

La storia e il significato dei semidelle carte da gioco

Con tutti i giochi di carte esistenti, a tutti è capitato almeno una volta di ritrovarsi seduti al tavolo con amici e parenti per una partita. Le carte hanno origini antichissime e ancora oggi vengono utilizzate sia per il divertimento casalingo sia in sale da gioco professionali. Gli esperti che sanno [quali sono i più famosi casinò italiani](#) si saranno di certo imbattuti in numerosi tipi di mazzi, che variano a volte da Paese a Paese, ma in generale anche chi non gioca spesso è a conoscenza dell'esistenza di regole e tradizioni differenti che ruotano proprio intorno a queste tessere così sfruttate nell'intrattenimento. I giochi di carte sono un vero e proprio must.

Le carte francesi sono le più celebri e di conseguenza lo sono anche i loro semi: quadri, cuori, picche e fiori, che hanno fatto la loro apparizione almeno 500 anni fa, in terra francese. Sembra che non avessero un vero e proprio significato e che siano stati scelti perché semplici da realizzare e replicare, considerando che in origine i disegni venivano effettuati manualmente. In ogni caso, la picca e il fiore si ispirerebbero a uno specifico tipo di foglia che cresce in Germania, dove i semi sono invece campanelli, ghiande, foglie e cuori. In Inghilterra, però, al posto di fiori e picche troviamo rispettivamente bastoni e spade e il banale quadro si trasforma addirittura in diamante, mentre in Giappone c'è persino un seme in più: il vortice.



Le carte latine come quelle spagnole, portoghesi o italiane raffigurano altri semi: coppe, denari, spade e bastoni, tutti oggetti dell'epoca medievale. I denari simboleggiavano la realtà mercantile, le coppe indicavano la casa, le spade erano un riferimento ai soldati e i bastoni ai contadini. Le carte che compongono questi mazzi erano e sono ancora oggi 40 e non 52. Oltre che gli 8, i 9 e i 10 mancano i jolly, inventati negli Stati Uniti e conosciuti talvolta anche come "joker".

A seconda del gioco che si sta praticando, comunque, anche carte all'apparenza poco interessanti possono risultare utili per raggiungere la vittoria. Si pensi alla "pinella", cioè il 2 del burraco, che funziona proprio come un jolly. In questo gioco l'asso può essere posizionato sul tavolo prima del 2 o prima del re, a discrezione del giocatore. [Nella briscola la carta che assegna più punti dopo l'asso è il 3](#) e nel sette e mezzo, invece, la "matta", ossia il re di denari, può acquisire però qualsiasi valore intero desiderato dal giocatore. Il 7 di denari, inoltre, vale da solo un punto quando raccolto da uno dei giocatori.

Le carte sono sempre state di dimensioni ridotte per facilitarne l'utilizzo e il trasporto, considerando che per la maggior parte del tempo vengono tenute in mano dai giocatori. Le loro origini sono ancora oggi sconosciute, ma è certo che ne circolassero già degli esemplari in Cina, almeno un millennio fa. Sin dal primo momento riportavano sulla facciata frontale dei simboli che potessero distinguerli dalle altre. In epoca di continui viaggi navali, l'invenzione continua di nuovi giochi fu quasi automatica.

[Read More](#)