

IL MERCANTE IN FIERA CATANZARESE

di Luca Viapiana

LE CARTE DA GIOCO

1. 'U PONTA: Il Viadotto Bisantis, progettato da Riccardo Morandi (ingegnere, 1902-1989) e costruito tra il 1958 e il 1962. Questo audace monumento al calcestruzzo armato rimane una pietra miliare nella storia dell'ingegneria mondiale.
2. 'U CAVATORA: Fontana monumentale ideata e realizzata, tra il 1951 e il 1954, dallo scultore calabrese Giuseppe Rito. L'opera simboleggia il lavoro, l'energia e la costanza di chi da secoli affronta le difficoltà di una terra povera e i disastri causati da una natura severa.
3. 'I COCULI: Quartiere popolare che accoglieva un mercato alimentare all'aperto. Secondo alcuni il nome (letteralmente: "ciottoli") deriverebbe proprio dai prodotti qui venduti, in gran parte uova e frutta secca, secondo altri farebbe riferimento alle caratteristiche e tondeggianti pietre del selciato.
4. 'I CENTU METRI: Viottolo appartato e storico rifugio per coppie sito in Villa Margherita, inaugurata nel 1881 in occasione di una visita della famiglia reale e intitolata alla omonima regina.
5. 'A ROTATORIA: La rotatoria "Benito Gualtieri" (architetto, 1936-1996), ardita espressione creativa nel campo delle infrastrutture stradali, realizzata nel 2005.
6. 'I GIARDINI: Abituale luogo di ritrovo dei giovani catanzaresi, tradizionale crocevia di svariate generazioni.
7. 'A CURVA D'O VENTU: Sita in Via Aldo Barbaro e così chiamata per la quasi costante presenza del vento, l'elemento climatico cittadino per antonomasia. Da qui il famoso detto "Trovara n'amicu è accusì raru comu 'nu jornu senza ventu a Catanzaru".
8. 'U PARCU: Il Parco della Biodiversità Mediterranea, polmone verde cittadino impreziosito da numerose opere d'arte contemporanea, inaugurato nel 2004.
9. L'ACQUA D'A PITERÀ: Sulla strada per la Sila si incontra la fontana del rione "Piterà", classica meta dei catanzaresi per la rinomata bontà delle sue acque.
10. 'U PINU D'A CURVA: Lo storico pino che campeggiava sulla curva giallorossa dello Stadio Comunale, costruito nel 1919 e intitolato a "Nicola Ceravolo" (1907-1988, Presidente dell'U.S. Catanzaro per 20 anni). Il pino è stato per decenni fido compagno dei tifosi giallorossi e testimone dei successi sportivi del grande Catanzaro.

11. MASSIME': Massimo Palanca, vecchia gloria del Catanzaro, in cui ha militato tra la metà degli anni '70 e la fine degli anni '80 contando, complessivamente, 331 presenze e 115 reti.
12. 'A SCINDUTA DE' BARRACCHI: Via Mario Greco, che si snoda in una lunga e ripida discesa e che caratterizza tutto un rione del nord città.
13. 'A FUNICOLARA: La funicolare che attualmente collega la parte bassa della città con il centro storico. La prima tratta di questa linea tranviaria, originariamente molto più articolata, fu inaugurata nel 1910.
14. 'A HIUMAREDDA: Fiumara che sorge sui monti della Sila e che, dopo aver attraversato per intero la città, si tuffa nel Mar Jonio.
15. 'A MARINA: Catanzaro Lido, il quartiere costiero della città. Anticamente chiamato Villaggio Marina e situato tra i torrenti Fiumarella e Corace.
16. SAN BITALIANU C'A MITRIA: San Vitaliano Vescovo di Capua, vissuto alla fine del VII secolo. Santo Patrono di Catanzaro e celebrato il 16 luglio.
17. 'U CIACIU: Il maestro Saverio Rotundo, scultore poliedrico e geniale che incarna a pieno il mito romantico dell'artista totale, qui raffigurato in una delle sue eccentriche tenute.
18. ROTELLA: Il maestro Mimmo Rotella (1918-2006), pittore di fama internazionale ed esponente del Nouveau Réalisme, celeberrimo per i suoi décollages.
19. JÍÉ JÍÉ: Bruno Rachiele (1947-2010), personaggio caratteristico molto noto nella Catanzaro degli anni '70 e '80. Così chiamato perché solito canticchiare ed atteggiarsi seguendo lo stile del movimento musicale pop "Yèyè".
20. 'A MINNUTA: La donna dal seno prosperoso.
21. 'A PIGULA: La civetta, capace, nell'immaginario popolare, di portar sfortuna ai malcapitati destinatari delle sue indesiderate attenzioni.
22. 'U CULISTRU: Persona tronfia e piena di sé, spacca e sempre desiderosa di mettersi in mostra.
23. 'A COGGHJI'OLIVI: La classica posizione delle splendide ed instancabili raccogliatrici di olive.
24. 'A CHJICHIA: Il mento fortemente pronunciato.
25. 'U 'MBUNNATU: Colui che, afflitto da una forte frustrazione interiore, mastica amaro. In particolare, per invidia, senso di impotenza o impossibilità di intervenire.
26. 'A TRASTULA: L'imbroglione, la truffa, la fandonia.
27. 'A TRUSCIA: La miseria, la disperazione, la bassa fortuna.
28. 'U BABBU: La persona impacciata, goffa e insicura, che manca di intraprendenza. Nel gergo popolare è diffusa l'espressione "babb'e grasta".
29. 'U GABBU: Il farsi beffa dell'altrui disgrazia, che fatalmente porterà, nell'immaginario popolare, a subire quelle stesse sventure di cui ci si è meravigliati o sorriso. Da qui il detto "'U gabbu cogghjia, a jiestima no" (il gabbo colpisce, la bestemmia no).
30. 'U REBBEDDU: Il pandemonio, la confusione, lo schiamazzo.

31. 'I ROJINI: Le cose inutili o inutilizzabili, le suppellettili prive di alcun valore.
32. 'U STRUMBU: Giocattolo popolare tradizionale, che consiste di un particolare tipo di trottola in legno, conica e con punta metallica, e di una corda. Vince chi dimostra maggiore abilità, facendola roteare per più tempo o spaccando quella avversaria. In senso figurato si usa anche dire "Va' joca alu strumbu" (Levati di torno).
33. 'A NACA: La processione del Venerdì Santo. Il termine dialettale deriva dal greco "nachè" (culla) e fa riferimento alla portantina su cui è deposto il Cristo.
34. 'U MORZEDDU: Il piccantissimo piatto tipico cittadino, un delizioso intingolo a base di interiora di vitello, da consumare rigorosamente nella "pitta", pane sottile a forma di ruota.
35. 'A TIANA: Letteralmente, "il tegame", contenitore anticamente di terracotta, oggi anche in metallo, dal quale ha preso il nome il piatto tipico pasquale, a base di capretto, carciofi e piselli.
36. 'U TRITROLU: Il cetriolo. La carta fa riferimento all'impetoso e colorito aforisma cittadino "Scivula scivula 'u tritrolu, alu culu 'e l'ortolanu".
37. 'I VERMITURI: Le lumache di terra (o chioccioline), raccolte dopo le piogge nei terreni argillosi adiacenti a Catanzaro e generalmente cucinate con sugo di pomodoro e peperoncino.
38. 'U CULACCHIU: Il fondo di un bicchiere, di un recipiente o altro. "E a cu' non vida 'u culacchiu, chimma ci cada 'n'occhiu!" è un classico e provocatorio brindisi dei frequentatori di osterie intenti a bere vino rosso ingentilito dalle bollicine di una gazzosa.
39. 'I GELATI: I fichi d'india, così chiamati perché i contadini che venivano in città a venderli nei loro capannelli improvvisati erano soliti tenerli in fresco nell'acqua corrente delle fontanelle.
40. 'A GULIA: La voglia, la bramosia, il capriccio. Sono qui illustrati alcuni dolci tipici tradizionali: "tardiddi", "mustazzoli", "susumelle", "pitta 'nchiusa".

COME GIOCARE

Al gioco del "Mercante in Fiera Catanzarese" può partecipare un numero variabile di giocatori. Certo è che la partita risulterà tanto più animata quanto il numero dei partecipanti sarà maggiore.

Si gioca con due mazzi identici da 40 carte ciascuno e su ogni carta è rappresentata una figura diversa. Solo il colore del dorso dei due mazzi è differente, uno è giallo ed uno è rosso, così da poterli distinguere. Il gioco prevede un banditore, detto anche Mercante, che può essere uno degli stessi giocatori. Innanzitutto il banditore riscuote da ciascun giocatore una posta convenuta, uguale per tutti, dopodiché prende uno dei due mazzi (ad es. quello rosso), lo mischia e/o lo fa mischiare a chi lo desidera, e consegna una uguale quantità di carte a ciascun partecipante, tenendo le restanti per l'asta. Solitamente il banditore fa in modo che circa un terzo o un quarto del totale del mazzo rimanga a sua disposizione (ad es. se i giocatori sono 12, ciascuno riceve 2 carte e 16 restano nel mazzo).

Le carte rimaste (quelle del mazzo rosso, nel nostro es.) verranno infatti messe all'asta, una o più alla volta, a piacimento del banditore, il quale dovrà tirar fuori tutto il suo spirito e la sua eloquenza per rendere coinvolgente e spassosa l'asta e per ottenere quanto più denaro possibile dai compratori. Dopotutto, vendere è un'arte! La regola vuole che, prima di cedere la carta al miglior offerente, il banditore ripeta solennemente il bando per tre volte. Egli potrà offrire le carte sia dichiarandone la quantità che al buio, cioè nascondendole in modo che non se ne conosca il numero (ovviamente in quest'ultimo caso il banditore, se anche giocatore, non potrà fare offerte).

Appena conclusa l'asta, la somma raccolta (con la posta iniziale e con le aste) viene suddivisa per i premi (di solito si opta per un primo premio molto sostanzioso ed altri via via inferiori).

Tenuto conto del numero dei partecipanti, verranno quindi estratte a caso (in genere ci si appella all'innocenza dei bimbi presenti) e poste coperte sul tavolo da 3 a 6 carte del mazzo non utilizzato in precedenza (nel nostro es. quello giallo), che saranno le fortunate carte a cui verranno associati i premi. Per mantenere un ancor più alto livello di suspense, una delle carte coperte può essere lasciata senza premio, così facendo i giocatori che rimarranno in gara fino alle ultimissime battute della partita saranno tutti vincenti tranne uno.

A questo punto il banditore inizierà a scoprire, una dopo l'altra, tutte le carte perdenti (dal mazzo giallo) che corrispondono a quelle già in mano dei giocatori (del mazzo rosso). Di volta in volta uno dei giocatori avrà in mano una carta identica (a parte il colore del dorso) a quella chiamata dal banditore: le due carte così abbinate verranno quindi scartate. Nel corso della partita i giocatori potranno scambiarsi carte, venderle, acquistarle o proporle in comproprietà. Chiaramente, il valore di quelle in gioco aumenterà sempre di più con il proseguimento della partita.

Alla fine, tutte le carte perdenti saranno state scartate, ad eccezione di quelle identiche (a parte il colore del dorso) a quelle coperte sul tavolo. Tali carte verranno allora voltate e verranno così incoronati i vincitori, ai quali spetterà il premio corrispondente. Come è facile intuire, un giocatore particolarmente fortunato può vincere anche più premi.

Buon divertimento!

