

re un “mercante” che abbia esperienza: egli può rendere l’asta emozionante facendo variare il numero di carte vendute, così da ottenere delle buone offerte anche da lotti di sole una o due carte. Poi, nella seconda fase del gioco, invece di chiamare le carte direttamente col loro nome potrà utilizzare tecniche personali per aumentare l’interesse dei giocatori (ad esempio, per chiamare una carta che raffigura “*lu porche*”, può esordire chiedendo “*Chi ha ancora animali? Qui ce n’è uno con quattro zampe... Nessuno vuol vendere carte?*”, e così via). Non vi è un limite al numero dei partecipanti che possono prendere parte, ma quelle che riescono meglio sono le partite con non meno di 6 giocatori. A seconda dei partecipanti è anche possibile variare il numero di carte distribuite all’inizio del gioco: in media sono due, ma se vi sono molti giocatori sarebbe meglio ridurle a una, così da avere ancora sufficienti carte per tenere l’asta.

Associazione Società Mutuo Soccorso d’Abruzzo



Città di Teramo



Provincia di Teramo



Fratellanza Artigiana Teramo

ASSOCIAZIONE
ST.ORT

Lightac
TESTO

Associazione
WARDA

banca tercas
GRUPPO BANCARIO TERCAS

BAMBUN

TCB
A.S.D. Teramo Calcio Baitta

**CENTRO
SPORTIVO
ITALIANO**
Associazione Promotrice
di Teramo

**Pro-Loco
di Leignano**



MERCANTE IN FIERA IN DIALETTO TERAMANO

Disegni: *Sandro Melarangelo*

Ricerche e testi: *Enzo Angelini*

Vi ringraziamo per aver acquistato queste carte del Mercante in Fiera in dialetto Teramano. Un piccolo gesto, utile per salvare dall’oblio espressioni ed immagini della nostra più schietta tradizione popolare. Ma il vostro contributo rappresenta anche un sostegno alla passione ed all’impegno di associazioni teramane attive in campo culturale, sportivo e socio-ricreativo. Infatti, il ricavato sarà destinato al cofinanziamento di progetti promossi dalle associazioni partecipanti. Vi invitiamo pertanto a seguire sul nostro sito (www.associazioneitaca.org) i futuri frutti del nostro comune sforzo. È altresì doveroso ricordare il prezioso sostegno del **Comune di Teramo** e di **Banca Tercas**. Un bel segnale di fiducia verso le nostre piccole realtà.

Buon divertimento!

www.associazioneitaca.org tel. 0861 659063

Come si gioca a Mercante in Fiera

Ogni confezione è composta da due mazzi con 40 diverse illustrazioni, per un totale di **80 carte**; i soggetti nei due mazzi sono gli stessi, ma i dorsi hanno diverso colore (*rosa-celeste*). Ogni carta riporta il nome del soggetto. All'inizio i giocatori decidono chi per quella mano sarà il **"mercante"**, che svolge tutte le operazioni principali. Dopo che entrambi i mazzi sono stati mischiati per bene, per partecipare, ogni giocatore versa una **piccola somma**. Il **"mercante"** distribuisce a ciascuno due carte dal primo mazzo: queste verranno poste **scoperte** davanti al rispettivo giocatore. Anche il **"mercante"** versa la propria quota, e dà due carte anche a sé stesso. Il passo successivo è l'**asta**: il **"mercante"** vende poche carte alla volta (in genere da una a quattro, ma questa è una sua personale decisione) appartenenti allo stesso mazzo da cui le prime sono state già distribuite ai giocatori. È bene compiere questa operazione tenendo il mazzo **sotto** il tavolo, in modo che gli altri non sappiano di quante carte è composto ciascun lotto di carte in vendita. I giocatori dichiarano ad alta voce la propria **offerta**; sono liberi di offrire quanto ritengono più opportuno, e di rilanciare quante volte vogliono. Il **"mercante"** quindi preparerà e venderà un secondo gruppo di carte, e così via fino a che il primo mazzo sarà stato completamente esaurito. Più carte un giocatore compra, più alta sarà la probabilità di vincere uno dei premi. Il lotto di carte sarà acquistato dal giocatore che avrà fatto l'offerta maggiore: egli pagherà quanto dovuto, e disporrà quelle nuove che riceve davanti a sé, a fianco delle carte che già possiede. Per regola non scritta, quando viene messo in

vendita l'ultimo lotto del mazzo, il **"mercante"** dovrebbe annunciare: **"le ultime carte"**. Non è consentito al **"mercante"** di fare offerte per l'asta, poiché conosce l'entità del gruppo di carte che sta vendendo; quindi egli rimane solo con le due carte distribuite all'inizio del gioco. Non appena l'asta è conclusa, il **"mercante"** **mescola** di nuovo il secondo mazzo. Ne vengono scelte a caso **tre carte** da qualunque altro giocatore, e tenute da parte, **ben coperte**: saranno quelle vincenti. A seconda della cifra realizzata con l'asta, d'accordo con gli altri giocatori vengono stabiliti **tre premi** decrescenti: il **"mercante"** disporrà tali somme sopra ciascuna carta vincente (sempre ben coperta). Egli quindi comincerà a **scoprire**, una alla volta, tutte le restanti carte del secondo mazzo, chiamandone il nome del soggetto, ed eventualmente anche il numero: il giocatore che ha la carta corrispondente deve coprirlo, o semplicemente **scartarla**. Mano a mano che le carte del secondo mazzo vengono chiamate, quelle scoperte che restano in mano ai giocatori si vanno facendo sempre più le probabili vincenti; il possessore può decidere di tenerle, oppure se vuole può **venderle** a chi ne faccia domanda e offra una somma ragionevole. Con l'approssimarsi del termine della mano, il valore delle carte scoperte rimate ovviamente aumenterà. Non appena tutte le carte del secondo mazzo saranno state chiamate, i giocatori che detengono le **tre carte** rimaste **scoperte** potranno reclamare il loro premio, e le tre carte vincenti verranno finalmente scoperte (in genere cominciando da quella col premio più basso, poi il secondo e infine il primo): i premi vengono quindi consegnati, in base alla carta che ciascun vincitore possiede. Il segreto di una bella partita sta nello scegliere-