COMUNE DI
MONTORIO AL VOMANO

BIMO TERAMO
CONSORZIO DEI COMUNI DEL VOMANO E TORDINO

IL COLLE
E IL SOLLEONE
ASSOCIAZIONE CULTURALE

# "Gioco dello Stù"
# REGOLAMENTO

Foto: Diego Boschi

**Montorio al Vomano (Te)**
Edizione 2019

## Carte negative:

**MATTO**

*(lu Matt)*

**LEONE**

*(lu Ffù o la Lambràtt o lu Rattachjul)*

**MASCHERONE manco di Secchia**

*(lu Mmascaràun)*

**SECCHIA meno di Nulla**

*(la Sàcchje o lu Callarùtt)*

**NULLA**

*(la Null)*

## Carte numerali:

## Carte positive:

**FERMATEVI ALQUANTO**

*(XI - la Tavèrn, la Cas)*

**GNAO**

*(XII - la Gnàff)*

**SALTA**

*(XIII - lu Cavàll, la Salt)*

**HAI PIGLIATO BRAGON**

*(XIIII - lu BBùm)*

**CUCCO**

*(XV - lu Cill)*

***"Una tavolata di giocatori (una società umana);***

***a ognuno una carta (una sorte);***

***a ognuno una possibilità di cambiarla (di mutar destino);***

***ma ognuno è bloccato dinanzi ad un trionfo (è sconfitto dai potenti) e capita di buscare un colpo (di esser puniti);***

***si scoprono le carte e la più bassa (il caprio espiatorio) paga per tutti."***

## REGOLAMENTO

### Regola n° 1 – Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è di divertirsi insieme agli amici nell'atmosfera ilare e gioiosa che si viene a creare.

### Regola n° 2 - Numero dei giocatori

Si gioca con un numero non definito di persone, da 2 a oltre 20. Più sono le persone più il gioco è divertente e allegro, pieno d'imprevisti e farcito di situazioni complicate. Comunque, il numero ideale è di circa 12 giocatori.
I giocatori sono liberi di disputare tutta la partita come meglio credono, unica norma da rispettare è quella di fare passo solo se si ha la possibilità di ricevere in cambio una carta di valore superiore.

### Regola n° 3 - Le carte

*(Descrizione riferita alle carte prodotte dalla ditta Masenghini di Bergamo; nelle vecchie edizioni le figure sono leggermente diverse.)*

Si gioca con un mazzo speciale di 40 carte, di cui 10 figurate e 10 numerate, ripetute due volte.
A sinistra sono riportate le 20 carte elencate in ordine di valore crescente. Tra parentesi è indicato l'eventuale valore stampigliato sulla carta e la sua dicitura in montoriese, trascritta così com'è pronunciata.

## Regola n° 4 – Ordine dei posti

Visto lo spirito del gioco, la scelta dei posti spesso è funzionale alla creazione di situazioni spassose e di sfottò e poco importa chi sarà il primo a dare le carte, perché il gioco dura tanto e normalmente almeno una volta ognuno è di turno. Essere il mazziere, poi, non tranquillizza sulla possibilità di perdere la pedina: anzi, quando *"si va col mazzo"*, ossia è il mazziere a perdere la pedina, gli sfottò aumentano.
Quando, invece, l'assegnazione dei posti è necessaria, si adotta il seguente criterio: un giocatore a caso distribuisce, scoperte, le carte ai giocatori seduti intorno al tavolo; poi, dal giocatore con la carta più alta, che sarà il primo mazziere, gli altri prenderanno posto alla sua destra, secondo l'ordine decrescente delle carte. In caso di carte uguali, l'assegnazione dei posti dei due giocatori avviene ripetendo la stessa sequenza, limitata a loro due.

## Regola n° 5 – Posta in gioco e pedine

Prima che il gioco inizi, ogni giocatore paga la posta (puntata) stabilita di comune accordo tra i partecipanti. La posta in gioco è messa da parte e custodita da un giocatore o da un giudice esterno. La posta dà diritto a tre pedine che non sono distribuite immediatamente ai singoli giocatori ma solo al momento della perdita di una di loro.
Spesso come pedine sono utilizzate carte da ramino che, durante il gioco, devono essere esposte a vista (a volte si tenta di nasconderle per evitare il malocchio).

## Regola n° 6 – Mazziere (lu mazzar)

Chi distribuisce le carte ha un vantaggio rispetto agli altri giocatori. Quando il mazziere decide di passare la propria carta o quella pervenutagli da un passo, non subisce mai il fermo.
Nel caso decida di disfarsi della propria carta, la colloca in fondo al mazzo e ne prende una da sopra. Quella sarà la carta che scoprirà agli altri giocatori.

## Regola n° 7 – Distribuzione delle carte

Di norma, si gioca sempre con tutte le quaranta carte del mazzo, anche quando restano due soli giocatori ma, in alcuni momenti, si può decidere di togliere un matto (vedi regola n° 12) Le carte si distribuiscono in senso antiorario e

quindi iniziando dal giocatore situato alla destra del mazziere. Questi mischia le carte, poi le fa tagliare dal giocatore alla sua sinistra e tenendole poggiate sul tavolo, distribuisce una carta a giocatore. E' preferibile, al fine di evitare discussioni, che il mazziere dopo aver distribuito la prima carta, aspetti la decisione del giocatore (sto o passo) per poi distribuire la carta al giocatore successivo e così via. A ogni mano, per la distribuzione delle carte, si cambia mazziere secondo la successione antioraria dei giocatori.

**Regola n° 8 – Modalità di gioco**

Il gioco è ad eliminazione: a ogni mano il giocatore che possiede la carta più bassa paga un pegno (pedina) delle tre a sua disposizione, fintanto che rimanga un solo giocatore, il quale si aggiudica il montepremi formato dalle poste (puntate) dei giocatori, più quelle degli eventuali rientri ("ricompere") – vedi regola n° 10. Il gioco permette al giocatore in possesso di una carta bassa di passarla al giocatore seguente, con la speranza di ottenere un baratto vantaggioso, correndo però il rischio di ricevere una carta peggiore o di essere impedito allo scambio, con quello che ne segue, come si vedrà nelle regole successive.

**Regola n° 9 – Definizione di vergine**

Tutti i giocatori con tre pedine originali si dicono vergini. La verginità è persa appena si paga un pegno, anche se si è in possesso di più di tre pedine (cosa che può avvenire quando i giocatori "risalgono", come vedremo nella regola n° 12).

**Regola n° 10 – Rientro**

Fin quando rimane in gioco un vergine, i concorrenti eliminati hanno la possibilità di rientrare in gioco con altre tre pedine, pagando una nuova posta (ricompera), ma non sono più vergini. La posta per il rientro si fissa in quote crescenti progressive. Il primo rientro è pari al doppio della quota iniziale, il secondo al quadruplo, il terzo all'ottuplo e così via. Il raddoppio della quota scatta ogni qualvolta un giocatore eliminato decide di rientrare in gioco.
E' permesso al giocatore eliminato di accordarsi per il rientro con una o più persone: a condurre il gioco con le nuove tre pedine sarà sempre ed esclusivamente il giocatore appena eliminato; se l'accordo è tra più giocatori appena eliminati, ne giocherà uno solo di questi, a piacimento, mantenendo la propria postazione.

## Regola n° 11 – Passo

Il giocatore che riceve la carta può decidere di tenerla o passarla al giocatore successivo. In questo caso il giocatore che segue sarà tenuto a scambiarla con quello che ha chiesto il passo, salvo che la carta toccatagli in sorte non superi il valore X. Questa evenienza fa sì che il giocatore cui è stato chiesto il passo rifiuta lo scambio e scopre la sua carta oppure, in caso possegga la Taverna, ne può contrattare la cessione, come prevede la regola n° 13.
Se chi accetta il passo consegna, a chi lo richiede, una carta più bassa, trattiene la nuova carta e si dice che ha fatto un "passo e sto".
Per esempio, se a seguito di una richiesta di passo si consegna il Mascherone in cambio della Secchia, non si continua a passare la carta perché si è già sicuri di non perdere una pedina, avendo ceduto una carta più bassa. Almeno momentaneamente, perché in caso di gnaffata e conseguente *"cart'arrit"* si potrebbe tornare in possesso della carta ceduta in precedenza (vedi regola n° 14).

A volte si può decidere di non continuare il passo, anche con carte di basso valore, se si ritiene che queste non siano le più basse della giocata.
Altre volte si decide di mantenere la carta di basso valore con la speranza di perdere l'ultima pedina ed effettuare una ricompera conveniente.

## Regola n° 12 – Matto

Di questa carta si dice "paga e fa pagare" perché il giocatore che rimane con la carta del Matto perde una pedina e ne fa perdere una a quella con il valore più basso. Se, invece, in una mano della partita escono contemporaneamente i due matti del mazzo, i giocatori che li possiedono aumentano di una pedina. Anche in questo caso il possessore della carta più bassa perde una pedina.
Nel caso che, in finale, entrambi i giocatori siano in possesso del Matto, il mazziere aumenterà di una pedina, mentre il giocatore di mano resterà con quelle in suo possesso *"n llev e n matt"* (non toglie e non mette) poiché, come previsto dalle regole, dovrebbe aumentare di una pedina per l'uscita dei due Matti, ma perderne una per essere quello di mano con la carta più bassa.
Quando vi è un elevato numero di giocatori, quindi elevata possibilità di uscita di due Matti, si può decidere di toglierne uno, momentaneamente, per accorciare la durata della partita.

### Regola n° 13 – Fermatevi Alquanto o Taverna (XI)

Se il giocatore che passa la carta si vede arrestare dalla Taverna con la frase "fermatevi alquanto" oppure *"tingh la Cas, ch m'àrdì?"* (ho la Taverna, che mi dai in cambio?), può contrattarne la cessione in cambio di un indennizzo (per esempio la ricompera più grande o la divisione della posta in caso di vincita, ecc.).

In caso di accordo, si scambiano le carte, si scopre la Taverna e il gioco continua; altrimenti, si scopre la Taverna fermando il gioco di chi ha fatto passo dicendo *"fatt nu bicchijr"* (bevi un bicchiere).

In quest'ultimo caso, se la carta di chi ha fatto passo è la Nulla e alla fine della mano questa sarà la carta più bassa, il possessore della Taverna perde una pedina.

Se un giocatore riceve in cambio una Taverna a seguito di un accordo, dovrà restituirla al precedente possessore quando accada una gnaffata con conseguente carta che viaggia all'indietro (vedi regola n° 14).

Il contratto stipulato per la cessione della Taverna, però, rimane comunque valido.

Nel caso, invece, non ci sia stato scambio con la Taverna, la carta che viaggia all'indietro è fermata da questa senza possibilità di contrattare. In questo caso, se la carta "viaggiante" è la Nulla ed é la carta più bassa della mano, a perdere la pedina sarà quest'ultima e non la Taverna.

Se in una mano precedente è stata scambiata la Taverna, non è obbligatorio scambiarla nelle mani successive.

### Regola n° 14 – Gnao (XII)

Il giocatore che passando la carta è fermato dalla Gnaff, cioè *"pij na gnaffat"* (prende una "gnaffata") perde subito una pedina e fa tornare indietro la sua carta (vedi anche regola 18). La corsa della carta può continuare fino al primo giocatore dopo il mazziere oppure fino a incontrare una carta con valore superiore a X, ad eccezione del "Salta".

Tale regola, *"Gnaff, cart'arrit"* (Gnaff carta indietro), comporta un rischio anche per i giocatori che hanno già effettuato la loro mano di gioco e si sentono tranquilli con la carta in loro possesso. Infatti, con la carta che corre indietro, possono essere soggetti a *"gnaffate, bbummate o cecate"* (termine dialettale che sintetizza la perdita della vista a causa delle beccate dell'uccello, il Cucco) o ritrovarsi carte spiacevoli tra le mani.

### Regola n° 15 – Salta (XIII)

Il possessore della carta "Salta", cui è stato chiesto il passo, la scopre davanti a sé dicendo *"zumb"* (salta) e il giocatore richiedente dovrà scambiare la carta con quello successivo.
Anche nel caso in cui a seguito di gnaffata la carta corre all'indietro (*"Gnaf cart'arrit"*), la carta Salta sarà saltata.

### Regola n° 16 – Hai pigliato Bragon (XIIII)

Se il giocatore che chiede il passo s'imbatte nella carta "Hai pigliato Bragon", cioè *"lu BBum"*, riceve *"na bbummet"*, di norma accompagnata dalla simulazione di uno sparo. Il giocatore che subisce la bbummata perde subito una pedina e ferma il suo gioco. Poiché chi prende la bbummata facilmente possiede la carta più bassa, è probabile che rischi di perdere due pedine, una per la bbummata e una per la peggiore carta della mano.

### Regola n° 17 – Cucco (XV)

Il giocatore che possiede il Cucco *(lu Cill)*, la carta più alta del mazzo, si limiterà a scoprire la carta fermando il gioco del richiedente il passo senza però causargli la perdita immediata della pedina, che ci sarà solo se la carta fermata sarà la più bassa della giocata.
Pur essendo la carta di più alto valore, il Cucco non è esente dal perdere pedine: ad esempio il giocatore che lo possiede perde pedina se in finale l'avversario possiede un Matto, oppure l'avversario è il mazziere e possiede un altro Cucco.

### Regola n° 18 – Fuori dal gioco *("su saupr")*

Come visto nelle regole precedenti, a seguito di una bbummata o di una gnaffata si perde immediatamente una pedina. Se questa è l'ultima a disposizione del giocatore che l'ha subita, lo stesso esce dal gioco, *"va su saupr"*, e la sua carta è messa sotto il mazzo. Al solito, la carta più bassa dei restanti giocatori perderà una pedina.
In una finale a due, il giocatore che ha mandato fuori dal gioco l'avversario a

seguito di una gnaffata o di una bbummata, vince sempre lo Stu', anche se è in possesso di una sola pedina: è l'unico caso in cui al termine della giocata non si paga pegno.

### Regola n° 19 – Due carte uguali

Com'è noto, tutte le carte da Stu' sono doppie, per questo può succedere che alla fine della mano due giocatori scoprano due carte uguali.
In questo caso, se risultano essere le più basse, perderà la pedina il giocatore più vicino al mazziere (solitamente definito "di mano").

### Regola n° 20 – Accordo per la vincita

Gli ultimi due giocatori rimasti possono accordarsi per dividersi il montepremi come meglio credono. In ogni caso, però, devono ultimare la partita perché c'è sempre la possibilità del rientro in gioco di tutti i giocatori, come disciplinato nella regola n° 21.

### Regola n° 21 – Rientro di tutti i giocatori

Può succedere che alla fine del gioco non ci sia un vincitore, cioè nessun giocatore rimane con almeno una pedina.
In questo caso si ricomincia da capo; tutti i giocatori rientrano in gioco senza pagare la posta, con tre pedine e senza la possibilità della "ricompera".
Questa eventualità non avviene spesso, ma può verificarsi. Per meglio comprendere si riporta qualche esempio esplicativo.

- Finale con due giocatori: se hanno una sola pedina ciascuno e a uno di questi rimane il Matto (che paga e fa pagare), mentre l'altro ha una qualsiasi carta che non sia l'altro Matto (vedi regola n° 12), entrambi perdono una pedina;
- Finale con tre giocatori: se tutti rimangono con una sola pedina e il primo giocatore subisce una "gnaffata" o "bbummata" dal secondo giocatore e al mazziere, nonostante il passo, tocca il Matto, tutti e tre perdono una pedina.

Se in finale uno dei giocatori possiede il Matto ed ha la possibilità di far rientrare in gioco gli esclusi, si trova in una situazione ottimale per ottenere una percentuale di vincita sul montepremi.

Difatti, nel caso in cui siano entrambi possessori di una sola pedina, chi ha il Matto può contrattare il suo "passo" con l'avversario per cercare di far proseguire il gioco, oppure il suo "sto" con gli esclusi per farli rientrare in gioco.

**Regola n° 22 – Sequenza di gioco: Gnaff e BBum**

Questa sequenza è certamente tra le più ilari per gli spettatori e gli altri giocatori, ma altrettanto spiacevole per chi la subisce.
Accade quando un giocatore di una carta di basso valore decide di fare passo e s'imbatte in una gnaffata. Allora perde subito una pedina e fa viaggiare la sua carta a ritroso. Se nel suo viaggiare all'indietro malauguratamente s'imbatte anche in una bbummata, perde un'altra pedina e si arresta. Spesso la carta che "gira" è di basso valore ed è frequente che sia la più bassa di quella mano, con conseguente perdita di un'ulteriore pedina.

Tirando le somme, si son perse tre pedine e se il giocatore era ancora vergine, avviene la cosiddetta "fine del vergine".
E' evidente che se il giocatore che subisce Gnaff e BBum possiede meno di tre pedine *"va su saupr"* (vedi regola n° 18).

**Regola n° 23 – Sequenza di gioco: Gnaff e Gnaff**

Ricalca, essenzialmente, la sequenza Gnaff e BBum. C'è da rilevare che la seconda gnaffata non fa ripartire il giro della carta al contrario ma la blocca.
Anche in questo caso si perde una pedina per ciascuna gnaffata e un'altra se si possiede la carta più bassa.

**Regola n° 24 – Divieti e allusioni**

E' vietato ogni tentativo di scoprire le carte in gioco e nessun giocatore deve dare informazioni o fare allusioni che possano far trasparire il valore della carta in suo possesso. Va rigorosamente rispettata la terminologia dialettale prevista per indicare carte e situazioni di gioco ma nulla vieta attribuzioni, a carattere personale, di nomignoli allusivi a carte o giocate che aiutino a movimentare il gioco.

## Curiosità

*Di norma il vincitore dello Stù esce dalla finale tra due giocatori, ma le esperienze passate raccontano di situazioni eccezionali e particolarmente divertenti, come questa: la vittoria conseguita con una sola mano in una finale a cinque.*

*Se tutti i giocatori sono rimasti con una sola pedina, ad eccezione del terzo giocatore che può averne anche due, può accadere che il mazziere nel distribuire le carte ne consegni una di basso valore al primo, dia un BBum al secondo giocatore, un'altra carta di poco valore al terzo, una Gnaff al quarto. Per se tira fuori dal mazzo una carta di valore medio-alto, diciamo fino alla Taverna (XI).*

*Allora, il primo giocatore passa la sua carta ma viene bbummato dal secondo e "va su saupr"; il terzo passa la carta al quarto ma subisce una gnaffata e "va su saupr" subito, se ha una sola pedina, altrimenti la sua carta va indietro e prende una bbummata dal secondo giocatore, andando comunque "su saupr", se ha due pedine.*

*A questo punto il mazziere, avendo la carta di valore più basso tra i tre rimanenti in gioco, è costretto a tentare la fortuna pescando una nuova carta dal mazzo e prende un Matto.*

*Accade l'imprevisto. Il mazziere, avendo il Matto, perde la sua unica pedina e trascina con sé la carta peggiore che è la Gnaff, il cui possessore perde la sua pedina e l'unico rimasto in gioco è il giocatore col BBum che vince lo Stù.*

***"Io dico, che nel mondo oggi non ave più bel giuoco di questo e più spedito e più schietto e più lieto e più soave"***

*(Luigi Tansillo)*

**Associazione Culturale "Il Colle e il Solleone"** 64046 Montorio al Vomano (TE) Info: 338 4825436

**www.lu-stu.it**

Gruppo Lu Stù