



Il Romano in Fiera

.ISTRUZIONI

Il Romano in Fiera si gioca con **due mazzi da 40 carte**, ognuna delle quali rappresenta una diversa figura o elemento tipico della romanità. I due mazzi sono identici, fatta eccezione per il retro che è diverso e serve a distinguere il mazzo del Mercante da quello dei giocatori. Uno rappresenta il selciato della piazza prima della Fiera, l'altro quello della piazza dopo la Fiera. In questo gioco **non c'è un limite al numero di giocatori, anzi! Più siete e meglio è. Scegliete tra voi qualcuno particolarmente coinvolgente che a colazione se magna pane e simpatia.** Sarà lui o lei a fare da Mercante e dirigere il gioco, quindi pensatece bene perché sarà fondamentale!

.IL GIOCO

1. Il Mercante, in accordo con i giocatori, stabilisce una quota di partecipazione uguale per tutti, la fa versare e la piazza al centro del tavolo. Poi sceglie uno dei due mazzi, lo mischia e distribuisce un'uguale quantità di carte a ciascun giocatore, trattenendone circa 15-20 che andranno poi vendute all'asta. Per esempio, se i giocatori sono 10 ne distribuirà 2 a testa, tenendone così 20 per l'asta. Se sono 8 ne distribuirà 3 a testa tenendone 16 per l'asta, e via dicendo. I giocatori scoprono le carte ricevute e le dispongono davanti a loro; accanto a queste porranno anche, sempre visibili, quelle che eventualmente si saranno aggiudicati all'asta.

2. Le carte rimaste nel mazzo vanno all'asta, una o più alla volta a scelta del Mercante che dovrà fare del suo meglio per renderla divertente. La regola vuole che il Mercante debba ripetere l'ultima offerta per tre volte prima di cedere la carta al miglior offerente. Il ricavo dell'asta va a sommarsi alle poste iniziali per formare il montepremi.

3. Distribuite o vendute all'asta tutte le carte di un mazzo, il Mercante deve prendere l'altro mazzo, mischiarlo e togliere alcune carte (normalmente 4 o 5, a seconda del montepremi e del numero di giocatori): senza guardarle o farle vedere ad altri, le dispone coperte al centro del tavolo. Poi prende il montepremi e lo distribuisce a sentimento sopra queste carte che saranno quelle "vincenti". Ad ogni carta corrisponderà quindi un premio.

Variante

Volete rendere il finale ancora più emozionante? Allora adottate questa variante!

Il Mercante invece di estrarre dal secondo mazzo solo le 4/5 carte che verranno premiate, estraia anche alcune carte "perdenti" che sul tavolo andranno messe accanto alle "vincenti", ma senza alcun premio sopra. In questo modo nessuna carta sarà sicuramente vincente, neanche quando il Mercante avrà scoperto tutte le carte del mazzo.

4. A questo punto il Mercante inizia a scoprire una ad una le carte restanti del secondo mazzo (quello da cui sono state estratte le carte vincenti), annunciando le figure creando un po' di suspense, ad esempio: i Pini, er Colosseo, e così via. Chi possiede le carte annunciate dal Mercante le deve scartare perché non valgono più nulla. Vincerà chi rimarrà con le carte uguali a quelle coperte dai premi, che verranno girate ad una ad una dal Mercante, a partire da quella con il premio più basso.

5. Per animare maggiormente il gioco si possono effettuare scommesse tra i giocatori (sia singolarmente che in compagnia) sulle carte rimaste in gara: perde naturalmente la carta che verrà annunciata per prima dal Mercante. Famo 'n esempio: chi ha er Maritozzo scommette contro er Carciofo. Se esce prima er Carciofo, vince il possessore der Maritozzo e viceversa. Le scommesse potranno essere fatte su quante carte si vuole, anche appartenenti ad uno stesso giocatore. Sarà compito del Mercante fomentare scommesse e contrattazioni, ma anche le vendite e gli scambi fra i giocatori delle carte ancora in gioco.
DAJE TUTTA! e che la fiera abbia inizio!

