



# FRA' DIAVOLO

## Trova le combinazioni

GIOCO DI CARTE  
Federico Berti

"Fra' Diavolo", è un gioco semplice ma non banale, per il quale non servono tabelloni e pedine. A ognuno dei partecipanti viene distribuita una carta dai 90 *Tarocchi dei sogni*, che dovrà conservare coperta davanti a sé fino al momento di cominciare. Il resto del mazzo lo disporremo in mezzo al tavolo, in posizione tale che ciascuno possa accedervi con facilità allungando una mano. Il mazzo va tenuto scoperto, che sia riconoscibile il suo contenuto.

E' molto importante la disposizione dei giocatori intorno al tavolo: non essendo circolari le nostre carte e non essendo circolare, ma ortogonale, la disposizione dei simboli nel riquadro centrale, nessuno deve trovarsi in posizione tale da avere i disegni capovolti davanti a sé: un lato del tavolo dunque dovrà rimanere libero, bisogna sedere solo intorno ai

3 lati che consentono di guardare il mazzo centrale da un'inclinazione non superiore 90°, un angolo retto.

Si dà il fischio d'inizio, nel senso letterale d'un bel fischio sonoro. Se nessuno dei partecipanti sa fischiare, scegliete una parola d'ordine da pronunciare tutti insieme, in coro. Al segnale, i partecipanti rovesciano ciascuno la propria carta e ne guardano il contenuto. Osservando il mazzo centrale, devono trovare un collegamento tra uno dei cinque disegni e uno di quelli riprodotti sulla propria carta. Ad esempio, Il Frate n.9 e Il Diavolo n.41, oppure La Lettera n.4 e Il Postino n.34.

Chi per primo riesce a trovare una connessione tra i propri disegni e quelli sulla carta scoperta al centro del tavolo in cima al mazzo, prende

quest'ultima pronunciando il segno che ha scelto, ad esempio Il Frate, e la accosta alla propria pronunciando il secondo segno, ad esempio Il Diavolo, quindi cattura la carta disponendola scoperta in cima al proprio mazzo: da quel momento cambia la carta di riferimento per quel giocatore.

L'abbinamento fra i disegni nelle carte dev'essere evidente e non suscettibile di controversie, altrimenti il gioco perde interesse. Vanno bene sinonimi, contrari, qualità o attributi che uniscono le carte, oggetti che si possano mettere naturalmente in relazione fra loro. "Fra' Diavolo" rende bene anche in 2, ma dà il meglio di sé in 4 o più partecipanti. Il ritmo dev'essere veloce, scorrevole.

Se nessuno riesce a trovare una connessione, uno dei concorrenti può chiedere che venga rimescolato il mazzo chiamando l'Angelo. La formula è testuale: "Chiamo l'Angelo", recitata la quale conta ad alta voce 3 secondi. Gli altri giocatori in quei 3 secondi trovano un abbinamento catturando la carta, altrimenti il mazzo centrale viene tagliato dal giocatore che ha chiamato l'angelo. Il taglio del mazzo avviene dividendolo in due mazzi più piccoli e disponendo quello inferiore sopra quello superiore, sempre scoperto in modo tale che tutti possano vederne il contenuto.

Il gioco termina quando tutte e 90 le carte sono state catturate dai giocatori. Si contano i punti. Ogni carta vale 1 punto. La carta del Diavolo e quella del Frate valgono 5 punti ciascuna. Vince chi ha più punti.

## LIVELLO AVANZATO

L'avanzamento dei livelli influenza sul tipo di collegamento da ricercare tra una carta e l'altra. Di seguito alcune delle varianti. Questo livello di gioco è particolarmente consigliato agli aspiranti narratori e poeti estemporanei, si può praticare anche in solitario, come addestramento all'uso del linguaggio. Si devono

abbinare tra loro parole che fanno rima, o piuttosto parole che hanno lo stesso numero di sillabe, o ancora parole che hanno la stessa cadenza degli accenti. L'importante è che ogni mano sia dedicata a un solo tipo di abbinamento.

Nel livello più avanzato i giocatori concordano un tema comune all'inizio della partita, al quale devono attenersi nella ricerca dei collegamenti fra le carte. Il tema comune può essere generico, ad esempio la caccia, oppure la pesca, le stagioni, l'amore, l'odio e così via. Oppure, può essere un tema più specificamente narrativo, come la costruzione di un personaggio comune a tutti i giocatori, di uno scenario entro il quale far avvenire delle storie. In questa modalità il gioco si presta all'invenzione di *story-boards* per Gdr, o alla scrittura collettiva.

L'ultimo livello è per improvvisatori già esperti, non provatelo se non vi sentite pronti. A ogni mano, subito dopo aver abbinato le carte pronunciando ad alta voce i simboli corrispondenti, si deve improvvisare un distico di settenari, ottonari o endecasillabi. Se non sai cos'è un settenario, un ottonario o endecasillabo, non sei ancora pronto per questo livello di gioco. È possibile aumentare la difficoltà dedicando a ogni coppia di simboli una terzina, una quartina, un'ottava. Per i maestri dell'improvvisazione le ottave saranno incatenate una all'altra e dovranno essere consequenti anche per argomento. Se non sai cos'è un'ottava incatenata, non sei pronto per questo livello di gioco, ma il fatto stesso che te lo stia chiedendo vuol dire che potresti diventarlo.

Fra' Diavolo è il nome d'un personaggio storico, al secolo Michele Arcangelo Pezza, militante sanfedista nel Regno di Napoli durante il Risorgimento Italiano, cantato da Victor Hugo e Alexandre Dumas. Contro-rivoluzionario, è stato un brigante al soldo prima degli austriaci, poi degli inglesi. Ho scelto questo nome solo per significare l'incontro degli opposti, il frate e il diavolo, due simboli tanto diversi tra loro, combinati per produrre un significato.

