



Gli italiani e le carte da gioco ♣

▼ Lessico difficile

vigilia

giorno o sera prima di una festa

eve

carte da gioco

piccoli cartoncini usati per vari giochi

(playing) cards



Oggi è 23 dicembre e domani sarà il 24 dicembre, la **vigilia** di Natale. Per questo motivo, oggi, ho deciso di parlarti un po' di una delle più grandi tradizioni italiane, soprattutto quando si parla di Natale. Sto parlando delle **carte da gioco**.

salotto addobbato

stanza decorata per una festa

decorated living room

panettone pandoro e torrone

dolci tipici di natale

panettone, pandoro and nougat

mazzo di carte

insieme completo di carte da gioco

pack of cards

finché

fino al momento in cui

until



Una scena tipica del Natale italiano è proprio questa: un **salotto addobbato**, il profumo di mandarini, **panettone**, **pandoro e torrone**, le luci dell'albero che brillano, la famiglia riunita e, sul tavolo, un **mazzo** di carte consumate dal tempo. Carte che passano di mano in mano, e di generazione in generazione. Il Natale, in Italia, non inizia veramente **finché** qualcuno non **tira fuori** un mazzo di carte.

tirare fuori

prendere qualcosa da un luogo chiuso

to take (smth) out

caratterizzante

che dà una qualità particolare a qualcosa
characterizing

natalizio, natalizia

relativo al periodo di natale

christmas (adj)

odierno, odierna

di oggi, contemporaneo

today's, nowadays



Ma come, quando e perché le carte sono diventate così importanti per noi italiani? Come sono diventate uno dei simboli più **caratterizzanti** della nostra società? Per capirlo dobbiamo fare un viaggio. Un viaggio che parte da molto lontano nel tempo, nel 1300, e arriva fino alle nostre tavole **natalizie odierne**.

trattarsi di

essere

to be



Si tratta di due risorse molto utili che ti consiglio di usare proprio mentre ascolti il podcast.

concordare

essere d'accordo

to agree

diffondersi

spargersi, crescere in popolarità

to spread

dipinto, dipinta

opera fatta con colori su una superficie

painted

pergamena

vecchio materiale su cui si scriveva

parchment, scroll

assomigliare

essere simile a qualcosa o qualcuno

to resemble

portatile

facile da trasportare

portable



Le origini delle carte da gioco sono ancora oggi un piccolo mistero: non abbiamo prove precise su quando e dove **siano** nate, ma quasi tutti gli storici **concordano** sul fatto che la loro storia inizi in Cina più di 1000 anni fa. Lì, **si diffondono** mazzi rudimentali, **dipinti** a mano su carta o **pergamena**, quindi preziosi e destinati a pochi. Non sappiamo esattamente che aspetto **avessero**, ma è certo che non **assomigliavano** ancora alle carte moderne: erano più simili a piccole opere d'arte **portatili**.

rotta commerciale

percorso usato per scambiare merci

trade route

via della seta

antica rotta tra Europa e Asia

silk road

collocarsi

posizionarsi trovarsi in un punto

to be located

mamelucco

membro di un antico gruppo militare medio orientale

mamluk

risalente a

che proviene da un'epoca passata

dating back to



Da lì, le carte iniziano il loro lungo viaggio verso Occidente, probabilmente seguendo le **rotte commerciali** della **Via della Seta**.

Passano attraverso la Persia e il Medio Oriente, e proprio in questa regione **si collocano** alcune delle testimonianze più antiche e sorprendenti: frammenti di mazzi provenienti dall'Egitto **mamelucco**, **risalenti al** periodo tra il 1200 e il 1500.

seme

categoria, simbolo delle carte da gioco

suit

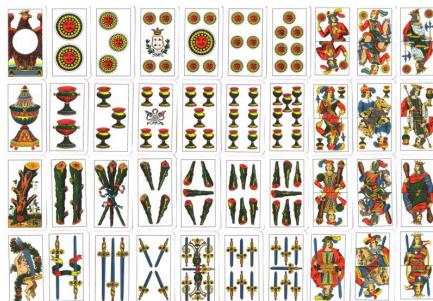
coppe, denari, spade, bastoni

i quattro semi tradizionali italiani

cups, coins, swords, clubs



Queste carte sono fondamentali perché mostrano per la prima volta una struttura che ci è familiare ancora oggi: 52 carte divise in quattro **semi**, **coppe, denari, spade e bastoni**, cioè gli stessi semi che, più avanti, verranno adottati nelle carte italiane e spagnole. Ma, di questo, parleremo **più in là**.



più in là

in un momento successivo

later on

le prove non reggono

gli indizi non sono
convincenti

the evidence does not hold

gioco d'azzardo

gioco basato sulla fortuna e
sul denaro

gambling

 Alcuni studiosi hanno ipotizzato
un'introduzione precoce già nel 1200,
ma le prove non reggono: spesso la
letteratura diventa fonte storica, e
autori come Petrarca, Boccaccio e
Chaucer, che parlano spesso di
giochi d'azzardo, non menzionano
mai queste carte.

comparire

apparire

to appear

ordinanza

ordine o decisione ufficiale

ordinance

vietare

proibire, non permettere

to forbid

giorno feriale

 A quanto pare, le carte cominciano a
comparire improvvisamente nel 1300,
in inventari, sermoni e perfino in
ordinanze che **ne vietano** l'uso nei
giorni feriali.

giorno lavorativo, non
festivo

weekday

andare di moda

essere popolare, in
tendenza

to be fashionable



Da lì, in pochissimo tempo, iniziano ad
andare di moda.

stampa

atto di stampare

printing

passatempo

attività piacevole per il
tempo libero

hobby



Nel 1400, le carte europee iniziano a diffondersi rapidamente, soprattutto grazie alla **stampa**, e la produzione diventa più rapida ed economica, perché non c'erano più gli artigiani a dipingerle. In questo secolo, le carte si trovano ormai in tutte le principali rotte commerciali europee e iniziano a essere un **passatempo** popolare.
Pensa che passatempo antico, eh!

cuori ♥ quadri ♦ , fiori ♣ , picche ♠

i quattro semi delle carte
francesi

*hearts, diamonds, clubs,
spades*



Oggi giorno, il mazzo di carte più famoso al mondo è quello francese, composto da 52 carte con i semi di **cuori, quadri, fiori e picche**, suddivisi in due colori, rosso e nero.

prediligere

preferire

to prefer



L'enorme diffusione delle carte francesi è legata al potere coloniale e commerciale delle nazioni che nel tempo **prediligevano** questo mazzo, che lo preferivano: la Francia, il Regno Unito e gli Stati Uniti, che hanno diffuso queste carte in ogni parte del mondo.

campanello

piccolo strumento che fa un suono

bell



Poi abbiamo i semi tedeschi: cuori, **campanelli**, foglie e **ghiande**. Sono molto diffusi nell'Europa germanica.

ghianda

frutto della quercia

acorn

cavalleresco, cavalleresca

legato ai cavalieri e ai loro valori

knight

appositamente

in modo intenzionale

specifically

tutt'altro!

qualcosa di completamente diverso

quite the opposite

soldato



Beh, si tratta di simboli medievali, legati alla cultura **cavalleresca** e ai mestieri delle città italiane e spagnole. Non sono nati come "semi di carte", non sono simboli inventati **appositamente** per le carte, che rappresentano solo carte; **tutt'altro!** Si tratta di rappresentazioni sociali: il seme "denari" rappresenta i mercanti; il seme "coppe" rappresenta la nobiltà; il seme "spade" rappresenta i **soldati**;

persona che fa parte dell'esercito

soldier

asso

carta più alta o più bassa secondo il gioco

ace



 Quindi, facciamo un esempio: se prendiamo un mazzo di carte e dividiamo le carte in base ai semi, quindi denari, coppe, spade, bastoni, e prendiamo il mazzetto di bastoni, avremo **l'asso** di bastoni, il due, il tre, il quattro, il cinque, il sei, e il sette di bastoni, su cui ci saranno rispettivamente un bastone, due bastoni, tre bastoni, eccetera eccetera. Quando però arriviamo all'**otto di bastoni**, sulla carta, non avremo otto bastoni disegnati: ci sarà semplicemente un uomo con il simbolo dei bastoni, **un fante**. Sulla carta **nove di bastoni** invece ci sarà un cavaliere, cioè un uomo a cavallo, con il simbolo dei bastoni. Infine, la carta **dieci di bastoni**, invece, avrà un **re con il simbolo dei bastoni**.

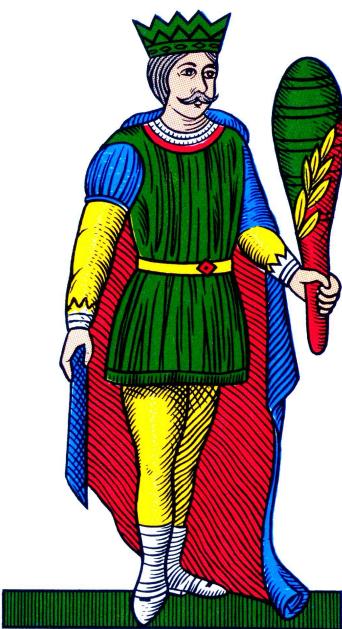
fante

figura della carta con uomo

jack



re di bastoni



giuoco

forma antica di *gioco*

game

altrimenti non finiamo più

se no continuiamo troppo a
lungo

*otherwise we will never
finish*

 Ma ora che abbiamo visto quali carte usiamo in Italia, principalmente, passiamo alla parte divertente dell'episodio: i **giuochi** che facciamo a Natale con le carte. Perché sì, le carte sono belle, ma senza i giochi non sarebbero diventate un fenomeno culturale. Quindi ti spiego, velocemente e senza troppi dettagli, **altrimenti non finiamo più**, i giochi più importanti, più giocati.

girare qualcosa

voltare qualcosa su un altro lato

to turn over

fare per qualcuno

essere adatto a qualcuno

to suit someone



Poi abbiamo *Briscola*: si danno, a ogni giocatore, 3 carte; poi si mette il mazzo al centro e **si gira** la prima carta, che indica la "briscola" (cioè, il seme che domina); ad ogni turno si gioca una carta: chi ha la carta più alta del seme di attacco vince. Anche qui, te l'ho spiegata in modo molto facile, ci sono più dettagli, ma, se **fa per te** questo gioco, allora puoi trovare tutte le informazioni su internet.

valere

avere un valore o un punteggio

to be worth

mettere giù

posare qualcosa sul tavolo

to put down

superare

andare oltre vincere una difficoltà

to exceed, to surpass



Poi abbiamo *Sette e mezzo*, che funziona così: le figure, quindi le carte 8,9,10, valgono mezzo punto, mentre tutte le altre carte, **valgono** il loro numero (quindi 5 vale 5, 7 vale 7, e così via); lo scopo del gioco è **mettere giù** carte e arrivare più vicino possibile a 7 e mezzo senza **superarlo**.

scoperto, scoperta

visibile, non coperto

uncovered



Poi c'è *Rubamazzo*, dove ogni giocatore riceve 3 carte in mano e sul tavolo si mettono 4 carte **scoperte**;

secolare

che dura da molti secoli
centuries old



Stiamo continuando una tradizione
secolare.

▼ Note grammaticali

ascoltando

uno degli usi del gerundio è quello di descrivere il **modo** in cui viene fatto qualcosa. Il gerundio *ascoltando*, in questa frase, ha una funzione modale, cioè indica come avviene l'azione principale (*imparare l'italiano*). **In che modo, come** impariamo l'italiano?
Ascoltando contenuti interessanti



Io sono Irene e questo è un podcast per imparare l'italiano **ascoltando** contenuti interessanti.

siano

nella frase: "...non abbiamo prove precise su quando e dove **siano** nate..." si usa il congiuntivo perché "essere nate" dipende da un verbo che esprime incertezza / mancanza di conoscenza (*non abbiamo prove*) e introduce una proposizione indiretta interrogativa ("quando e dove **siano** nate"). In italiano, dopo espressioni di dubbio, incertezza o non-



Le origini delle carte da gioco sono ancora oggi un piccolo mistero: non abbiamo prove precise su quando e dove **siano** nate, ma quasi tutti gli storici **concordano** sul fatto che la loro storia inizi in Cina più di 1000 anni fa. Lì, **si diffondono** mazzi rudimentali, **dipinti** a mano su carta o **pergamena**, quindi preziosi e destinati a pochi. Non sappiamo esattamente che aspetto **avessero**, ma è certo che non **assomigliavano** ancora alle carte moderne: erano più simili a piccole opere d'arte **portatili**.

conoscenza, il congiuntivo è obbligatoria

avessero

nella frase: "Non sappiamo esattamente che aspetto **avessero...**" c'è il verbo *non sappiamo*, che introduce incertezza o ignoranza, per cui usiamo il congiuntivo.

Inoltre, il congiuntivo è all'imperfetto perché la subordinata (che aspetto **avessero**) si riferisce a qualcosa nel passato

ne

la particella **NE** qui si usa per non ripetere qualcosa di già menzionato prima, cioè i colmi italiani su Google, e sostituisce il sostantivo introdotto dalla preposizione **DI**: "le carte cominciano a comparire nel 1300, (...) in ordinanze che **ne** vietano l'uso nei giorni feriali" significa "le carte cominciano a comparire nel 1300, (...) in ordinanze che vietano l'uso **delle carte** nei giorni feriali"



A quanto pare, le carte cominciano a **comparire** improvvisamente nel 1300, in inventari, sermoni e perfino in **ordinanze** che **ne vietano** l'uso nei **giorni feriali**.

Si gioca

il **si impersonale** è una forma che si usa con verbi intransitivi per esprimere un'azione generica che riguarda la gente, le persone, la maggioranza senza specificare chi fa realmente ciò che il verbo indica. Quando diciamo *in Italia si mangia bene* non stiamo parlando di cosa si mangia, o di chi la mangia, ma dell'azione di mangiare bene in modo generale. Quando diciamo *in Italia si studia molto* non ci interessa sapere chi studia molto o cosa viene studiato: il focus è sull'azione, sul fatto che si studia, in generale, molto. In poche parole, l'idea riguarda la popolazione in senso ampio, un'abitudine che tutti, più o meno, hanno. Questa forma permette di parlare in modo neutro, oggettivo o generalizzante senza attribuire responsabilità o senza specificare un soggetto preciso, ed è molto usata nell'italiano per descrivere abitudini, comportamenti diffusi, regole, consigli e osservazioni di carattere generale. Questo costrutto



Il primo è *Scopa*. Il più iconico. **Si gioca** così: si danno 4 carte a ogni giocatore; sul tavolo si mettono 4 carte; (...)

si forma con **si + verbo alla terza persona singolare**

Trascrizione

Ciao e benvenuto o benvenuta a un nuovo episodio di livello intermedio di Podcast Italiano. Io sono Irene e questo è un podcast per imparare l'italiano **ascoltando** contenuti interessanti. Oggi è 23 dicembre e domani sarà il 24 dicembre, la **vigilia** di Natale. Per questo motivo, oggi, ho deciso di parlarti un po' di una delle più grandi tradizioni italiane, soprattutto quando si parla di Natale. Sto parlando delle **carte da gioco**.

Una scena tipica del Natale italiano è proprio questa: un **salotto addobbato**, il profumo di mandarini, **panettone, pandoro e torrone**, le luci dell'albero che brillano, la famiglia riunita e, sul tavolo, un **mazzo** di carte consumate dal tempo. Carte che passano di mano in mano, e di generazione in generazione. Il Natale, in Italia, non inizia veramente **finché** qualcuno non **tira fuori** un mazzo di carte.

Ma come, quando e perché le carte sono diventate così importanti per noi italiani? Come sono diventate uno dei simboli più **caratterizzanti** della nostra società? Per capirlo dobbiamo fare un viaggio. Un viaggio che parte da molto lontano nel tempo, nel 1300, e arriva fino alle nostre tavole **natalizie odierne**.

Prima di iniziare, ti ricordo che questo episodio è accompagnato da una trascrizione e da un glossario gratuiti che puoi trovare sul sito podcastitaliano.com. **Si tratta di** due risorse molto utili che ti consiglio di usare proprio mentre ascolti il podcast. O anche dopo averlo ascoltato, per rivedere le parole che magari non hai capito o che vorresti imparare, memorizzare. Comunque, il link a queste risorse è nelle note dell'episodio, che trovi nell'app che stai usando per ascoltarmi, Spotify, Apple Podcast, o qualsiasi app di podcast.

Ah, e scusa la mia voce. È molto bassa. Ho l'influenza e la tosse da due settimane. Mi fa male la gola. Questo episodio sarà un po' ASMR. Fatta questa premessa importante, ora possiamo iniziare davvero.

Le origini delle carte da gioco sono ancora oggi un piccolo mistero: non abbiamo prove precise su quando e dove **siano** nate, ma quasi tutti gli storici **concordano** sul fatto che la loro storia inizi in Cina più di 1000 anni fa. Lì, **si diffondono** mazzi rudimentali, **dipinti** a mano su carta o **pergamena**, quindi

preziosi e destinati a pochi. Non sappiamo esattamente che aspetto **avessero**, ma è certo che non **assomigliavano** ancora alle carte moderne: erano più simili a piccole opere d'arte **portatili**.

Da lì, le carte iniziano il loro lungo viaggio verso Occidente, probabilmente seguendo le **rotte commerciali** della **Via della Seta**. Passano attraverso la Persia e il Medio Oriente, e proprio in questa regione **si collocano** alcune delle testimonianze più antiche e sorprendenti: frammenti di mazzi provenienti dall'Egitto **mamelucco**, **risalenti al** periodo tra il 1200 e il 1500. Queste carte sono fondamentali perché mostrano per la prima volta una struttura che ci è familiare ancora oggi: 52 carte divise in quattro **semi, coppe, denari, spade e bastoni**, cioè gli stessi semi che, più avanti, verranno adottati nelle carte italiane e spagnole. Ma, di questo, parleremo **più in là**.

Arriviamo così al momento cruciale: l'arrivo delle carte da gioco in Europa. Il come e il quando esatti sono ancora dibattuti. Alcuni studiosi hanno ipotizzato un'introduzione precoce già nel 1200, ma **le prove non reggono**: spesso la letteratura diventa fonte storica, e autori come Petrarca, Boccaccio e Chaucer, che parlano spesso di **giochi d'azzardo**, non menzionano mai queste carte. E questo silenzio degli intellettuali medievali è eloquente, ci parla, e ci dice che probabilmente le carte non erano ancora diffuse a quel punto.

A quanto pare, le carte cominciano a **comparire** improvvisamente nel 1300, in inventari, sermoni e perfino in **ordinanze** che **ne vietano** l'uso nei **giorni feriali**. In alcune ordinanze, si fa riferimento alle carte con la parola *naibbe*, un termine che deriva dall'arabo. È molto probabile, dunque, che le carte siano arrivate attraverso i contatti con i Mamelucchi, portate in Europa da mercanti, viaggiatori o soldati di ritorno dal Medio Oriente. Da lì, in pochissimo tempo, iniziano ad **andare di moda**.

Il più antico mazzo europeo completo che conosciamo è italiano, datato tra il 1390 e il 1410, e oggi conservato in un museo spagnolo. Nel Quattrocento nasce anche uno dei prodotti più affascinanti della storia delle carte: i Tarocchi, creati nell'Italia settentrionale unendo il mazzo di carte standard a una serie di carte speciali chiamate Trionfi. I Tarocchi non nascono come strumento esoterico, quella è un'invenzione del Settecento, ma come un gioco complesso. Poi magari ne parleremo in un altro episodio, se ti interessa l'argomento. Nel 1400, le carte europee iniziano a diffondersi rapidamente, soprattutto grazie alla **stampa**, e la produzione diventa più rapida ed economica, perché non c'erano più gli artigiani a dipingerle. In questo secolo, le carte si trovano ormai in tutte le

principali rotte commerciali europee e iniziano a essere un **passatempo** popolare. Pensa che passatempo antico, eh!

Oggi giorno, il mazzo di carte più famoso al mondo è quello francese, composto da 52 carte con i semi di **cuori, quadri, fiori e picche**, suddivisi in due colori, rosso e nero. Sono le carte che usiamo per giocare a Poker e a *Scala 40*, per capirci. L'enorme diffusione delle carte francesi è legata al potere coloniale e commerciale delle nazioni che nel tempo **prediligevano** questo mazzo, che lo preferivano: la Francia, il Regno Unito e gli Stati Uniti, che hanno diffuso queste carte in ogni parte del mondo. La semplicità del design, anche, lo ha reso il modello standard internazionale.

Comunque, nel mondo delle carte da gioco, esistono diversi sistemi di semi, e quando parlo di semi parlo di simboli, ok? Questa è la parola che usiamo in Italia, *semi*. Ognuno di questi semi è legato alla storia e alla tradizione del Paese che li ha sviluppati. Abbiamo i semi francesi, come appena detto, che sono cuori, quadri, fiori e picche. Di nuovo, questi sono i più diffusi al mondo perché semplici da stampare e facili da riconoscere, e anche perché sono usati per la maggior parte dei giochi moderni.

Poi abbiamo i semi tedeschi: cuori, **campanelli**, foglie e **ghiande**. Sono molto diffusi nell'Europa germanica.

Poi, ci sono i semi spagnoli: coppe, denari, bastoni e spade, che sono praticamente gli stessi semi, cioè simboli, presenti sulle carte italiane. Ma da dove vengono e che significano? Beh, si tratta di simboli medievali, legati alla cultura **cavalleresca** e ai mestieri delle città italiane e spagnole. Non sono nati come "semi di carte", non sono simboli inventati **appositamente** per le carte, che rappresentano solo carte; **tutt'altro!** Si tratta di rappresentazioni sociali: il seme "denari" rappresenta i mercanti; il seme "coppe" rappresenta la nobiltà; il seme "spade" rappresenta i **soldati, la cavalleria**. Infine, il seme "bastoni", rappresenta i contadini. In pratica, le carte raccontano, rappresentano e ricordano la società medievale.

Una cosa interessante, secondo me, che devi sapere, è che le carte, in Italia, non sono tutte uguali. Certo, i semi sono sempre quelli, ma essendo l'Italia un Paese dove cambi accento se ti sposti di 50 km, praticamente con le carte funziona quasi allo stesso modo. Abbiamo le carte *napoletane*, le più iconiche e più usate, che presentano sempre i semi "spagnoli", ma con colori vivaci, a volte disegni giganteschi. Poi ci sono le *piacentine*, le *siciliane*, le *sarde*, le *trentine*, le *bolognesi*... insomma, ogni regione, più o meno, ha le sue, che variano leggermente nell'aspetto.

Una cosa che ho dimenticato di dirti è che, queste carte con i semi spagnoli/italiani, di solito, introducono delle figure umane nelle carte 8,9,10. Quindi, facciamo un esempio: se prendiamo un mazzo di carte e dividiamo le carte in base ai semi, quindi denari, coppe, spade, bastoni, e prendiamo il mazzetto di bastoni, avremo **l'asso** di bastoni, il due, il tre, il quattro, il cinque, il sei, e il sette di bastoni, su cui ci saranno rispettivamente un bastone, due bastoni, tre bastoni, eccetera eccetera. Quando però arriviamo all'*otto di bastoni*, sulla carta, non avremo otto bastoni disegnati: ci sarà semplicemente un uomo con il simbolo dei bastoni, **un fante**. Sulla carta *nove di bastoni* invece ci sarà un cavaliere, cioè un uomo a cavallo, con il simbolo dei bastoni. Infine, la carta *dieci di bastoni*, invece, avrà un **re con il simbolo dei bastoni**. Ti consiglio, mentre mi ascolti, di dare un'occhiata alla trascrizione, perché lì troverai tutte le foto e capirai bene ciò che ti sto dicendo. Questo vale per le carte italiane, le spagnole fanno la stessa cosa ma c'è una donna, invece di un uomo, nella carta 8; le francesi idem, ma abbiamo jack, regina e re.

Ma ora che abbiamo visto quali carte usiamo in Italia, principalmente, passiamo alla parte divertente dell'episodio: i **giuochi** che facciamo a Natale con le carte. Perché sì, le carte sono belle, ma senza i giochi non sarebbero diventate un fenomeno culturale. Quindi ti spiego, velocemente e senza troppi dettagli, **altrimenti non finiamo più**, i giochi più importanti, più giocati.

Il primo è *Scopa*. Il più iconico. **Si gioca** così: si danno 4 carte a ogni giocatore; sul tavolo si mettono 4 carte; il giocatore può prendere una carta dal tavolo se, in mano, ha una carta dello stesso valore; altrimenti deve buttare una carta sul tavolo. Se una persona prende l'ultima carta presente sul tavolo, fa "scopa". Alla fine vince chi ha più carte, più denari, chi ha preso il *settebello* (cioè il 7 di denari, che ha un valore speciale), e chi ha fatto più *scope*. Questo è scopa ed è il mio preferito.

Poi abbiamo *Briscola*: si danno, a ogni giocatore, 3 carte; poi si mette il mazzo al centro e **si gira** la prima carta, che indica la "briscola" (cioè, il seme che domina); ad ogni turno si gioca una carta: chi ha la carta più alta del seme di attacco vince. Anche qui, te l'ho spiegata in modo molto facile, ci sono più dettagli, ma, se **fa per te** questo gioco, allora puoi trovare tutte le informazioni su internet.

Poi abbiamo *Sette e mezzo*, che funziona così: le figure, quindi le carte 8,9,10, valgono mezzo punto, mentre tutte le altre carte, **valgono** il loro numero (quindi 5 vale 5, 7 vale 7, e così via); lo scopo del gioco è **mettere giù** carte e arrivare più vicino possibile a 7 e mezzo senza **superarlo**.

Poi c'è *Rubamazzo*, dove ogni giocatore riceve 3 carte in mano e sul tavolo si mettono 4 carte **scoperte**; le rimanenti carte formano il mazzo da cui pescare. A turno, ogni giocatore gioca una carta, cioè mette una carta a scelta sul tavolo. Se sul tavolo c'è già una carta dello stesso valore, cioè con lo stesso numero, il giocatore la prende e mette queste due carte vicino a sé, sul tavolo, e rappresentano il suo mazzetto. Se la carta giocata, per caso, corrisponde al numero della carta in cima al mazzetto di un avversario, allora gli puoi rubare tutto il mazzetto, (da qui il nome del gioco). Se invece il valore della carta non corrisponde a nulla, la carta rimane sul tavolo. Quando tutti hanno giocato le loro 3 carte, si pescano altre 3 carte e si continua finché il mazzo finisce. Alla fine vince chi ha più carte nel proprio mazzetto.

Ci sono tanti altri giochi, ma diciamo che questi sono i principali che si giocano con le carte italiane/ spagnole. Sono tutti giochi perfetti per il Natale. Certo, non giochiamo solo a Natale, anche l'estate, e durante tutto l'anno, però il Natale è una festa di famiglia, e le carte sono uno dei giochi più economici, immediati e "democratici" che esistano. Creano competizione ma anche collaborazione, tutti in Italia imparano a giocare da piccoli, o almeno fino alla mia generazione, non so quale sia la situazione con le nuove generazioni.

Comunque, le carte uniscono Nord e Sud, giovani e anziani, medioevo e modernità, sono un linguaggio comune in un Paese che parla mille dialetti. Per questo, quando a Natale le portiamo, le mettiamo sul tavolo, non stiamo solo iniziando una partita. Stiamo continuando una tradizione **secolare**. E allora, quando questo Natale, giocherai a carte, perché magari sei in Italia, o hai origini italiane, o hai parenti, marito o moglie italiano o italiana, allora, quando tirerai fuori un mazzo di carte, ricordati che stai prendendo in mano un pezzo di storia.

Ora però voglio sapere da te se: uno, giochi a carte? Due, quali giochi conosci o a quali giochi giochi, nel tuo Paese; tre, quali tipi di carte usi nel tuo Paese; e quattro, come passerai il Natale. Io ti ringrazio tanto per l'ascolto, e per la pazienza, mi dispiace tanto per la mia terribile voce influenzata, ti auguro un buon Natale, buone feste anche alla tua famiglia, e... ci sentiamo nel 2026. Grazie, a presto e buon anno nuovo! Ciao.