

# IL GIOCO DEL CUCCO

(DETTO ANCHE CUCÙ O STU) <sup>(1)</sup>

Un gioco di remote origini, un tempo diffuso in gran parte d'Europa, sopravvive oggi in tre sole zone, lontane l'una dall'altra: alcune zone agricole della Danimarca, le valli bergamasche, il circondario di Montorio al Vomano (nella valle dell'alto Vomano in provincia di Teramo). Qui è tuttora vitalissimo ed entusiasmanti partite si giocano ogni anno nel periodo natalizio. Questo gioco (singolare per carte, per svolgimento, per distribuzione geografica) è detto localmente *Stu*. Si gioca con un mazzo di carte speciali prodotto dalla ditta Masenghini di Bergamo che comprende 40 carte; sono 20 valori diversi, ognuno ripetuto: in totale due serie identiche di 20 carte. Ognuna delle due serie comprende un gruppo di carte numerali e due gruppi di figure: le carte numerali sono 10, contrassegnate da cifre romane da I a X (con un paesaggio nella parte inferiore della carta sempre il medesimo);

il primo gruppo di carte figurate rappresenta i valor positivi da XI a XV, sorta di "trionfi":

- la XI reca l'immagine di un'osteria ed il motto *Fermatevi alquanto*, a Montorio è chiamata la *Taverna*;
- la XII reca l'immagine di un gatto e il motto *Gnao*, a Montorio è chiamata la *Gnaf*;
- la XIII reca l'immagine di un cavallo rampante e il motto *Salta*, a Montorio è chiamata il *Salto*;
- la XIIIIIII reca l'immagine di un fante in abiti più o meno cinquecenteschi e una specie di grossa rosa in mano, con il motto *Hai pigliato bragon*, a Montorio è chiamata il *Bum*;
- la XV reca l'immagine di un gufo coronato e il motto *Cucco*, a Montorio è chiamata il *Cucù*;

---

<sup>1</sup> In massima parte tratto da "Le carte del Cucù. Un antico gioco europeo sopravvissuto a Montorio" di Saverio Franchi. Pubblicato su "Documenti dell'Abruzzo teramano (III, 1): La valle dell'alto Vomano ed i Monti della Laga". Cassa di Risparmio della Provincia di Teramo, 1991 - Carsa Edizioni.

il secondo gruppo di carte figurate rappresenta cinque valori negativi:

- un cerchio giallo con il motto *Nulla*, anche a Montorio la *Nulla*;
- una secchia verde su pavimento a quadretti rossi e gialli con il motto *Secchia meno di nulla*, anche a Montorio detta la *Secchia*;
- un volto di satiro con il motto *Mascherone manco di secchia*, anche a Montorio detto la *Maschera* o il *Mascherone*;
- un leone rampante con uno stemma, fisso a un sole raggianti, senza alcun motto, a Montorio chiamato *Fu* ma anche *Rattacacio* (cioè cosa di poco valore) o *Motoretta* (a causa della velocità con la quale viene passata...);
- una tipica figura di giullare rinascimentale con la scritta *Matto*.

Tutte le 40 carte, ad eccezione dei due Bum, dei due Fu e di uno dei due Cucù sono decorate con un festone rosso e blu posto in alto. Complessivamente le 40 carte rappresentano una serie di valori progressivi che a Montorio parte dal Fu, considerato la carta più bassa e prosegue con il Mascherone, poi con la Secchia, poi con la Nulla, poi con le carte numerali da I a X, poi con le carte figurate da XI a XV; il Cucù è dunque la carta dal valore più alto. Da questa serie resta escluso il Matto, che in qualche modo "gioca a sé" e che, pur essendo di solito una carta negativa, anzi la peggiore di tutte, può in una speciale circostanza del gioco divenire positiva. All'inizio della partita i giocatori (in numero illimitato) sono tutti "vergini" ed ognuno ha tre gettoni contro il pagamento della puntata convenuta, ma li ha in linea di diritto, giacché non li prende dal piatto e non li tiene dinanzi a sé. Si è mazzieri a turno, girando in senso antiorario. Il mazziere, dopo aver mescolato il mazzo ed averlo fatto tagliare dal giocatore alla sua sinistra, da una sola carta a tutti i giocatori e rimane in attesa; il giocatore alla sua destra osserva la sua carta e dichiara "sto" se intende tenere la carta, "passo" se intende liberarsene; nel primo caso il gioco tocca al giocatore successivo che farà una delle due dichiarazioni, e così via; invece, dopo una dichiarazione "passo", il giocatore successivo deve scambiare forzatamente la carta avuta dal mazziere con quella del "passante", a meno che non abbia un "Trionfo", cioè un valore superiore al X. Terminata la smazzata tutti scoprono la propria carta e chi ha il valore più basso paga un gettone al piatto; chi ha il matto paga comunque, perché il matto ha questa singolarità espressa dal motto "il matto paga e fa pagare". In un solo caso il matto non paga: quando fra le carte scoperte ci sono due matti ("due matti si salvano"), e

in tal caso i due giocatori che hanno il matto non solo non pagano ma “rigodono” cioè riscuotono ognuno un gettone dal piatto. Il Matto ha anche un’altra caratteristica: con il Matto non si può stare e bisogna passare per forza, comportamento a volte folle del tutto adeguato alla figura della carta, reso obbligatorio dalla legge del gioco che vuole un Matto sempre errabondo e respinto anche quando porta un vantaggio. Fino a quando c’è un “vergine” (ciò si distingue a colpo d’occhio: chi è vergine non ha gettoni dinanzi a se) vi è la possibilità per chi ha perso tutti i suoi gettoni di rientrare pagando il doppio della posta iniziale. Questo meccanismo si può ripetere più volte: al secondo rientro si pagherà la posta quadrupla, al terzo ottupla e così via. A tal proposito il Presidente di una fantomatica associazione “pro-cucco montoriese” è solito affermare, ma sarebbe più corretto dire sentenziare, che “l’ultimo vergine non vince mai!”. Chi perde tutti i gettoni è eliminato. Il gioco proseguirà tra gnaffate, bummate ed estenuanti trattative “all’osteria” per cercare di far passare una carta con un numero sempre decrescente di giocatori fino a due soli.

Il gioco è semplicissimo: 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 a un trionfo (è sconfitto dai potenti), e capita di cercare un colpo (di esser puniti); si scoprono le carte e la più bassa (il capro espiatorio) paga per tutti.

Insomma un gioco quello del Cucco ricco di immagini e simboli, una volta giocato in gran parte d’Europa ma oggi sopravvissuto nell’uso originale solo a Montorio al Vomano, in un territorio montano dell’Abruzzo teramano che per l’appartata collocazione geografica e per la schiettezza della sua gente ha saputo preservarlo, come d’altronde è avvenuto per altre arcaiche testimonianze d’arte e cultura popolare negli adiacenti territori dell’alto Vomano, dei Monti della Laga e della valle del Mavone.