spirito (lui). La coppia indica il sentimento (la ragazza) che sposa la ragione (il ragazzo). Sul capo dei fanciulli splende il sole con i raggi che rappresentano il segno dello zodiaco. Questa è la carte dell'amore, della felicità interiore. Il simbolo a cerchio in oro indica anche l'occhio di Dio, la creazione, la ragione, la volontà.

N° 20 – L'ANGELO

Questo tarocco nel gioco vale un punto. Nella carta si vedono figure umane rappresentanti padre, madre, figlio, la trinità. Sopra si vede l'angelo del giudizio, con le ali, perché esso agisce nel segno spirituale. Il suo abito azzurro rappresenta la pura spiritualità divina. Impugna un tromba d'oro a indicare il messaggio divino. La carta rappresenta l'alto grado di iniziazione che l'uomo deve raggiungere per diventare maestro. Questa carta indica la prova dei tre giorni e mezzo delle scuole esoteriche dei tempi antichi, dove l'iniziato avanzava di grado assumendo il compito di maestro, dopo aver vissuto egli stesso sui piani astrali superiori.

N° 21 – IL MONDO

Questo tarocco nel gioco vale 5 punti. Nel centro della carta vediamo una donna appena coperta da un drappo rosso, che rappresenta il suo incessante movimento. Rappresenta l'anima dell'universo, la vita presente in tutti gli esseri, la creazione. La donna si muove in una ghirlanda composta da tre file di foglie verdi trattenute in basso e in alto da nastri incrociati. Rappresenta il movimento degli astri e il moto perpetuo. I due nastri rappresentano i due poli, positivo e negativo. Vi sono rappresentati anche l'aquila di San Giovanni, che indica l'autunno e l'angelo di San Matteo, che rappresenta l'acqua, l'inverno. Nel tarocco numero ventuno l'iniziato vive nella piena conoscenza dei segreti della natura. Per questo è diventato mago.

I TAROCCHI E LA MAGIA

- 0 = IL MATTO → MONITO
- 1 = IL BAGATTO → IL RITUALE
- 2 = LA PAPESSA → L'INCONSCIO COLLETTIVO
- 3 = L'IMPERATRICE → LE FORZE DELLA NATURA
- 4 = L'IMPERATORE → LA VOLONTA'
- 5 = IL PAPA → IL SACERDOZIO
- 6 = L'INNAMORATO → L'INDIFFERENZA
- 7 = IL CARRO → LA TAVOLA DI SMERALDO
- 8 = LA GIUSTIZIA → IL KARMA NEGATIVO
- 9 = L'EREMITA → LA RICERCA INTERIORE
- 10 = LA RUOTA DELLA FORTUNA → LA LEGGE NEL KARMA
- 11 = LA FORZA → LA TRASFORMAZIONE
- 12 = L'APPESO → IL SACRIFICIO
- 13 = LA MORTE → NASCITA
- 14 = LA TEMPERANZA → IL BATTESIMO
- 15 = IL DIAVOLO → LE FORZE NEGATIVE
- 16 = LA TORRE → LA MATERIA
- 17 = LE STELLE → I TEMPI PROPIZI
- 18 = LA LUNA → LE ALLUCINAZIONI
- 19 = IL SOLE → IL CALORE INTERIORE
- 20 = L'ANGELO – IL GIUDIZIO → GLI SPIRITI CELESTI
- 21 = IL MONDO → IL GRANDE ARCANO

SIGNIFICATIVI DEGLI ARCANI MINORI

Il mazzo dei tarocchi è composto da 22 arcani maggiori detti tarocchi che vanno dal numero zero (il matto) al numero ventuno (il mondo). Ci sono poi 56 arcani minori formati dai seguenti semi:

COPPE = CUORI

SPADE = PICCHE

BASTONI = FIORI

DENARI = QUADRI

Da questo si può notare che la divinazione si può fare anche con altri mezzi, ad esempio con un mazzo di carte da canasta. Se si usano le carte da scopa, non ci saranno invece 8, 9, 10 e il cavaliere.

I semi corrispondono a :

Bastoni → imprese, azioni, lavoro

Spade → odio, sfortuna, ostacoli

Coppe → sentimenti, amore, gioie

Denari → ricchezze, affari, denaro

I BASTONI: aste incrociate di colore giallo e blu.

Questo seme è composto da 14 carte.

Le dieci cartine vanno dall'uno (asso) al dieci. Valgono un punto nel gioco.

Il re vale 5 punti nel gioco.

La donna vale 4 punti nel gioco

Il cavallo vale 3 punto nel gioco

Il fante vale 2 punti nel gioco

Delle dieci cartine, la più alta come valore di presa nel gioco è il numero dieci (X).

LE SPADE: fasci incrociati (tipo covoni) di colore giallo, blu, nero.

Questo seme è composto da 14 carte.

Le dieci cartine vanno dall'uno (asso) al dieci. Valgono un punto nel gioco.

Il re vale 5 punti nel gioco.

La donna vale 4 punti nel gioco

Il cavallo vale 3 punto nel gioco

Il fante vale 2 punti nel gioco

Delle dieci cartine, la più alta come valore di presa nel gioco è il numero dieci (X).

LE COPPE: calici di colore rosso, giallo, blu..

Questo seme è composto da 14 carte.

Le dieci cartine vanno dall'uno (asso) al dieci. Valgono un punto nel gioco.

Il re vale 5 punti nel gioco.

La donna vale 4 punti nel gioco

Il cavallo vale 3 punto nel gioco

Il fante vale 2 punti nel gioco

Delle dieci cartine, a differenza dei bastoni e delle spade, la più alta come valore di presa nel gioco è l'asso.

I DENARI: sono rotondi, come le monete, di colore nero e giallo con numeri all'interno..

Questo seme è composto da 14 carte.

Le dieci cartine vanno dall'uno (asso) al dieci. Valgono un punto nel gioco.

Il re vale 5 punti nel gioco.

La donna vale 4 punti nel gioco

Il cavallo vale 3 punto nel gioco

Il fante vale 2 punti nel gioco

Delle dieci cartine, a differenza dei bastoni e delle spade, la più alta come valore di presa nel gioco è l'asso.

80

DAL SEME DI BASTONI: la carta più alta, sia di valore di punteggio sia come presa nel gioco, è il re, che quindi prende tutte le altre carte del seme.

A seguire quindi

Donna, cavallo, fante, X, IX, VIII, VII, VI, V, IV, III, II, I

DAL SEME DI SPADE: la carta più alta, sia di valore di punteggio sia come presa nel gioco, è il re, che quindi prende tutte le altre carte del seme.

A seguire quindi

Donna, cavallo, fante, X, IX, VIII, VII, VI, V, IV, III, II, I

DAL SEME DI COPPE: la carta più alta, sia di valore di punteggio sia come presa nel gioco, è il re, che quindi prende tutte le altre carte del seme.

A seguire quindi

Donna, cavallo, fante

Per le cartine (al contrario dei bastoni e delle spade) i valori a seguire il fante sono:

I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X

DAL SEME DI DENARI: la carta più alta, sia di valore di punteggio sia come presa nel gioco, è il re, che quindi prende tutte le altre carte del seme.

A seguire quindi

Donna, cavallo, fante

Per le cartine (al contrario dei bastoni e delle spade), come le coppe, i valori a seguire il fante sono: I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X

Nel gioco dei tarocchi in uso nella Valle del Cervo, in particolar modo nel paese di Piedicavallo, non vengono usate tutte le carte dei quattro semi.

Vengono tolte dal gioco quattro carte per ogni seme, per un totale di sedici carte eliminate. Quindi il mazzo di tarocchi originariamente di 78 carte viene ridotto a 62 carte.

Dai bastoni vengono eliminate le carte (o cartine) dei numeri I, II, III, IV

Dalle spade vengono eliminate le carte (o cartine) dei numeri I, II, III, IV

Dalle coppe vengono eliminate le carte (o cartine) dei numeri VII, VIII, IX, X

Dai denari vengono eliminate le carte (o cartine) dei numeri VII, VIII, IX, X

Dai cosiddetti tarocchi (veri e propri) non viene eliminata nessuna carta ma si tengono tutti, dallo zero (il matto) al ventuno (il mondo). Di questi tarocchi il più alto, come valore di presa nel gioco, è il numero 21, che prende tutti gli altri a seguire, cioè: 20, 19, 18, 17, 16, ...sino al numero 1 (bagatto).

Lo zero (il matto) non viene preso da nessuno degli altri tarocchi. Può essere preso dall'avversario solo in caso di "vola", quando un giocatore, o una coppia di giocatori, non riescono, durante una mano della partita, a prendere nessuna carta. Lo stesso può accadere per lo scarto del mazziere, quando questo e il suo socio non riescono a prendere nessuna carta nel corso del gioco di una mano. Questa fase viene chiamata: la classica vola.

PUNTEGGI

Dai tarocchi in base alle carte dallo zero (il matto) al ventuno (il mondo) sono disponibili punti 34

il matto o lo zero	=	punti 5
il bagatto o n° 1	=	punti 5
il mondo o n° 21	=	punti 5
tarocchi dal n° 2 al n° 20	=	punti 19
<hr/>		
totale:		punti 34

dai semi (bastoni, spade, coppe, denari) sono disponibili punti 80

il re	=	punti 5
la donna	=	punti 4
il cavallo	=	punti 3
il fante	=	punti 2
le sei cartine	=	punti 6
<hr/>		
totale per ogni seme:		punti 20
totale per i quattro semi		punti 80

il totale dei punti di tutte le carte risulta essere di 114

Dato che per ogni mano giocata i punti in positivo, o di guadagno, risultano essere quelli oltre il 57, si deduce che i punti in negativo, o in perdita, sono quelli mancanti ad arrivare al 57.

Risulta chiaro che, se in una mano si fa la cosiddetta “vola”, cioè si prendono tutte le carte del mazzo, si ha un ammontare di punti in positivo di 57.

Nella mano successiva si parte a contare dal residuo, positivo o negativo, sino a 57, dopo di che si otterrà il nuovo risultato (o in positivo o in negativo) e così fino al termine delle quattro mani della partita. Vincerà la partita chi all’ultima mano, o scarto, risulterà positivo, anche di un solo punto.

Se dopo quattro scarti si risulterà in parità di punteggio, occorrerà fare ancora due mani.

I punti si contano alla fine di ogni mano e a fine partita. I punteggi parziali (in positivo o in negativo) si segnano su un foglio, alla fine di ogni mano.

Può succedere che il totale dei punti in positivo superi 57. Questi punti vengono detti punti “sopra la vola” (sor vola), ovvero al di sopra del massimo numero di 57. E’ chiaro che se una coppia di giocatori si trova ad avere al terzo e penultimo scarto un punteggio in positivo “sopra la vola” la partita si chiude in tre sole mani. Con l’ultimo scarto, infatti, non sarebbe possibile recuperare tutto il passivo di punti (sor vola) anche prendendo tutte le carte (57 punti, vola).

In un semplice confronto, risulta chiaro che contano di più le carte da punto dei quattro semi che le carte dei 22 tarocchi. Infatti il punteggio totale dei quattro semi risulta di 80 punti, mentre quello dei tarocchi è di 34 punti.

Da questa considerazione risulta il detto che: “valgono di più le carte da punto che i tarocchi”.

SEGNALI CONVENZIONALI – REGOLE – COMPORAMENTI

Nei tempi antichi, a memoria degli anziani, il gioco dei tarocchi era detto “gioco dei sordomuti”; quindi si giocavano le carte senza proferir parola, ma descrivendo le carte in proprio possesso attraverso dei segnali con le mani. Il segnale può essere un vantaggio o uno svantaggio, per l’evolversi in positivo o in negativo della partita. Ora, in tempi più moderni, oltre ai segnali con le mani, è consentito anche parlare, sempre però nei limiti, nei tempi e nei modi consentiti.

Per i tarocchi:

si possono segnare, anche a voce, solamente quando si gioca “tarocchi” (non carte da seme).

I tarocchi segnabili col numero sono solo dal 15 al 21, mentre gli altri vengono segnalati solo come quantità (per esempio: “ho il 20, il 18 e altri 4”).

Il 21 può essere segnalato con un colpo di pugno o di dito sul tavolo e, a voce, anche come “il mondo” o “il batto”.

Il bagatto può essere segnalato solo quando è in pericolo, cioè può essere preso dall’avversario. Si segnala quando, giocando tarocchi, lo si ha in mano con soli altri due tarocchi.

Il matto, o zero, o “fol”, può essere segnalato giocando un tarocco, appoggiando la mano ritta sul tavolo, col pollice rivolto in alto e facendo un movimento della mano sbandante a sinistra e a destra.

Quando si gioca un tarocco non è consentito di segnare, né a voce né con gesti, le carte dei semi (bastoni, spade, coppe, denari). Viceversa, se si gioca l’ultima carta in mano di un seme, si può affermare che si vola, quindi si possono segnare i tarocchi, dicendo “alto-alto, ho i seguenti tarocchi...” (sempre nel rispetto delle regole consentite).

Nel proprio turno, qualsiasi sia la carta giocata, si può chiamare il socio a giocare un tarocco, a voce dicendo: “tarocca” (voce del verbo taroccare, cioè giocare un tarocco), oppure segnalandolo con un gesto di mano e precisamente posando la mano destra piatta sul tavolo a palmo in giù.

Si può anche dire al socio di non sforzare, cioè di non giocare o rispondere con un tarocco alto, ma di giocarne uno piccolo o medio. In gergo pratico si può dire “lascialo girare” (il tarocco che gioco io); come pure si può dire “sforza”, per chiedere al socio di giocare un tarocco alto o medio.

Questi segnali a voce sono consentiti sia giocando tarocchi, sia giocando carte di seme (sapendo, o prevedendo, che il socio non ha carte di quel seme).

Quando un giocatore ha in mano i tre massimi tarocchi, cioè il 21, il 20 e il 19, può (sempre giocando tarocchi) segnalare che possiede la cosiddetta “terza maggiore”.

Se un giocatore ha in mano il 21 (mondo), il bagatto (il tarocco numero 1) e lo zero (il matto), può anche segnalare che ha il famoso “mitigatti” (trio di carte dei tarocchi col valore più alto).

Giocando tarocchi, un giocatore può, a sua discrezione, sormontare o meno (ovvero giocare un tarocco più alto o più basso). Deve rispondere al gioco di tarocco con un altro tarocco, se ne ha, altrimenti gioca carte dei semi che vuole.

Il matto, o lo zero, o il fol, si può giocare in qualsiasi momento.

Si può segnalare al socio di giocare un tarocco piccolo strisciando sul tavolo la mano col palmo rivolto in alto o direttamente a voce dicendo: “tarocca un piccolo” oppure “tarocca ‘n suta”.

Per i quattro semi:

Il re viene segnato a gesti battendo con un dito o col pugno sul tavolo da gioco, quando si gioca una carta di quel seme, oppure dichiarando a voce che lo si ha in mano.

La donna viene segnalata a gesti unendo il pollice e l'indice assieme, mettendoli sul tavolo da gioco, appoggiandoli e facendoli sbandare a destra o a sinistra, oppure dichiarando a voce che la si ha in mano, sempre quando si gioca la carta di quel seme.

Il cavallo viene segnalato a gesti puntando sul tavolo, ritte, le tre dita pollice, indice e medio, oppure segnalandolo a voce, dicendo che si ha il cavallo, o broc.

Il fante viene segnalato a gesti appoggiando sul tavolo, ritti, il dito indice e medio, oppure dicendolo a voce.

Le cartine vengono segnalate a gesti toccando con un dito qualsiasi il tavolo da gioco una o più volte, in base a quante se ne hanno, oppure a voce.

Si possono segnalare le carte dei semi giocando una carta di un seme, a voce, dicendo “girare” o “alto” a seconda di che seme è la giocata; precisamente:

- Giocando coppe girare vuol dire denari e alto vuol dire spade o bastoni;
- Giocando denari girare vuol dire coppe e alto vuol dire spade o bastoni;
- Giocando spade girare vuol dire bastoni e alto vuol dire coppe o denari;
- Giocando bastoni girare vuol dire spade e alto vuol dire coppe o denari.

Il segno del girare a gesti è rappresentato con una rotazione delle cinque dite della mano destra in senso orario.

Il segno di alto a gesti è rappresentato con una alzata di mano piena dal tavolo verso l'alto in aria.

Un altro segno a gesti è rappresentato da una strisciata di mano sul tavolo, col palmo rivolto in alto, e con verso di movimento da lontano verso il giocatore che segna. Tale gesto vuol comunicare al socio di “tenere su”, cioè di non giocare le carte da punto del seme.

Altro gesto, per segnare la mancanza di carte di un certo seme, è quello di tracciare una riga sul tavolo da gioco con un dito: questo sta a significare che in mano non si hanno carte di quel seme cioè si ha uno scarto, oppure a voce si dichiara di avere un taglio (di tagliare). In questo caso quindi si può prendere il piatto giocando un tarocco.

E' obbligatorio rispondere al seme giocato (se si possiedono delle carte di quel seme). Se non si hanno carte di quel seme si può giocare un tarocco e, se non si hanno neanche tarocchi, si risponde giocando una carta di un altro seme. Se si ha solo il matto (lo zero di tarocchi) non è necessario giocarlo, si può anche rispondere giocando una carta di un altro seme.

Si può anche segnare a gesti che una donna, o un cavallo, o un fante, lo si è scartato, facendo il rispettivo segno della carta e appoggiando la mano sul tavolo a palmo in giù, come per dire tale carta l'ho scartata, l'ho messa a dormire, oppure a voce dicendo che tale carta dorme. Questo segno, naturalmente, è sempre eseguito solo dal mazziere, colui che fa le carte.

Altro segno risulta essere quello di chiamare, a voce oppure a segno.

Ad esempio, quando si gioca il re, purché sia l'unica carta in mano di quel seme, si può chiamare al socio, per dire “dammi tutto quello che hai di carte da punto”; ciò viene segnalato con un movimento della mano, come per raccogliere qualcosa verso di sé.

E' pure consentito, a voce o col segno di un dito posto in alto e a giro, di chiamare un altro seme, o avendo la donna sola (secca), oppure non avendone di quel seme: oppure, ad esempio: giocando un denari, a voce o segnando col gesto dovuto, chiamare a girare la donna se si ha il re col cavallo o il

re secco; oppure chiamare girare, anche se si ha la donna di coppe secca, oppure non si hanno coppe.

E' possibile chiedere al proprio socio di giocare il re del seme giocato solamente se si possiede tra le carte di quel segno la donna o se (giocando la carta) si vola di quel seme.

Come per i tarocchi, anche per i semi è consentito segnalare al socio di giocare una carta piccola di quel seme, con lo stesso gesto di strisciare la mano da se stessi verso il centro del tavolo col palmo rivolto in alto, oppure direttamente a voce dicendo: "gioca in sotto"

I colori dei semi sono i seguenti:

rosso = coppe e denari

nero = bastoni e spade

Esempio di gioco:

si può dire al socio, giocando una coppa o un denari, che nero da una parte si ha questo, quello e...
... e dall'altra questo, quello e ... altro.

Oppure, giocando una spada o un bastoni si può dire che rosso da una parte si ha questo, quello o altro e dall'altra si ha questo, quello e... altro.

Quando di un seme viene segnalato che si è in possesso di "tutta la famiglia", significa che bisogna aver in mano il re, la donna, il cavallo e il fante.

Si può segnalare che di un seme si hanno solo le cosiddette "lecce", solo cartine da un punto.

Come per i tarocchi si può segnalare che si batte (cioè si è padroni di tarocco) avendo in mano ad esempio il 19 quando sono già stati giocati il 20 e il 21, anche per i semi si può segnalare che si batte (cioè si è padroni in quel seme) avendo in mano la donna quando è già stato giocato il re o il fante quando sono già stati giocati re donna e cavallo. Così via per le cartine quando sono già state giocate le quattro carte da punto (re, donna, cavallo, fante).

Come è tassativo rispondere tarocchi se il gioco è tarocchi, se ne si hanno in mano, così è tassativo rispondere al seme giocato con lo stesso seme (se si hanno in mano carte di quel seme).

Per una svista o per disattenzione, o per furbizia, può succedere che un giocatore non risponda correttamente al gioco. Questa azione viene definita "basottare", cioè non giocare correttamente, non rispondere ai tarocchi o al seme in gioco. Tale operazione, se rilevata, comporta la perdita della partita per chi l'ha eseguita.

L'azione di "basottare" ha anche un diverso significato se eseguita in modo astuto ma corretto; ad esempio si dice "l'ha basutà al re", riferendosi ad un giocatore che risponde al seme giocato con una carta qualsiasi del seme, tenendosi in mano il re di quel seme, con lo scopo, per la mano successiva, di prendere o la donna o il cavallo, o altre carte di quel seme. Questo agire d'astuzia rientra nell'azione di "basottare" ma è formalmente corretto e non comporta nessuna penalità.

Si può sempre chiamare il socio a segnare il gioco che ha in mano, a voce, oppure facendo il segno di sfregare il palmo della mano sul tavolo.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA A TAROCCHI

La partita a tarocchi può essere fatta a 2 giocatori, a 3 giocatori o, più generalmente, a 4 giocatori (in coppia).

Esempio di partita a 4 giocatori (2 coppie):

Viene eseguita in 4 scarti (o mani), uno per ogni giocatore.

Il mazziere mischia le carte tenendole in modo da non farle vedere e poi le porge al giocatore avversari della sua sinistra in modo che questi abbia la possibilità di tagliare (o alzare, o cappare) il mazzo di carte. L'avversario può anche decidere di non alzare, tagliare o cappare le carte dicendo "dalle via, distribuiscile così".

In seguito, il mazziere distribuisce partendo dalla sua destra 15 carte consecutive per ogni giocatore, con un restante di 17 carte per se stesso, per un totale di 62 carte del mazzo.

Il primo a tirare su le carte e a vederle è il mazziere. Egli deve quindi eliminarne due (scartare, farsi lo scarto) e le deve appoggiare davanti a sé, girate in modo che nessuno le possa vedere.

Lo scarto

Viene eseguito, come già detto, dal mazziere. Questa operazione consiste nell'eliminare due carte in modo da non averne più nessuna del seme scartato, con lo scopo di poter taroccare e prendere il piatto quando gli altri giocatori dovessero giocare proprio quel seme.

Generalmente lo scarto viene fatto dove si ha in quel seme solo una o due cartine.

Non si possono scartare i re, si possono invece scartare le donne, i fanti, i cavalli e le cartine.

Dei tarocchi non si possono scartare il matto, il bagatto e il 21.

Se nelle 17 carte che ha in mano il mazziere vi sono solo tarocchi, si possono scartare i tarocchi dichiarandoli agli altri giocatori!!!

Se nelle 17 carte che ha in mano il mazziere, con lo scarto delle due carte, non si riesce ad eliminare nessun seme, si cercherà sempre di scartare dove ce ne sono meno. Ad esempio, se si hanno solo 3 carte di un seme, scartandone 2 si avrà la possibilità di taroccare già alla seconda mano di quel seme.

Se il mazziere ha in mano solo due tarocchi (che non siano il matto, il bagatto o il 21), può decidere di scartarli, sempre dichiarandoli agli altri giocatori.

Dopo aver scartato, il mazziere dà il via allo svolgimento della mano dicendo al giocatore alla sua destra che può giocare. Quindi ogni giocatore gioca una carta per volta sino all'esaurimento delle 15 carte della mano.

Ogni giocatore, a sua discrezione, è libero di giocare cosa vuole, sia nei tarocchi, come nei semi, a seconda di come ritiene più opportuno fare.

Generalmente un giocatore non esce mai un re in testa (per primo), specialmente se di quel seme ha più carte, essendo maggiore la possibilità che uno dei giocatori avversari non abbia carte di quel seme e quindi possa prendere il piatto con un tarocco.

Spesso, un giocatore preferisce giocare o uscire con un seme di cui dispone soltanto di una cartina, in modo che, se il suo socio prende la mano e gioca lo stesso seme nella mano successiva, ha la possibilità di prendere con il bagatto.

Quando i giocatori esauriscono le 15 carte a disposizione la mano è finita.

Si contano i punti, in positivo o in negativo, e poi si passano le carte al giocatore posto alla destra del mazziere della mano appena conclusa, che diverrà il nuovo mazziere.

Questo si dovrà ripetere per 4 mani, o scarti (una per ogni giocatore).

Alla fine della partita, la coppia che avrà conseguito punteggio in positivo avrà vinto.

Per stabilire il primo mazziere della partita, due giocatori di coppie diverse estraggono dal mazzo una carta ciascuno. A seconda degli accordi intercorsi in precedenza tra le due coppie, farà il mazzo chi ha tirato la carta più bassa o più alta, sia essa una carta dei tarocchi o una carta dei semi. Se si tira il matto, o zero, o fol, si ripete l'estrazione. Se si tirano due carte dello stesso valore, si ripete l'estrazione.

I segnali, fatti a voce o con segni, devono essere esplicitati a tempo debito: essi possono essere fatti dal giocatore solo quando sta giocando la propria carta; né prima, né dopo il proprio turno. Nel gergo si dice segnare a "ora e temp".

Non si può parlare o segnare il falso, pena la perdita immediata della partita.

REGOLAMENTO TAROCCHI A COPPIE

- 1) Le carte devono essere n° 62, il punteggio per ogni scarto è di punti 57, gli scarti sono n° 4 per partita, la carta più alta o la più bassa fa le carte (a seconda dell'accordo preso prima dalle due coppie o del regolamento di gara).
- 2) Le carte vengono mescolate, prima del mazziere, da un giudice di gara o, in mancanza di questo, dall'avversario seduto alla destra del mazziere.
- 3) Le carte vengono distribuite tutte insieme, in numero di 15 per ogni giocatore, il quale deve contarle senza guardarle; nel caso fossero sbagliate vengono rifatte come al punto 2).
- 4) Solo dopo che il mazziere ha proceduto allo scarto gli altri giocatori possono alzare e guardare le proprie carte.
- 5) In prima mano, e in tutte quelle successive, è possibile segnare, a voce o a gesti convenzionali, fino a quando si ha in mano la propria carta e comunque l'avversario non ha ancora giocato.
- 6) I tarocchi si possono segnare dal 21 (il mondo) fino al 15 (il diavolo), ma questi si possono segnare solo se si gioca tarocchi, oppure quando si "vola" in uno dei quattro semi. Si può segnare il numero 1 (bagatto) in pericolo solo se non si hanno più di 3 tarocchi (compreso il fol). E' possibile chiedere al socio di taroccare in qualsiasi momento, ma solo quando si è di mano (giocando la carta).
- 7) Tutte le figure si possono segnare, a voce o a gesti, mentre per le carine si segnalano solo le quantità che si hanno in mano.
- 8) Se un giocatore ha in mano un re solo o con cavallo e cartine può, quando gioca, chiedere al socio di scaricare la donna e se quest'ultimo non l'avesse, ma fossa "cartino", può chiedere al socio di ripetere sempre lo stesso seme (a voce o a gesti convenzionali).
- 9) Giocando la carta è possibile chiedere al socio di scaricare tutto, o di tenere su le carte padrone, ma non è possibile basottare, bisogna sempre rispondere alle carte giocate.
- 10) Lo 0 (il matto) si può giocare in qualsiasi momento (ma non si può fare alcun segno), si può segnare solo tarocchi se il gioco è tarocchi, viceversa si può segnare solo gli altri semi.
- 11) "Fare gioco". Può essere chiesto in qualsiasi momento.
- 12) In caso di vola, lo scarto e il matto vengono presi.
- 13) Giocando tarocchi non si può segnare altri giochi.
- 14) Non si possono scartare i re.
- 15) Non si possono scartare il matto (n° 0), il bagatto (n° 1) e il mondo (n° 21).
- 16) Chi basotta o segna il falso ha partita persa.

PENALITA'

- 1) Partita persa a chi “basotta” o segna il falso
- 2) Partita persa a chi passa due carte contemporaneamente
- 3) Squalifica qualora risultasse che un errore è stato fatto intenzionalmente (in mala fede)

Le penalità, sentite le parti interessate, saranno fissate a giudizio insindacabile dalla giuria di gara.

**BUONA PARTITA A TUTTI!
... E VINCA IL MIGLIORE!!!**

**COLUI CHE SA CIOCARE, ACCOMPAGNATO
DALLA IMMANCABILE DOSE DI FORTUNA**

BUONA TAROCCATA E RICORDATEVI CHE...

**“QUANDO L’ABILITA’ COL CUL CONTRASTA,
VINCE IL CUL L’ABILITA’ NON BASTA!”**

MODI DI DIRE DIALETTALI, APPELLATIVI DELLE CARTE

(scrittura dialettale approssimativa)

Per i tarocchi:

N° 21 = il mondo, il batto, il capo

N° 1 = il bagatto, al bagat, al bigo

N° 0 = il matto, il fol, il pazzo, il fuleria

Tarocca = gioca un tarocco

Bombarda = gioca tarocchi

Per le carte dei semi:

coppe = cuppe, bicer, squelle

denari = soldi, diner, dinderi, sot

bastoni = bastun, frasso, frassoletti

spade = spade valorose, sciabole, spade potendo, spa

Per il gioco:

cupa bas chat na vras = coppa basso che avrai più belle carte

al bagat par l'amor l'è vgni mat = il bagatto per amore è impazzito

al fol venta felo da furb = il matto bisogna farlo da furbi

al carti pu as mesciu e pu van ansemma = le carte più si misciano e più vanno insieme

né 'n tal feie, né 'n tal cupeie snè nen dinta = né a misciarle né ad alzarle non si è dentro al mazzo di carte

al caval a lè dal re = il cavallo è del re

i duma l'arvans = gli diamo la rivincita

te bun né futti ne fè ciera = non sei capace né di farle né di copparle e tanto meno di giocarle (rivolto al socio)

la napula = avere in mano il re, la donna e il cavallo

la macola, la macolet = mischiare bene le carte in modo che i tarocchi vadano insieme

al fa lose = nel mischiare le carte le mette una sopra l'altra

i taroc venta nen sgareie = i tarocchi bisogna giocarli bene

venta nen fe salatta di taroc = giocando i tarocchi non bisogna essere avari o sprecarli

iumma al fen ant la streia = la partita ormai è vinta

nie pu par al mundo = carte di quel seme non ce ne sono più

i fumma due e la bella = facciamo due partite più eventualmente lo spareggio

porta cà la mobilia = se si può, fare tutte le carte da punto possibili

i lomma an sacoccia = la partita ormai è vinta

bianca la pulera = in mano non si ha niente

sun caria 'd leccie = non ho in mano alcuna carta da punto

sun caria 'd legna verda = non ho in mano alcuna carta da punto

non vede Pasqua = giocando un re vuol dire che probabilmente non passa (qualcuno potrebbe avere lo scarto di quel seme)

ten su al tui padruni, chi vegn = tieni su le tue carte padrone, che arrivo

i lomma ant la giacca = la partita ormai è persa

buta al pu bel e tucchie = metti il tarocco più bello e segnami quanti tarocchi hai in mano

la fumna (o al caval, o al fant) la dorm = la donna (o il cavallo o il fante) è stata scartata

aut aut = alto alto, ho i seguenti tarocchi

basotta nen = non basottare il re (gioca il re se ce l'hai)

etti anparà a giughè ad la Butta? = hai imparato a giocare dalla Maria Butta? (rimprovero sarcastico riferito al modo di giocare di una vecchia signora di Piedicavallo che insegnava volentieri e a modo suo il gioco dei tarocchi ai giovani del paese)

sempi mnestra = rimprovero al socio che gioca sempre lo stesso seme, anziché cambiare

sun aslavà = non ho nulla

ALTRI MODI DI DIRE DIALETTALI COMUNEMENTE USATI IN VALLE CERVO

Tèñ sù, dàmmi tütt, i ciàm, i vègn, discària
A t'è facc pú che Carlo 'n Fràñsa
I suñ a-slavà, fé giòch, mia part
At pèrdi fñña la stra 'ndé cà
At pèrdi fñña la tra dal bréii
At júi sèmpi la midèmma jmèrsa
A t'è segnà (signà) fàus
At piòmma la partíia. A t'è trajà l' giòch
I 'l l'ú sèch. I suñ luñch ad pícciu
Pruibí (16). Sut-pruibí (15)
Là cràva a l'é 'ndà sal bëch (la capra ha scavalcato il becco, ovvero la situazione si è capovolta)
I 'mbórs, i ciàm la fúmna, félu
Ètti 'mparà cà 'd la Bútta a jué i taròch?
O tütt camp o tütt vígna
A l'è tütt d'iñ padrúñ. Mulè al bréii
Va' nèñ sirché chi ca 'l l'à rutt
A t'è sintulàla
Piañs nèñ sèmpi mijéria
I i'òmna cariavi
Càrti da puñc. Lécci
A t'è 'na léccia. A t'è 'na s-ciàppa