

IL GIOCO CHE SPOPOLA

«Stù», la carta più piccola paga

La sfida più antica di Montorio, ecco le regole e le curiosità

MONTORIO. L'essenza e la bellezza dello «Stù», tipico gioco natalizio che a Montorio è radicato nei costumi da tempi immemorabili, sta nel fatto che, indipendentemente dalla carta che la sorte riserva, ciascuno ha la possibilità di cambiarla, sperando di poter mutare il proprio destino.

Il campionissimo è nonno Domenico Vince a 80 anni

IL SIGNIFICATO. Ma cosa significa «Stù»? Non c'è una risposta certa alla domanda. La parola «stù» potrebbe rappresentare il colpo subito dallo sfortunato giocatore che subisce una «bummata» o una «gnaffata» a seguito di una richiesta di «passo» della sua carta al giocatore successivo o semplicemente la dichiarazione, spesso seguita da un colpo sul tavolo con la mano, del giocatore che decide di tenere la carta toccatagli in sorte «sto» che nel dialetto montoriese diventa «stù».

LA DINAMICA DEL GIOCO. Lo «Stù» è un gioco ad eliminazione. Ciascun giocatore versa una posta al piatto e ha l'obiettivo di aggiudicarsi il montepremi formato dalla somma delle poste. Ad ogni giro di carte, il possessore della carta peggiore paga pegno, consegnando al mazzier una delle tre pedine. Chi alla fine del gioco rimane in

possesso di almeno una pedina si aggiudica lo «Stù». La scelta dei posti a sedere è uno dei momenti importanti del gioco. Ognuno cerca di posizionarsi intorno al tavolo in modo da creare occasioni di risate e sfottò, cercando al tempo stesso di evitare «li pzznir», coloro che notoriamente «passano» carte di basso valore. Assegnati i posti, i partecipanti al gioco decidono il valore della posta che ciascuno verserà nel piatto.

LE CARTE. Le carte da gioco, quelle del «Cuccù» sono 40, in due serie uguali da 20, ognuna delle quali comprende un gruppo di carte numerali e due gruppi di figure. Le carte numerali sono dieci e sono contrassegnate da numeri romani da I a X. Il gruppo di carte figurate di più alto valore ne comprende cinque: la taverna, la gnaf, il salta, il bum e il cucco, in ordine di valore crescente. Il secondo gruppo di carte figurate rap-

presenta cinque valori negativi; in ordine decrescente la nulla, la secchia, il mascherone e il leone chiamato «lu fu». C'è poi il matto, tipica immagine di giullare rinascimentale accovacciato a terra, una carta di basso valore che però può cambiare secondo l'evoluzione del gioco; due matti nello stesso giro possono far rientrare tutti in gioco: «s'argod».

LE REGOLE DEL GIOCO. Mescolate le carte, il mazzier distribuisce la carta al giocatore posto a destra e attende la sua decisione: se pensa di mantenere la carta, dice «sto», se invece pensa di passarla, dichiara «passo». Viene allora distribuita la carta al giocatore successivo che, se il giocatore precedente ha deciso di mantenere la carta ricevuta, deciderà cosa fare della sua; la cambierà invece se ha ricevuto un «passo». Lo scambio è sempre dovuto, salvo che chi ha ricevuto la proposta di scambio non possieda un trionfo, una carta dal valore XI in su. Attraverso un linguaggio ricco di sim-

patici sfottò e risate il gioco assume le caratteristiche che lo rendono strumento di socializzazione. Al termine della smazzata i giocatori scoprono le proprie carte e il possessore di quella di minor valore perde una pedina. Così via via, fino a quando un solo giocatore continua ad avere almeno una pedina: sarà lui il vincitore.

IL TRIONFATORE. E' stata la prima edizione dello «Stù in piazza», lo scorso anno a decretare la vittoria, nell'Accademia dello «Stù», del simpaticissimo e saggio **Domenico Formicone**, omaggiato dagli accademici dello «Stù» ovvero dai portatori storici della tradizione dello «Stù» montoriese, con inchini e sberleffi come prevede il gioco. Formicone vincitore con il trofeo in mano «La battaglia è stata dura. Il più forte era «Mastr O» (Natalio Persia) e mi è dispiaciuto batterlo». E' possibile conoscere regole, curiosità ed altro dello «Stù» sul sito www.stuinpiazza.it

Catia Di Luigi

