

LA LEGGENDA e IL GIOCO

La leggenda narra che Giorgio fosse un nobile cavaliere errante, originario della Cappadocia (nell'attuale Turchia), di fede cristiana. Apostolo su un bianco cavallo, giunse un giorno nel regno di Silene, in Cirenaica, che era funestato dalla presenza di un terribile drago, la cui forza distruttrice poteva essere contenuta solo da sacrifici umani. Fu proprio il "soldato di Cristo" a salvare dalle fauci del mostro la figlia del re, e come ricompensa non volle né onori né denari, ma che tutto il popolo si convertisse ricevendo il battesimo.

Se conosci i famosi giochi "forbice, carta o sasso" e "trasa in camisa" ("straccia camicia" in italiano), mescolati alla leggenda danno origine a questo gioco di insolite carte dove ci si sfida per farne restare senza i propri avversari, usando intelligenza (e fortuna) per cercare di capire ad ogni turno quale tipologia di carta tra quelle in proprio possesso (che rappresentano appunto San Giorgio, il drago e la principessa) è meglio "giocare".

Ad ogni partita possono prendere parte due o tre giocatori (dai 4 ai 99 anni purché all'inizio qualcuno legga e spieghi a tutti le regole).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 18 carte e questo foglio di istruzioni.

Mischiare il mazzo di carte e, in base al numero di giocatori che prendono parte al gioco, consegnarne a ognuno 7 se si gioca in due, oppure 5 se si gioca in tre, e conservare le rimanenti coperte sul tavolo in un mazzo denominato "del banco".

COME SI GIOCA in DUE

Il giocatore di turno guarda tutte le sue carte e poi ne posiziona per primo una (a propria scelta) coperta sul tavolo, quindi fa lo stesso l'avversario. Infine si scoprono e:

- San Giorgio batte il drago (chi ha giocato la carta di San Giorgio vince e trattiene le due carte che potrà riutilizzare dal turno successivo);
- il drago batte la principessa (chi ha giocato la carta del drago vince e trattiene le due carte che potrà riutilizzare dal turno successivo);
- la principessa batte San Giorgio (chi ha giocato la carta della principessa vince e trattiene le due carte che potrà riutilizzare dal turno successivo);
- se entrambi hanno giocato la stessa figura, ognuno si riprende la propria carta.

Il turno passa poi all'altro giocatore. Chi rimane con solo una o due carte, può guardare e sostituirne una o entrambe con altrettante "del banco". Vince la partita colui che fa restare l'avversario senza carte o, se il gioco si prolunga troppo, chi ne possiede il maggior numero dopo un determinato numero di turni o minuti di gioco.

COME SI GIOCA in TRE

Il giocatore di turno guarda tutte le sue carte e poi ne posiziona per primo una (a propria scelta) coperta sul tavolo, quindi fanno lo stesso gli avversari. Infine si scoprono e:

- se le tre carte sono tutte diverse, vince il giocatore di turno e trattiene lui le tre carte che potrà riutilizzare dal turno successivo;
- se sul tavolo ci sono una carta differente e due uguali, chi ha giocato la carta differente vince e trattiene le tre carte che potrà riutilizzare dal turno successivo;
- se tutti hanno giocato la stessa figura, ognuno si riprende la propria carta.

Il turno passa poi al giocatore successivo. Chi rimane con solo una o due carte, può guardare e sostituirne una o entrambe con altrettante "del banco" (con precedenza di chi è di turno). La partita termina quando un giocatore rimane senza carte e il vincitore è colui che in quel momento ne possiede più degli altri.

Buon divertimento.