

**TERMINOLOGIE GERGALI BOLOGNESI  
E DIALETTO NEL GIOCO DELLA BRISCOLA  
(a Bologna con carte piacentine)**

**DENARI**

**Asso** = **La tòca** (il tacchino) *oppure* **L ôv frétt** (l'uovo fritto).

**Sette** = a volte è usato un termine del tressette: **Sèt bèl** (sette bello).

**Fante** = **L'Adelérina** (Adele).

**Re** = a volte è usato un termine del tressette: **Rà bèl** (re bello).

**BASTONI**

**Asso** = **al Šgurbiasêruv** (che procura escoriazioni alle domestiche) *oppure* **al Sugamàn dla surèla ed Barnagòz** (asciugamano della sorella di Bernagozzi, forse solo a BO - città) *oppure, più raramente* **Al Stangàtt** (randello).

**COPPE**

**Asso** = **La pgnâta** (la pentola) a volte **Al Prém m prèmi** (il primo premio).

**SPADE**

**Asso** = **L Anzlén** (l'angelino) *oppure* **L Ànzèl** (l'angelo).

Al di fuori delle suddette definizioni gergali, si usa la “normale” versione in dialetto: **Âs, Dû, Trî, Quâter, Zénc, Sî, Sèt, Fant, Cavâl, Rà** (Asso, Due, Tre, Quattro, Cinque, Sei, Sette, Fante, Cavallo, Re).

**DEFINIZIONI GENERICHE, che prescindono dal seme**

**Cârg** (carico) *oppure* **Câra** (plurale femminile di Carro, ma usato come maschile al singolare) = gli **Assi** (valore 11 punti) e i **Tre** di ogni seme (valore 10 punti).

**Pónt** (punti) = sono genericamente definite così le cosiddette **Figûr** (figure) di ogni seme, e cioè **Al rà** (il re, valore 4 punti), **Al cavâl** (il cavallo, valore 3 punti), **Al fant** (il fante, valore due punti).

**Scartén** (scartino o scartina) = tutte le carte dal due al sette estranee al seme divenuto briscola in quella mano di gioco (valore zero punti al conteggio).

**Brésscla** (briscola) = tutte le carte corrispondenti al seme scoperto a inizio gioco: hanno capacità di presa su tutte le altre e, all'interno del seme diventato briscola in

quella mano, una sull'altra in quest'ordine: asso, tre, re, cavallo, fante, sette, sei, cinque, quattro, due.

////////////////////////////////////

Al contrario di Tressette e Scopa, definiti **Žug di mótt** (gioco dei muti) nei quali non sarebbe ammesso parlare, nella Briscola il parlato fra compagni di gioco è elemento caratterizzante. In quest'ambito, i più bravi possono pronunciare parole e frasi anche fasulle per confondere gli avversari dando l'impressione di avere in mano carte che in realtà non possiedono.

A questo proposito, nel più diffuso gioco a quattro, quello dei due giocatori di coppia che giocherà per ultimo, fa la cosiddetta **Ciamè** (chiamata) che consiste nel dire al compagno, in base alle proprie carte, cosa deve giocare. È appunto in questa fase che la **Ciamè** può essere ingannevole come ad esempio chiedere insistentemente **Un cârg** al compagno, ma strizzando leggermente l'occhio se si è sprovvisti di briscole.

## FRASEOLOGIA generale e delle “chiamate” verso il compagno

**Cartèr oppure Mazîr** (cartaio oppure mazziere) = mischia e distribuisce le carte.

**Brésscla a trî râz** (briscola a tre raggi) = partita a tre smazzate (round?), vinta da che ne guadagna almeno due.

**Brésscla sacca** (briscola secca) = partita a un'unica smazzata, in genere più praticata se i giocatori sono due.

**Brésscla dscuêrta** (briscola scoperta) = partita giocata con le carte scoperte, sia quelle dei giocatori, sia la prima carta da pescare nel mazzo.

**Brésscla in sî** (briscola in sei) = partita tra due squadre di tre giocatori.

**Brésscla in dû** (briscola in due) = partita tra due giocatori.

**Fèren s-santón** (farne sessantuno) = anche genericamente vincere la partita; modo di dire passato alla fraseologia dialettale col significato metaforico di “vincere”.

**Fèren s-santa** (farne sessanta) = impattare.

**Èser ed man** (essere di mano) = essere il primo a giocare.

**Và a léss** (vai a liscio) = gioca uno scartino.

**Dâi di pónt** (dai dei punti) = gioca un fante, un cavallo o un re.

**Dâi brésscla** (dai una briscola) = gioca una briscola.

**Dâi un brisclén** (dai un briscolino) = gioca una briscola dal due al sette.

**Dâi un dû** (dai un due) = come sopra.

**Dâi o métti un farmén** (dai un fermìno) = come sopra.

**Dâi dla mundî** (dai degli spiccioli) = come sopra.

**Dâi un pîpi** = come sopra.

**Dâi un cícc-ciacc** = come sopra.

**Dâi l'insagña** (dai l'insegna) = come sopra.

**Dâi una brésscla fté** (dai una briscola vestita) = gioca fante, cavallo o re di briscola.

**Dâi un cârg oppure un câra** (dai un carico o un carro) = gioca un asso o un tre.

**Stròza** (strozza) = gioca l'asso o il tre dello stesso seme della carta vincente fino a quel momento.

**Dâi un cârg pr al drétt** (carico per il dritto) = come sopra.

**Dâi al sô** (dagli il suo) = come sopra.

**Dâi (un cârg) ed travêrs** (dai [un carico] per traverso) = gioca un asso o un tre di seme diverso rispetto alla carta vincente fino a quel momento.

**Vâi in vatta (pian pianén)** (vacci sopra [piano piano]) = gioca una carta superiore a quella vincente fino a quel momento, ma che non sia l'asso o il tre.

**Èser in bulatta** (essere in bolletta) = essere senza briscole.

**Èser al brêvo** = come sopra.

**Avair la fivra** (avere la febbre) = come sopra.

**Avair al mèl, al malân e l'óss adòs** (avere il male, il malanno e l'uscio addosso) = come sopra.

**Èser armè** (essere armato) = avere molte briscole.

**Avair dla sustanza** (avere della sostanza) = come sopra.

**Èser pragn/a** (essere "incinto/a") = avere tre carichi.

**Èser incartè** (essere incartato) = avere tre carte, briscole o carichi, che obbligano a prendere.

## SEGNI CONVENZIONALI

Nel corso del gioco, oltre alle parole, sono ammessi segni facciali per rivelare al compagno le carte che si hanno in mano. Ovviamente questi segni devono essere il più possibile impercettibili e veloci per non farsi scoprire dagli avversari.

**Asso di briscola** = labbra protruse come a voler dare un bacio o, come si dice, a culo di gallina.

**Tre di briscola** = accenno di sorriso con un solo angolo della bocca.

**Re di briscola** = occhiata verso il cielo.

**Cavallo di briscola** = Alzata di una sola spalla.

**Fante di briscola** = punta della lingua spinta un attimo fuori dalle labbra.

**Assenza di briscole** = Strizzatina d'occhio.

A volte, se particolarmente affiatati, i compagni di gioco possono stabilire segretamente segni diversi da questi di uso generale e diffusissimo.

*Luigi Lepri, settembre 2008*