

IL TAROCCHINO  
NEL LINGUAGGIO BOLOGNESE

di ANGELO CAPARRINI

*Revisione ortografica in OLM di Luigi Lepri*



**La simbologia nei dodici Trionfi numerati**

16 - <b>al sagg'</b>	le Stelle	el Strèl
15 - <b>al quénng'</b>	la Torre	la Tàrr
14 - <b>al quatôrg'</b>	il Diavolo	al Dièvel
13 - <b>al tragg'</b>	la Morte	la Môrt
12 - <b>al dagg'</b>	l'Impiccato	el Traditàuri
11 - <b>l ónng'</b>	l'Eremita	al Rumétta
10 - <b>dís</b>	la Ruota	la Furtónna
9 - <b>nôv</b>	la Forza	la Fôrza
8 - <b>òt</b>	la Giustizia	la Giustézzia
7 - <b>sèt</b>	la Temperanza	la Virtó
6 - <b>sî</b>	il Carro	al Câr
5 - <b>zênc</b>	l'Amore	l Amàur

## DENÈR, CÀPP, SPÈD, BASTÀN

Le carte del «Tarocchino bolognese» si giocano solo a Bologna e nei dintorni, sono quindi ovvie le ragioni per cui i nomi, le locuzioni, i modi di dire e i gerghi che ne derivano, costituiscono un piccolo ma gustoso comparto del dialetto bolognese.

Lasciamo in disparte le «regole del gioco», già riunite in un eccellente manuale ad opera di Gianfranco Laghi (1983), e facciamo una passeggiata dialettale sulla conoscenza delle carte, sulla terminologia del gioco e dei suoi effetti.

Chiunque voglia avvicinarsi al gioco dovrà abituarsi al linguaggio che lo distingue se si propone di capirne in fretta tutti i risvolti e, per cominciare, imparerà ad identificare le carte.

I semi sono gli stessi presenti in molti tipi di carte: **denèr, càpp, spèd, bastàn**; per ciascun seme **ai é al Rà, la Regèna, al Cavâl, al Fant, l'Âs e i scartén**.

E qui cominciano le distinzioni: bisogna distinguere **eli Âsa** (gli assi) e **i scartén bón** (buoni) dagli **assi** e le **scartine mât** (matti).

Inizialmente s'incontra qualche difficoltà a riconoscere subito la carta del Re di spade e del Re di bastoni perché, a differenza di quelli di denari e di coppe, le cui figure sono imponenti, barbute e severe, i Re di spade e di bastoni sembrano delle donzellette ed è facile scambiarsi con la Regina o col Fante. Si può allora spiegare al neofita che quei due sono i **Rà dal còl stòrt** (i Re con il collo storto).

Proseguiamo con la seconda parte del mazzo, i Tarocchi che danno il nome al gioco. In realtà, le carte abitualmente definite **tariónf** (trionfi) o **nómmer** (numeri) sono tutti Tarocchi, ma nel linguaggio dei giocatori **i tarûc** sono solo quattro: **Ânzèl, Mânnèd, Bègghet e Mât** (Angelo, Mondo, Begatto e Matto). I quattro Tarocchi e i quattro Re costituiscono la batteria **del chèrt da zènc**, le carte dominanti, dette «carte da cinque» perché il loro valore, isolato dalle combinazioni, è di cinque punti.

I trionfi, o numeri, o tarocchi che dir si voglia, sono definiti con il loro nome soltanto nel caso dell'Angelo, del Mondo, del Sole, della Luna, del Begatto, del Matto e dei quattro Moretti (**i Murétt**), in tutti gli altri casi sono definiti con il segno numerale che portano: **sagg'**,

**quénng’, quatôrg’, tragg’, ecc.** (sedici, quindici, quattordici, tredici, ecc.).

**Al Sâul e la Lónna** sono dette anche **el rãssi** (le rosse), dal colore attribuito ai due astri nelle illustrazioni.

E a proposito di illustrazioni, se si guarda attentamente la carta del **Begatto** si capisce perché qualcuno lo definisce **al cûg di bastardén** (il cuoco dei bastardini); così pure per gli angeli, che possono diventare tre: **l’Angelo** vero e proprio, ossia la carta sempre vincente, che in realtà rappresenta il Giudizio Universale; **l’Anzlâz** (l’Angelaccio), ossia il trionfo con il numero undici, che nei tarocchi rappresenta l’Eremita o il Vecchio, **l’Anzlén** (l’angioletto), il numero cinque che rappresenta l’Amore o Cupido.

Se si dispone di tre dei quattro Tarocchi già citati, ma fra i quali manca l’Angelo, si usa dire che sono i **Tarûc mât** (i Tarocchi matti). Qualcuno, quando dichiara l’accuso e dispone dei due contatori (**i cuntadûr**) Begatto e Matto, carte decisive ai fini del conteggio dei punti, ama alterare il vocabolo dicendo **ch’l à i dû cuntadén**.

## **BUSÈR, STRISIÈR, VULÈR**

Il gioco con le carte lunghe (**el chèrt lónghi**) si dovrebbe svolgere in un silenzio assoluto, com’è prescritto per la Scopa e il Tressette. Smanie, tentennamenti, gesti di disapprovazione, espressioni varie non dovrebbero essere ammesse. Né si dovrebbe consentire la fastidiosa presenza dei giocatori d’angolo (**i zùgadura d’àngol**), ossia di coloro che non sono capaci di assistere in silenzio e con indifferenza, rinviando semmai i loro commenti **ala fén dal zûg**. Ciò vale anche per i partecipanti al gioco che dovrebbero attenersi a poche e semplici regole: **dscrûver i acûs** (scoprire le carte da accusare), **busèr, strisièr, vulèr** (bussare, strisciare, volare) solo coi segni e parlare solo al momento del conteggio (**dscàrrer fòra dal zûg**).

Negli incontri impegnati è regola che i giocatori raccolgano le loro carte quando il mazziere (**al scartadâur**) ha già fatto la scartata e

dato il via al gioco. Si capisce che così facendo si evita di influenzare in qualche modo lo scartatore. Inutile trattenersi qui sull'importanza della scartata, operazione che può essere impegnativa se c'è da scegliere, che non lo è quando offre una sola soluzione e che si traduce spesso in uno svantaggio se non si riesce a farla, a meno che si disponga in proprio di carte ugualmente molto forti. Ecco allora che **la scartè la s pôl fèr a un Rà** (farla su un Re), **fèr la a dû Rà** (farla su due Re), **an fèr la brîsa** (non poterla fare), **fèr la zòpa** (farla zoppicante), **fèr la a un Rà dal cunpâgn** (farla su un Re del compagno), ossia quasi inutilmente. C'è infine la probabilità che lo scartatore **al dâga a un Rà d Pianta** (dia a un Re perché non ha nessuna carta di quel seme). L'insidia ai Re non è una facoltà riservata solo allo scartatore. Accade spesso che un giocatore **al dâga a un Rà zâ d man**, ovvero dia a un Re senza essere scartatore. L'uso del verbo «fare» (**fèr la scartè**) e del verbo «dare» (**dèr a un Rà**), per dire, rispettivamente, che «si scarta» e che si è in grado di catturare un Re e le sue figure, appartiene alle costruzioni sintattiche tipicamente dialettali.

## EL CHÈRT

**Ânzèl** = L'Angelo. È il trionfo, o numero, che prende sempre su tutte le carte del mazzo. È uno dei quattro «Tarocchi» (v.). Nella simbologia dei Tarocchi rappresenta la «Tromba del Giudizio Universale».

**Anzîlâz** = L'Angelaccio. È un modo gergale di definire il Trionfo che porta il numero undici in cui è raffigurato come simbolo il «Vecchio» o «Eremita».

**Anzîlén** = L'Angioletto. È un modo gergale di definire il Trionfo numero cinque in cui è raffigurato come simbolo «Amore» o «Cupido».

**Âs** = Asso. Nel plurale dialettale cambia solo l'articolo (**i Âs**). Frequente l'alterazione al femminile nel definire più assi: **eli Âsa**.

**Âs bân** = **Âsa bôni** = Asso buono, Assi buoni. Tali sono definiti gli assi di Denari e di Coppe.

**Âs mât** = **Âsa mâti** = Asso matto - Assi matti. Tali sono definiti gli

assi di Spade e di Bastoni.

**Bastån = Bastoni** = Uno dei quattro semi, o colori.

**Bégghet = Il Begatto.** Carta molto importante. È uno dei due contatori (v.), è uno dei quattro «Tarocchi» (v.), è il più piccolo dei Trionfi.

**Cåpp = Coppe.** Uno dei quattro semi, o «colori».

**Cartâzi** = Le cartacce. Così sono dette tutte le carte possedute da ciascuna parte quando si fa la conta del punteggio derivante dal loro valore singolo.

**Chèrt da «Otzânt»** = Carte da «Ottocento». È un modo per definire le carte del Tarocco bolognese.

**Chèrt lónghi** = Carte lunghe. È un modo per definire le carte del «Tarocco bolognese», cosiddette per distinguerle dalle carte per la Briscola, il Tressette o la Scopa, dette a loro volta «carte corte» (**el chèrt cûrti**).

**Chèrt da zénc** = Carte da cinque. Cosiddette le otto carte più importanti del mazzo: i quattro Re (v.) e i quattro Tarocchi (v.). Cinque è il valore in punti delle singole carte escluso il punteggio delle combinazioni che possono concorrere a determinare.

**«Cûg di bastardén»** = «Cuoco dei bastardini». È un modo arguto per definire il Begatto, suggerito dalla sua immagine. Infatti, porta un cappello assimilabile a quello di un cuoco e ai suoi lati ci sono due figure che sembrano due bambini.

**Cuntadåur (al) - Cuntadûr (i) = Il contatore – i contatori.** Sono il Begatto e il Matto. Carte importantissime.

**Denèr** = Denari. Uno dei quattro semi, o «colori».

**Granda** = La Grande. Cosiddetta poiché si tratta della sequenza dei Trionfi, o numeri, che incomincia dall'Angelo e può comprendere, se non è interrotta, ventuno carte, ossia un punteggio elevato.

**Lónna (la) = La Luna.** È un Trionfo di valore elevato, corrispondente in modo virtuale al numero diciassette. È detta anche «rossa» (v.) per il colore di stampa con cui è rappresentata sulla carta.

**Måndd (al) = Il Mondo.** È il numero più importante dopo l'Angelo. È uno dei quattro Tarocchi (v.).

**Mât (al) = Il Matto.** Carta molto importante. È uno dei due contatori (v.), e uno dei quattro tarocchi (v.). Non prende e non si perde, se non eccezionalmente, cioè solo nel caso che non si faccia nemmeno una presa.

**Mòr - Muràtt - Murétt = Moro - Moretto – Moretti.** I Mori o Moretti sono quattro. Nella scala dei Trionfi, o numeri, vengono dopo il cinque e prevalgono uno sull'altro nell'ordine in cui sono giocati.

**Nómmer = Numero o numeri.** È un modo molto diffuso per definire i Trionfi.

**Rà (al) - Rà (i) = Il Re - i Re.** I Re sono quattro e stanno al vertice dei quattro semi. Sono carte decisive e appartengono alle carte da cinque (v).

**Rà dal còl stòrt = Re dal collo storto.** Il modo di dire è riservato ai neofiti del gioco affinché imparino presto a distinguere il Re di Bastoni, ed in particolare quello di Spade, confondibili per il loro aspetto femminile, con le rispettive Regine. Il bisticcio non interviene con i barbuti e massicci Re di Denari e di Coppe.

**Ràssa (la) - Ràssi (el) = La Rossa - Le Rosse.** Modo abituale di definire i Trionfi con il simbolo del Sole e della Luna.

**Sàul (al) = Il Sole.** Il Sole è un trionfo di valore elevato, corrispondente in modo virtuale al numero diciotto. È detto anche «rossa» (v.) per il colore di stampa con cui è rappresentato sulla carta.

**Scartén = Scartini.** Tali sono tutte le carte prive di valore unitario, e cioè le carte di seme dal sei al dieci e tutti i Trionfi esclusi i quattro Tarocchi.

**Sped = Spade.** Uno dei quattro semi, o «colori».

**Tariànf (un) - Tariónf (i) = Trionfo - Trionfi.** Detti anche numeri, come si è ripetutamente visto. Tolti i quattro Tarocchi, il Sole, la Luna e i quattro Moretti, gli altri dodici Trionfi sono numerati dal cinque al sedici e recano i simboli tradizionali delle carte da Tarocco Universali.

**Taròc (un) - Tarûc (i) = Tarocco - Tarocchi.** Tali sono tutti i trionfi in quanto rappresentano i simboli delle carte da Tarocco, ma per convenzione, nel gioco del «Tarocco bolognese», si riserva questa

definizione solo all'Angelo, al Mondo, al Begatto e al Matto.

**Tarûc mât (i) = Tarocchi matti.** Così si dicono, quando si accusano; tre dei quattro Tarocchi (v.) se non vi è compreso l'Angelo.

## CUNTÈR I PÓNT

**Cricån = Criccone.** Voce di origine incerta utilizzata per definire una parte importante del punteggio, che può andare da un minimo di 78 a un massimo di 296 punti. Si fa «Criccone» se si dispone di almeno tre combinazioni di tre carte uguali. Le combinazioni sono in tutto cinque: Tarocchi, Re, Regine; Cavalli, Fanti, per cui il «Criccone», a differenza della Sequenza (v.), lo può fare una parte sola. Si può tentare di far discendere la definizione da «cricca», nel significato di combriccola, congrega, di raduno più o meno losco, e giacché si può andare da un minimo di 9 fino a un massimo di 20 figure; potrebbe spiegarsi così il passaggio da «cricca» a «Criccone». Nel nostro caso si tratta del raduno di figure, non losche ma utilissime al punteggio. A Bologna, una napoletana nel gioco del Tressette si usa ancora chiamarla «la cricca». **Cricån in quèrta, in quènta... = Criccone in quarta, in quinta...** Si dice quando il Criccone, che, come si è visto, parte da tre combinazioni, si calcola su quattro o, addirittura, su tutte e cinque le combinazioni.

**Da trí = Da tre.** Così si dice, al momento della conta; delle combinazioni che chiameremo sciolte, perché non sufficienti per costruire il Criccone; ad esempio, tre Re, tre cavalli, ecc., che possono essere anche combinazioni «da quattro».

**La Granda = La Grande.** Già vista nel capitolo dedicato alle carte, la Grande può rappresentare una componente rilevante ai fini del punteggio. Infatti può dare da un minimo di 10 punti e, in condizioni ottimali, raggiungere i 210 punti.

**La Granda fén ai calzén = La Grande fino ai calzini.** Così si dice quando si conta la Grande integralmente o quasi.

**La Granda fén ai Murétt = La Grande fino ai Moretti.** Così si dice quando si conta tutta la Grande.

**Rà vûd = Re Vuoto.** Così è detto Un Re quando, alla conta, non è

corredato da nessuna delle sue figure (cioè Regina, Cavallo, Fante), in modo quindi da non poter essere utilizzato in nessuna combinazione.

**Scavazza (la) = La scavezzatura.** S'intende così la rottura della Grande. «Tôr fòra la scavazza» è compito della parte che deve dimostrare dove ha potuto interromperla.

**Scavazza reèl = Scavezzatura reale.** Così si dice quando la rottura della Grande è composta dalla carta di trionfo n. 16, dalla Luna e dal Sole.

**Scavzarî = Scavezzature.** Così si dice quando, al momento della conta, molte combinazioni risultano annullate per ambo le parti cosicchè i punti da conteggiare sono pochi per tutti.

**Scavzèr bâs = Scavezzare basso.** Si dice quando si riesce a interrompere la Grande soltanto a un punto basso, per esempio sotto il numero dieci.

**Secuänza = Sequenza.** Così si chiama la somma delle combinazioni aperta, da sola, al conseguimento della maggior quantità di punti: da un minimo di 60 a un massimo di 550. Si fa «Sequenza» se si dispone di almeno tre delle sette combinazioni che concorrono a formarla, e cioè la combinazione della Grande, le quattro combinazioni che discendono dai Re, le combinazioni degli Assi e dei Mori. A differenza del criccone (v.), possono far sequenza tutte due le parti.

**Secuänza in quèrta, quénta, ecc. = Sequenza in quarta, quinta, ecc.** Poiché per fare Sequenza bastano tre combinazioni su sette, così si dice quando di combinazioni se ne hanno quattro o più.

**Sî dl'últma = Sei dell'ultima.** S'intendono i sei punti che spettano a chi ha fatto l'ultima presa.

## DSCURÀND DAL ZÛG

**Acuèr = Accusare.** Dichiarare punti in mano mostrandoli al turno di gioco. Si dice anche «fèr l acûs».

**Andèr ai pónt = Andare ai punti.** Così si dice di uno dei giochi che

si fanno con le carte del Tarocco Bolognese. Di solito è scelto come gioco rapido, per destinare chi paga la bevuta fra due giocatori. Si gioca con dieci carte, senza la scartata. Chi vince le carte stabilisce a quanti punti si va: darsèt, ventzènc, trantón... (diciassette, venticinque, trentuno,...). Vince chi li raggiunge per primo e si chiama fuori, (**ciamères fòra**) anche senza esaurire le carte.

**Andèr a dūr** = È una voce del gioco della Mattazza (v.). Andare a duro significa giocare i Trionfi migliori.

**Andèr in canpâgna** = Andare in campagna. Anche questa è voce del gioco della Mattazza e significa giocare una carta qualsiasi, di scarso impegno, né Re né Trionfo.

**Andèr só** = Andare su. È voce del Terziglio (v.). È la facoltà del primo giocatore dopo il mazziere di far sue le carte del mazzetto rimaste in tavola e disporsi a giocare da solo contro gli altri due.

**Arbóff (o arbóffa)** = Difficilmente traducibile nel significato che assume nel linguaggio dialettale bolognese. Si dice in molte circostanze. Nel gioco di cui ci occupiamo si è usi dirlo quando un giocatore consegue un risultato opposto a quello teoricamente ipotizzabile. È il caso del giocatore che ha scartato e fa meno punti dell'avversario (**fer la scartè al'arbóffa**). Si dice anche «**a cûl indrî**» (a culo indietro), ossia nell'atto di retrocedere.

**Arfidèr** = **Rifiutare**. Non avere da rispondere al gioco che è stato impostato dal giocatore che ha la mano.

**Armisdèr** = **Rimescolare**. Mischiare, Tagliare le carte. È funzione che spetta al mazziere di turno (scartatore).

**Arspånnder** = **Rispondere** al gioco di seme o di Trionfo, impostato dal giocatore che ha la mano.

**Busèr** = **Bussare**. È un gesto comunicativo che può assumere significati variabili, in ragione di quel che suggerisce in quel momento la logica del gioco. Spetta al compagno saperlo interpretare. Può bussare solo il giocatore che ha la mano. Non si bussa su una carta di seme se il Re non è ancora stato giocato.

**Ciamèr a nómmer** = **Chiamare a numero**. È un invito che un giocatore può fare al compagno bussando o strisciando un Trionfo, oppure facendo intendere in altro modo - comunque in silenzio e senza altri segni - che ritiene opportuno giocare numero. Lo stesso

come dire: **ciamèr a tariânf.**

**Con tótt dû** = Con tutti e due. È un modo di dire molto in uso da parte di chi accusa dei punti con l'ausilio di tutti e due i contatori.

**Crûvres al Mât** = Coprirsi il Matto. È l'atto di giocare il Matto mostrandolo e riponendolo nel proprio mazzo.

**Cuntèr col dîda** = Contare con le dita. È un modo di dire quando si va alla conta senza essere in possesso di un contatore.

**Dèr a un Rà** = Dare a un Re. È lo scopo minimo che si propone lo scartatore. «Dare» assume il significato di insidiare un Re, di giocare Trionfo sulle carte di un seme nell'intento di prendere il Re. Naturalmente, se le carte lo consentono, si può dare a più di un Re.

**Dèr a un Rà ed pianta** = Dare a un Re dall'origine. In genere è voce dello scartatore quando non ha nemmeno una carta di un dato seme, e, non di rado, questa circostanza gli consente di dare a due Re.

**Dèr a un Rà zâ d man** = **Dare a un Re giù di mano.** Sottintende quando si dà a un Re senza avere la mano da scartatore.

**Dèr ala secânnda** = **Dare alla seconda.** Si dice quando un giocatore cala un Trionfo su un seme ch'era già stato giocato una prima volta e sul quale nessuno aveva «dato». Accade spesso che alla seconda vi diano in due.

**Èser a pî** = **Essere a piedi.** Così si dice quando un giocatore ha esaurito i trionfi.

**Èser cûrt** - **Èser lóng** = Essere «corti» - Essere «lunghi». Si dice quando si sono avuti pochi Trionfi (cûrt) o molti Trionfi (lóng). Avere avuti, perché sono condizioni che non si possono rivelare, ma solo constatare in corso di gioco o a gioco concluso.

**Fâta!** = Fatta! Così, di solito, dice lo scartatore quando, effettuata la scartata, dà il via al gioco.

**Fèr al pagadâur** = Fare il pagatore. Voce del gioco della Mattazza (v.), intesa a stabilire che prima si fa il pagatore poi si tiene duro (v).

**Fèr ed sô** = Fare di suo. Voce del Terziglio, più propriamente usata verso il giocatore che decide di «fare da solo» senza valersi delle carte del mazzetto (v.). Sostanzialmente vuol dire «fare solo con le proprie carte».

**Fères del chèrt bôni** = Farsi delle carte buone. Voce del gioco della Mattazza, rivolto a chi ha la mano affinché giochi carte buone,

nell'intento di far sì che qualcuno non prenda e quindi paghi (v.).

**Fères i miûr** = Farsi i migliori. Altra voce del gioco della Mattazza, rivolto a chi ha la mano affinché giochi i Trionfi migliori e gli altri lo seguano.

**Fèr la pasè** = Fare la passata. Così si dice quando un giocatore, in possesso del Re del seme in gioco, non lo cala. Varie possono essere le ragioni di tale comportamento che, in ogni caso, va adottato con molta cautela.

**Fèr la scartè** = Fare la scartata. È l'operazione che spetta al mazziere (scartatore) e consiste nel coprire due carte che non entreranno più nel gioco ma solo nel punteggio.

**Fèr la scartè zòpa** = Fare la scartata zoppa, o zoppicante. Si dice così quando lo scartatore rivelerà di avere riposto nello scarto due carte di seme diverso. **Scartè zòpa o scartè bùsa** (scartata buca) si usa dire anche quando non si è stati in grado di fare la scartata a un Re.

*Nel linguaggio dialettale bolognese usato nei giochi con le Carte dei Tarocchi, molto spesso i verbi, in particolare Dare (Dèr); Essere (Èser), Fare (Fèr), sono usati in assenza dell'oggetto su cui si esercita l'azione.*

**Magnèr al Bégghet, o un Rà** = Mangiare il Begatto, o mangiare un Re. Modi di dire usati quando si dà la caccia con successo al Begatto o a un Re.

**Magnères al Bégghet o un Rà** = Mangiarsi il Begatto o un Re. Così si dice a mo' di reprimenda a chi perde il Begatto o un Re che, giocando diversamente, poteva essere salvato.

**Magnèr al Mât, magnèr la scartè** = Mangiare il Matto, mangiare la scartata. Modo di dire quando si dà «cappotto» agli avversari, ovvero si prendono tutte le carte, per cui chi subisce la disfatta se ha potuto solo «coprirsi il matto» lo deve consegnare ai vincitori. Se poi i soccombenti avevano anche la scartata, debbono consegnare pure quella.

**Matâza** = Mattazza. Che si potrebbe tradurre in Mattacchiona: gioco individuale che si può giocare con quattro, cinque ed anche sei

partecipanti. Gioco allegro e, appunto, mattacchione, che si fa per destinare chi pagherà la bevuta della compagnia. La regola di base prevede che paga chi non prende; se prendono tutti paga chi ha fatto più punti. Si gioca con dieci carte; le alleanze si formano in corso di gioco. Entro certe regole è il solo gioco con le carte dei Tarocchi in cui si può parlare.

**Milân** = Propriamente significa fare un gioco ai Mille punti, talvolta detto in italo-bolognese **Milone**.

**Mòr mâza mòr** = Moretto ammazza moretto. Si dice nella circostanza in cui un Moretto vince sul Moretto dell'avversario.

**Murétt tótt nîgher** - Moretti tutti neri. Frase tipica di chi accusa tre o quattro moretti senza possedere il contatore.

**Tótt nîgher** sta appunto a significare che non sono sostenuti né dal Begatto né dal Matto, nel qual caso non possono essere meno di tre.

**Otzânt** - **Ottocento** - È il punteggio classico del «Tarocco Bolognese» giocato in quattro.

**Pêrder al Béghet** = Perdere il Begatto. È una circostanza negativa che può derivare dalla superiorità indiscutibile delle carte degli avversari, ma talvolta può essere conseguenza di un caso fortuito o anche di errore.

**Pêrder la scartè** = Perdere la scartata. Più ancora che commentare l'assegnazione agli avversari della prima scartata, così si dice quando si ha la mano della scartata ma gli avversari hanno già vinta virtualmente la partita, per cui la scartata non servirà a niente ed è come perderla.

**Purtèr a cà i ragazû** = Portare a casa i bambini (da scuola). Frase arguta usata quando un giocatore che dispone dell'Angelo lo gioca per farsi dare il Begatto dal compagno e metterlo così al sicuro.

**Quâter scartè (al)** = Alle quattro scartate. Di solito è il procedimento usato nelle gare o anche per svolgere un incontro amichevole rapido. Al posto di un determinato punteggio da conseguire (ottocento, mille) si stabilisce che vince la coppia che avrà più punti al termine di quattro scartate, una per ogni giocatore.

**Rânper (o scavzèr) la Grandà** = Rompere la Grande. Fare in modo di prendere dei Trionfi che consentano di interrompere la sequenza dei numeri più in alto possibile.

**Salvèr al Bégghet** = Salvare il Begatto. È un esito molto importante, come si è già visto.

**Scartèr - Scartadaùr** = Scartare. È l'operazione riservata al mazziere per cui è detto abitualmente lo **scartatore**

**Scartè dsuêrta** = Scartata scoperta. È la constatazione, indubbia, su quale seme il mazziere abbia scartato, talché il compagno e gli avversari si regoleranno di conseguenza.

**Scrûver la scartè** = Scoprire la scartata. Può significare che lo scartatore, attraverso le carte giocate e le carte accusate, mette in evidenza su quale seme ha fatto la scartata inducendo così il compagno a giocare quel seme. Talvolta, se la rivelazione è troppo ostentata, può nascondere un inganno.

**Stariunfèr** = Strionfare. Tradotta in verbo improprio è la condotta di gioco rivolta a far sì che gli avversari restino senza Trionfi. Le finalità possono essere di due specie: conquistare tutti i Trionfi per conteggiare molti punti di «Grande», o liberarsi dall'insidia dei numeri degli avversari per salvare delle figure di seme.

**Stariunfères** = Strionfarsi. Così si dice quando un giocatore ha interesse ad esaurire i propri Trionfi per poter dare delle figure importanti sui Trionfi del compagno.

**Tarzèlli** = Terziglio. È un gioco cosiddetto perché si gioca in tre con le stesse norme generali di tutti gli altri giochi del Tarocco Bolognese. Il Terziglio è un gioco che ha senso se c'è un interesse; si svolge con gli stessi criteri del «Massino» giocato con le carte e le regole del Tressette.

**Si gioca con diciotto carte e se ne mettono in scarto otto:** chi scarta gioca da solo contro gli altri due.

**Travalghèr** = Travalicare. È una voce del gioco della Mattazza (v.) con cui s'invita chi ha la mano a giocare carta di seme non impegnativa.

**Vgnîr fòra a nómmer** = Venire fuori a numero. Così si dice quando chi inizia il gioco, o ha la mano, striscia o bussa su un trionfo.

**Vulèr** = Volare. È un gesto comunicativo teso a indicare che non si hanno più carte di quel tipo, seme o trionfo che sia. Il segno lo può fare solo il giocatore di mano. Non si vola una carta di seme se il Re non è stato ancora giocato. Talvolta si ricorre al «volo» di una carta

in modo ingannevole.

**Zäntzincuanta** = Centocinquanta. Così è detto un gioco «a due» che si svolge ai centocinquanta punti.

**Zarchèr la scartè**: Cercare la scartata. È il compito che deve svolgere il compagno dello scartatore se le sue carte non consigliano di puntare sul gioco dei numeri, nel qual caso si dice «**šmìncèr**», utilizzando un verbo di origine incerta che nel linguaggio bolognese vuol dire «darci dentro», «andare veloci» e simili.