



La tradizione, la lingua, la creatività e la memoria di Perugia raccontate dall'Accademia del Dónca



Autore SANDRO ALLEGRINI

Titolo MERCANTE DI FREGGI PERUGINI

Prezzo 15,00 €

Libro (108 pp. con ill.) + 100 carte illustrate da Claudio Ferracci

Lo scopo del “Mercante in fiera di fregghi perugini” è quello di raggiungere la vasta platea degli appassionati della lingua del Grifo e dell'avvincente gioco di carte. Il prodotto ha l'ambizione di porsi anche in chiave culturale, non semplicemente ludica. Non solo l'obiettivo di perseguire un sicuro divertimento, proponendo una variante del gioco assai noto, ma anche una finalità, più marcatamente “pedagogica”, consistente nel desiderio degli autori di far conoscere una pluralità di lemmi ed espressioni appartenenti alla lingua dialettale.

L'approccio è quello scientifico ed etimologico, a riprova di come la lingua perugina faccia capo a matrici di origine colta (latina, greca, etrusca), potendo a buon diritto rivendicare una propria dignità.

Non solo parole, ma anche uno spaccato antropologico su modi di vita, tradizioni storiche e forme idiomatiche. Anche il “Mercante in Fiera di fregghi perugini” è una delle tante proposte avanzate dall'Accademia del Dónca per celebrare la peruginità.



LE REGOLE DEL GIOCO

Come si svolge il Mercante in Fiera



Il Mercante in Fiera perugino è costituito da due mazzi di carte identiche nelle figure, differenziate solo dal colore del dorso (rispettivamente a sfondo rosso e nero, con sopra stampigliato il logo dell'Accademia del Dónca, opera del grafico Marco Vergoni). Si parte utilizzando un solo mazzo di carte.

Il gioco inizia con la distribuzione ai partecipanti, da parte del Mercante (che è un gestore, non un giocatore) di un numero uguale di carte, a prezzo fisso. Le rimanenti verranno cedute, aggiudicandole al miglior offerente con singole aste al rialzo (è ovvio che chi dispone di più carte ha maggiori possibilità di vincita).

Una volta terminate l'assegnazione e la vendita, ogni giocatore si porrà davanti le carte possedute. Sulla base del denaro raccolto nelle precedenti operazioni, il Mercante stabilirà l'ammontare dei premi (cinque, per esempio), con valore crescente, dall'ultimo al primo. Ma si potranno anche mettere in palio premi in natura o giochi di particolare *appeal*.

A questo punto, il Mercante prenderà il secondo mazzo di carte dal quale inviterà qualcuno dei presenti ad estrarre altrettante carte quanti sono i premi. Saranno queste le vincenti. Le carte, coperte e senza essere viste da alcuno, verranno poste in corrispondenza di ciascun premio.

Si inizia così il gioco, scoprendo una a una le carte del secondo mazzo. Mano a mano che queste vengono chiamate e scoperte, le carte equivalenti, in possesso dei singoli giocatori, risultano progressivamente eliminate.

Restano in gioco solo quelle coperte e corrispondenti ai premi. I giocatori in possesso della carte vincenti, uguali a quelle che restano in gioco, si aggiudicano i rispettivi premi.