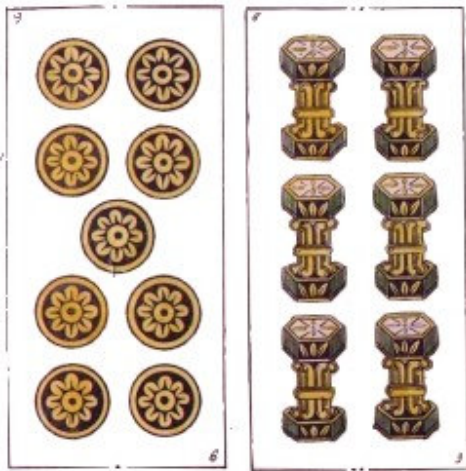


Le carte bresciane e bergamasche

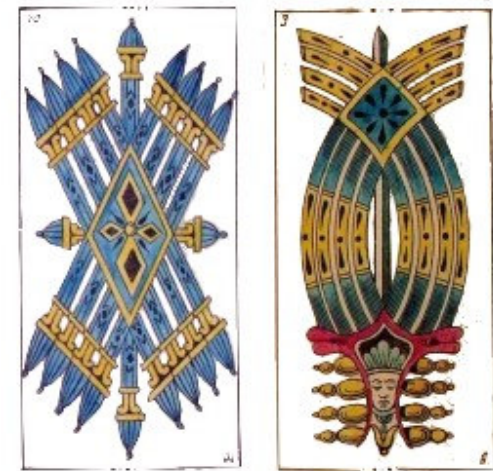
Nell'Italia di nord-est si usano carte a semi italiani, cioè con ori o denari, coppe, bastoni e spade.

Le carte a semi italiani hanno molte caratteristiche in comune, avendo tutti come antenate le carte *Trevisane* o *Veneziane*.



I bastoni sono simili a scettri e le spade dei numerali, esclusa quella centrale, sono curve.

Spade e bastoni si intrecciano nel disegno a formare un graticcio.



In Lombardia si usano due mazze con semi italiani: le carte *Bresciane* e le *Bergamasche* che da queste derivano.

Entrambi questi territori erano un tempo sotto il dominio della repubblica di Venezia; le loro carte hanno questo tipo di semi perché discendono dalle carte *Trevisane* o *Venete*, usate a Venezia da ben 500 anni.

In questi due mazze nel tre di spade il seme centrale attraversa una corona, e il due di denari ha una decorazione di foglie a *S* intorno ai semi.



Le carte *Bresciane* sono a figure intere, vendute in confezioni da 52 carte per un gioco tipico detto *Cìcera bigia*, una variante della scopa.



Carte caratteristiche, che distinguono questo mazzo sono il fante di coppe con un cane che lo accompagna, il re di bastoni che ha in basso un cerchio dove era apposto il bollo fino al 1862 e il due di spade con al centro un disegno particolare.



Hanno doppi semi sui fanti di bastoni e spade.

Nel fante di spade non è chiaro se nella mano sinistra tiene un'altra spada o il fodero di quella che ha nella mano destra.

Alcune carte sono chiamate dai giocatori con nomi dialettali particolari.



Il due di spade è detto "*la mata*", che in dialetto significa la pazza.

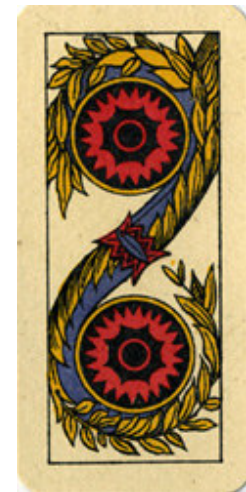
In questo caso però il termine deriva dallo spagnolo "*mata*", che indica una carta con un valore particolare.

Infatti il due di spade è una carta che funziona da joker nel gioco del *Sette e mezzo* e vale un punto nella *Cìcera bigia*.



Il fante di coppe è detto "*fant cagnì*" (fante cagnolino) per il cane che sta ai suoi piedi, "*fant gòp*" (fante gobbo) per il mantello che gli disegna una gobba sulla schiena o anche "*san Ròch*" (san Rocco) perché nell'iconografia classica questo santo viene raffigurato con un cane ai suoi piedi.

Il due di denari rappresenta, secondo i giocatori, "*i bale de l'orso*" (i testicoli dell'orso) o "*i bale de fra Giöle*" (le bugie o i testicoli di frate Giulio).



Le carte *Bergamasche* sono a 40 carte con figure speculari, ovvero con due mezze figure riprodotte specularmente.

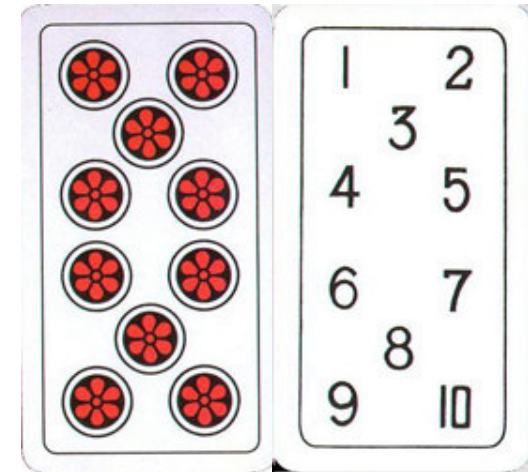


Carte caratteristiche sono l'asso di bastoni, sorretto da una mano e con il motto "*Vincerai*" sul cartiglio e il fante di spade con due spade.

Di quella tenuta a sinistra, essendo la figura tagliata a metà, si vede solo l'estremità dell'elsa.

Alcuni produttori inseriscono nella confezione 4 carte extra, due otto e due dieci di denari oppure 4 carte con i numeri da 1 a 10.

Queste carte vengono usate per segnare i punteggi durante le accanite partite.



In alcuni paesi i giocatori danno alle carte un nome, naturalmente in dialetto.

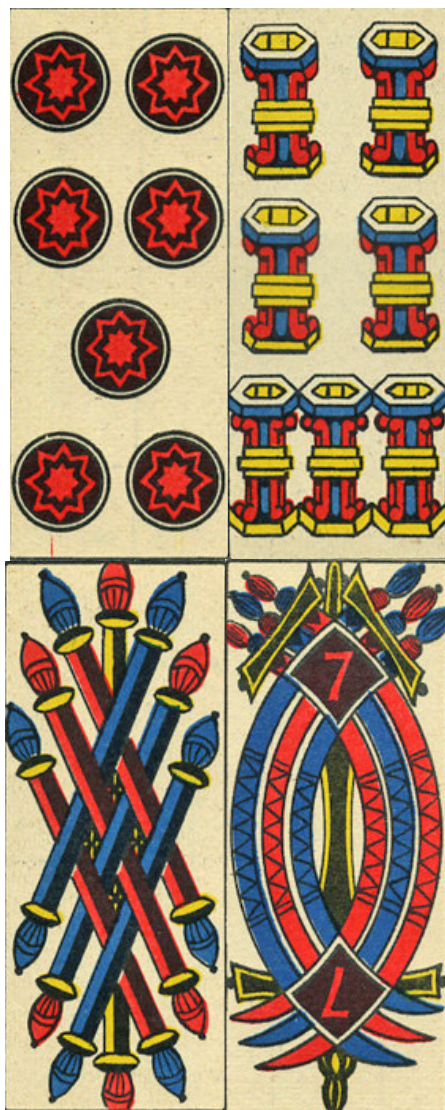


L'asso di coppe è il "*bócia*" (ragazzo) o "*pisa lòbia*" o "*pisì*" perché immaginano che l'amorino raffigurato stia facendo pipì da un loggiato, usanza abbastanza diffusa nottetempo quando le abitazioni non erano dotate di servizi interni.

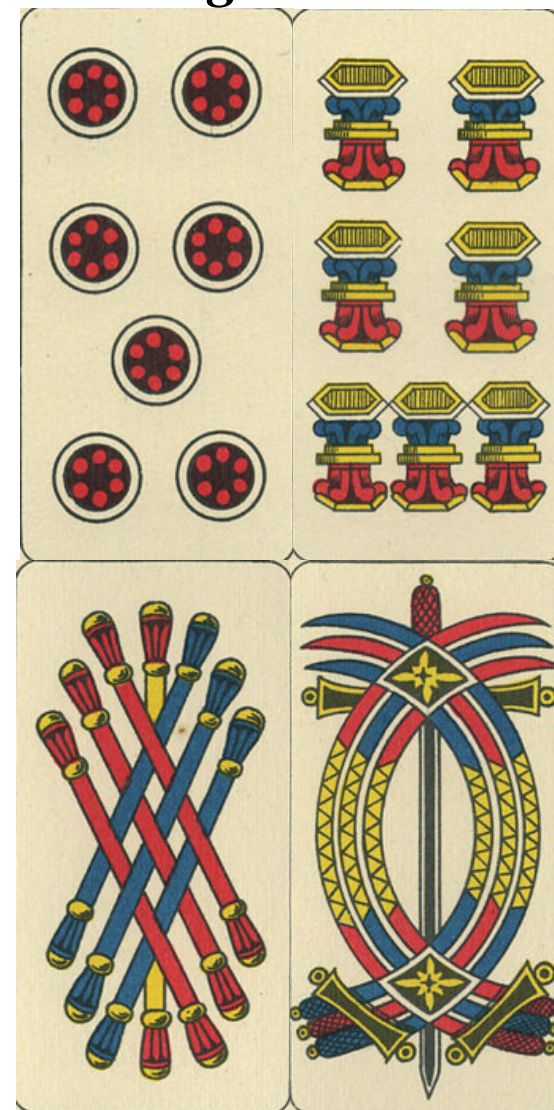
Il quattro di spade, per il disegno di donna all'interno, è detto "*Margì*", dal nome della moglie di Gioppino, la più famosa maschera bergamasca.



Bresciane



Bergamasche



Anche le scartine di questi due mazzi si differenziano nei disegni.