I giochi di carte più popolari in Salento

Le tradizioni popolari sono il segno di un popolo, sono una specie di strumento attraverso il quale la storia e l'evoluzione sociale ed antropologica di una terra vengono portati attraverso i secoli. Credenze, usi, costumi, un certo modo di fare e di comportarsi, sono elementi tipici che distinguono un popolo. Ma non ci si deve mai dimenticare della stessa importanza che ricoprono i giochi. Non sono solo, infatti, un mero passatempo senza senso. Essi conservano intrinsecamente le abitudini di un popolo, le sue credenze, le origini ma anche le dominazioni che ha subito. E così ancor più i giochi di carte. Come accade nella cultura del Salento terra famosa per il mare cristallino, per la bellezza dei suoi paesaggi assolati e calmi ma anche per la sua parte ludica, che si esprime attraverso alcuni giochi, tra i più conosciuti ci sono il Patrunu e Strazza camisa. Ma naturalmente sono estremamente diffusi tutti i giochi della tradizione italiana come la scopa, il tressette o la briscola che negli ultimi anni ha trovato anche una sua visibilità nella giungla del gaming sul web, sempre più in espansione. La briscola online conserva comunque tutte le regole del gioco tradizionale con tutte le sue regole classiche, quindi i valori delle carte identico e il conteggio dei punti rimasto immutato.

Fino a qualche anno fa giovani e meno giovani, uomini e donne si affidavano ai giochi della tradizione per passare il tempo. Non esistevano infatti né computer e men che meno smartphone o console di gioco. Per questo per divertirsi, e prima ancora dell'arrivo dei giochi da tavolo, o si inventavano giochi per strada oppure ci si affidava alle care vecchie carte da gioco. Era un modo per divertirsi ma anche per creare socialità, per stare insieme agli altri e condividere momenti di

spensieratezza e sicuramente di divertimento e risate. Ed è anche un'eredità del territorio che si distacca dal "sole e dal mare" per un Salento che vive di arte e storia ma anche di tradizioni popolari come la celebre taranta. Oltre ai giochi classici, come abbiamo detto quelli della tradizione italiana come possono essere la scopa, lo scopone, il tressette e la briscola, in Salento si gioca al **Patrunu**, un gioco che esiste anche in altre regioni d'Italia con nomi diversi e che prevede qualche "bicchiere" in più. Lo scopo del gioco infatti è quello di far fare una penitenza al suttu obbligandolo a bere. I giocatori si impegnano a bere il più possibile con l'obiettivo di far pagare il conto allo stesso suttu.

Altrettanto diffuso è **strazza camisa** dove i giocatori riuniti attorno al tavolo ricevono un mazzetto di carte e devono collocarne ognuno una sul tavolo seguendo l'ordine di distribuzione. A questo punto si scoprono le carte e se esce una "dominante", ovvero una carta che va dall'asso al tre di ogni seme, il giocatore successivo ha l'obbligo di tirare fuori e mettere allo scoperto un numero di carte pari al valore della dominante appena uscita. Nel caso in cui il giocatore di turno non scopra una carta dominante dovrà prendere in mano le carte presenti sul tavolo. Al contrario, se scoprendo le carte mostrerà un'altra carta dominante, il giocatore successivo dovrà girare le sue carte in un numero pari al valore della carta dominante appena mostrata. E così via per tutto il giro di tavolo fino a quando ci sarà un giocatore che si sarà impossessato di tutto il mazzo e avrà vinto.

Un altro gioco tipico del Salento è l'Asu Ka fuce o anche detto **saltacavallo**. Lo svolgimento di questo gioco è molto semplice e inizia distribuendo una carta ad ogni partecipante. Così inizia il gioco con tre vite per ogni giocatore rappresentate da tre monete che ognuno ha di fronte a sé. Il primo partecipante al tavolo accanto al mazziere che ha distribuito le carte, solitamente alla sua destra, può dare

inizio al gioco vedendo segretamente la sua carta e decidendo come continuare: se mantenere quella che ha già in mano bussando, oppure cambiando la carta con il giocatore alla sua destra. A quel punto tocca al successivo giocatore fare la stessa cosa e così via. Alla fine del giro si scoprono le carte e chi ha la carta più bassa perde una vita e paga con una moneta. Così fino a che tutti non avranno perso tutte le vite e ne rimane solo uno che vince.