

LAD

Mèscres del Carnascèr Fascian

L Carnascèr l'é da secoi una de la festes piú emportantes per la comunanza de Fascia e enlouta l'era l moment del an olache se metea a jir sacotenc ric de passaje.

Amò anchecondi ai 17 de jené, da Sènt Antone, i joegn se bina ensema fajan ac con ciampañeles e bronsins per desleèr Carnascèr. Gropes de mèscres va stroz per paisc, enlouta i jia ence fora per la cèses, con musega e bai. L Carnascèr, desche tropa festes da d'invern sparpagnèdes fora te dut l raion alpin, l'era l'ocajon per meter dant ric propiziatories acioche l'an tanche scomenzà l sie bon e frutous.

La protagonistes de chest temp del an, l'é bensegur la Mèscres che vida l Carnascèr: l Laché, l ambasciador che cogn orir la defilèda e anzunzièr la mèscres, l'é regolà con elemenc del guant da festa tant da om che da femena, sul cef l'à na capa decorèda e te man l tegn da una n bachet fornì su da cordeles lon-

ges e colorèdes, e te l'otra na facera; a la medema vida fèsc i Marascons, la "gran mèscres" che i se prejenta semper en cobia e fajan sonèr i bronsins leé su de gran centes, ence ic co na capa duta da fiores de papier o seida, olache te mez l'é logà n spieie che à na funzion soraldut propiziatoria, chela de tegnir dalonc i spiric ries.

Desche la capa di conscric, chela del Laché e di Marascons la é fornida su con mesacoudes de gial sforcel, simbol de forza e ardimenc.

Tinultima l Bufon, l mat de la festa, sfronton e bricon, che resta semper scondet vindedò sia facera dal nès lonch con forinsom n pirol ros. Sie quant l'é pien de colores: stinfernes colorèdes ti pie-sc, n fazolet da paneles desche gramièl e behec per ornèr la ciameija; la gran capa spiza la é fornida su con fiores e cordeles, con forinsom n ciufol de piumes de gial sforcel. Te na man l tegn la stica duta da colores, e te chel'otra n canocèl, l cucaloch, con chel che l'é bon de troèr fora duc i vic e i defec de la jent, che no l speta auter che i grignèr fora e i enjurièr.

Estra che la Mèscres fascèna l'é ence la mèscres de grop, spartides su te "Mèscres a Bel", da la bela parbuda e dal fèr jentil, e "Mèscres a Burt", cionches, burtates e dejanchièdes. Amò anché l Carnascèr te Fascia l'é una de la manifestazions piú vives e emportantes de la cultura populèra, de gra ence e soraldut al lurier de enrescida e recuperament del Carnascèr tradizionèl, peà via ti egn Setanta, e portà inant dai Gropes de la mèscres, sociazions che, soraldut te l'auta val, les à scomenzà a tor ca endodanef e a se passèr usanzes, guants, mèscres e comedies ritèdes da centenees de tradizion.



La tradizion renovèda te la chèrtes da jech fascènes

E apontin la cordeles, la facera, i bronsins e l pirol l'é i segnes che ca-

ramerisea chesta chèrtes da jech e che donca les tol l post di colores tradizionèl, enveze l Re, l Ciaval e l Zot i é raprejenté dal Laché, dal Bufon e dai Marascons.

La raprejentazion identitèra de la tradizion fascèna te chesta chèrtes la vegn viventèda amò de piú tras la decorazions tipiches di pitores fascegn, che ti secoi passé i emigrèa al Lont per sporjer sie servije de pitores-coloridores, se portan do sia arpejon artistica e pitorica, carateristica de la val: la tipica "resa fascèna", i fiores, i simboi e la formes che i depenjea su la mobilia e sui ujes de cèsa.



JEGHES

Watten – Batn o Batum

L batn o batum (tod. Watten) l'é n jech de chèrtes n muie cognosciù de la valèdes ladines, tel Tirol e te la Baviera. De zenza se jia co la chèrtes tiroleises o bavareises, ma se pel jier ence con chest maz da 40, tolan fora da vigni color l 2 e l 3 e donca jian con 32 chèrtes, schecondir dal 4 al 7, la trei fegures e l as. Per solit se jia de cater, spartii te doi cobies; ogne jiadur ciapa cinch chèrtes. L jech l'é dassen sori: a vigni roda veng la cobia de jiadores che à jià la chèrta piú auta; la man vegn venta da la cobia che a vent piú rodes te chela la man, e veng la partida la cobia che à vent piú mans.

Zebich

A ogne jiadur ge vegn dat fora 7 chèrtes, dapodò se met l maz che resta sun desch, te mez, descorian la prima chèrta e la metan enlongiaju l maz; chesta chèrta l'é l "prum scartin". Chel che ge toca l pel scartèr una de sia chèrtes

demò se la é del medemo color o del medemo valor del ultim scartin. Se no l pel scartèr nesciuna chèrta, l nen tol una dal maz. L zil del jech l'é chel de fenir duta la chèrtes che se à te man. Cò a n jaidor ge resta demò una chèrta te man, l cogn dir sobito "zebich!", senò l cogn tor doi chèrtes dal maz. Venc l prum jiadur che l'é bon de scartèr duta sia chèrtes.

CHÈRTES PARTICOLÈRES
L as ge fèsc sutèr la roda al jiadur che vegn do.
Se vegn metù ju n 2, l jiadur che vegn do l cogn tor doi chèrtes dal maz. Cò n jiadur l met ju n bufon (9), l pel mudèr l color de la chèrtes da scartèr, dijan adaut che color che l vel; se pel scartèr l bufon sora duta l'otra chèrtes, chèl che sie l color o l numer.

L laché (10) fèsc mudèr l vers de la roda di jiadores.

Smaca la man

(2 o de piú jiadores)

Duta la chèrtes, corides, les vegn dates fora a roda ai jiadores, enscin canche se fenesc fora l maz. I jiadores, un a l'outa, i descour una chèrta e i la met sun desch, una sora l'otra. Canche vegn fora n as l prum jiadur che ge smaca sora na man l se vadagna dut l maz soite. Cò n jiadur l smaca la man sul maz canche no l'é n as l cognarà ge dèr una de sia chèrtes a ogneun di etres jiadores. Venc chi che se à vadagnà l maor numer de chèrtes.

Color

(4 jiadores)

Do aer mescedà la chèrtes n vegn dat fora set per om. La chèrtes che vanza les vegn lascèdes da na man. Ogne jiadur l dezide, zenza ge l dir ai etres, l color de la chèrtes che l vel binèr su endèna l jech. L jiadur che ge toca l schèrta na chèrta e l ge la dèsc a chi che l'é a sia man drete. Ogne jiadur l se tegnarà demò la chèrtes del color che l'à cerdù fora. Venc l jiadur che per prum l'é bon de ciapèr set chèrtes del medemo color.

Chèrta piú auta

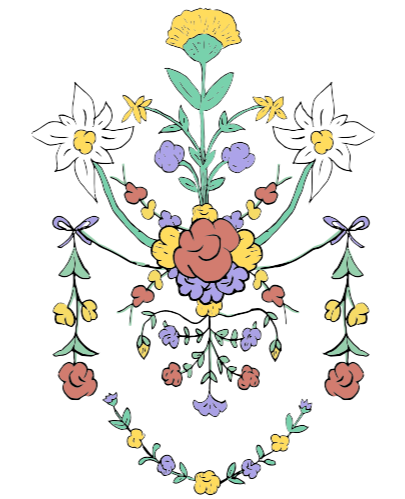
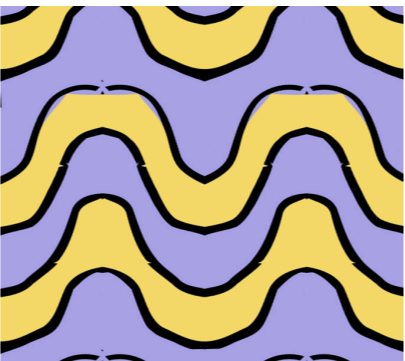
(2 o de piú jiadores)

L mazier l mesceida la chèrtes e, a ogne man, l met fora sun desch, corides, tanta chèrtes descheche l'é jiadores. Ogne jiadur l se tol na chèrta e do duta la chèrtes les vegn descoides tel medemo moment. Chi che à la chèrta piú auta l veng e l se tol duta la chèrtes che l'é sun desch. Se vegn fora doi chèrtes medemes no veng negugn, la chèrtes les resta sun desch per la man che vegn. Canche tel maz resta manco chèrtes che l numer di jiadores l jech l fenesc. Venc chi che à l maor numer de chèrtes.

Robamaz

(2 o de piú jiadores)

L mazier l mesceida la chèrtes e l nen dèsc fora trei a ogne jiadur. Cater chèrtes les vegn metudes descoides sun desch. A roda ogne jiadur vèrda se l'à na chèrta del medemo valor de una de cheles descoides; cò l n'à, con sia chèrta l pel tor chela descoida e se fèr sie maz, che l poja apede el sun desch l lascian descori; se no l pel tor na chèrta de cheles sun desch, l schèrta una de la sies e l la met sun desch apede cheles jà descoides. Cò chel che ge toca l'à na chèrta del medemo valor de la pruma del maz de n auter jiadur, l ge roba dut l maz. Vigni jiadur jia una chèrta demò a l'outa, e canche i jiadores no i à piú chèrtes te man, l mazier nen dèsc fora endodanef trei per om; canche no l'é piú chèrtes descoides se tol outra cater chèrtes dal maz e se les met sun desch. Venc chi che l'é bon de ciapèr piú chèrtes.



ITA

Maschere del Carnevale di Fassa

Il Carnevale è da secoli uno dei cicli festivi più importanti della vita comunitaria della Val di Fassa e in passato era il momento dell'anno nel quale si intrecciavano numerosi riti di passaggio. Ancor oggi il 17 gennaio, giorno della festa di Sant'Antonio Abate, gruppi di giovani "slegano il Carnevale" al suono di campanacci. Gruppi mascherati si esibiscono, in passato girando di casa in casa, con musica e balli. Il Carnevale, come molte delle feste invernali diffuse in tutto l'arco alpino, era l'occasione per mettere in scena riti propiziatori per far sì che l'anno che iniziava fosse buono, fertile e fecondo.

Al centro del Carnevale Fassano, prime protagoniste e animatrici della ritualità, ci sono le Maschere-guida: il Laché, l'ambasciatore delle maschere, che le guida e le introduce, il cui costume unisce elementi degli abiti tradizionali festivi

maschili e femminili, con un copricapo riccamente decorato e in mano uno scettro adornato da lunghi nastri colorati (cordeles), mentre nell'altra mano tiene la maschera (facera); allo stesso modo fanno i Marascons, le "grandi maschere" che entrano in scena sempre in numero pari con i loro rumorosi campanacci (bronsins) legati a cinturoni, anch'essi con un copricapo ricoperto di fiori di carta o seta, in cui, al centro, è collocato uno specchio la cui funzione è fondamentalmente apotropaica, serve cioè a scacciare gli spiriti malvagi. Come il cappello dei coscritti, il copricapo del Laché e dei Marascons è decorato con le penne della coda del gallo forcello, simbolo di audacia, coraggio e virilità. Infine il Bufon, il matto della festa, irriverente e canzonatorio, la cui identità resta sempre celata dietro la caratteristica maschera lignea dal grande naso, dalla cui punta scende un pendente rosso (pirol). Il suo costume è variopinto e vistoso: calzettoni colorati ai piedi, una specie di grembiule realizzato con un fazzoletto da spalle femminile attorno alla vita, pizzi e merletti a ornare la camicia; il grande copricapo a punta e decorato da fiori e lunghi nastri colorati, sovrastati da un ciuffo di piume di gallo forcello. Nelle mani reca una bacchetta lignea variopinta, la stica, e nell'altra un cannocchiale, il cucaloch, con cui riesce a vedere i vizi dei presenti, che diventano l'oggetto del suo scherno.

Alle maschere guida si aggiungono le maschere di gruppo, suddivise in "Mèscres a Bel", idealmente eleganti nelle fattezze e nei modi, e "Mèscres a Burt", grottesche e goffe, che sono delle caricature nell'aspetto e nel comportamento. Ancora oggi il Carnevale in Val di Fassa è una delle manifestazioni più vitali e significative della cultura popolare, grazie anche e soprattutto al lavoro di recupero e riscoperta del Carnevale tradizionale, iniziato negli anni Settanta, condotto dai Gropes de la mèscres ("gruppi delle maschere"), associazioni che, soprattutto in alta valle, hanno iniziato a recuperare e trasmettere usi, costumi, maschere e commedie ereditate da secoli di tradizione.



La tradizione rinnovata nelle carte da gioco Fassane

E proprio le cordeles, la facera, i bronsins e il pirol sono i segni che caratterizzano queste carte da gioco al posto dei tradizionali semi, mentre il Re, il Cavaliere e il Fante sono rappresentati rispettivamente da Laché, Bufon e Marascons. Arricchiscono ulteriormente la rappresentazione identitaria della tradizione Fassana in queste carte da gioco le decorazioni tipiche dei pittori itineranti Fassani, che nei secoli scorsi emigravano stagionalmente verso la Mitteleuropa per offrire il loro servizio di pittori-decoratori, portando con sé il bagaglio artistico-pittorico caratteristico della valle: la tipica "rosa Fassana", i fiori, i simboli e le forme che dipingevano su mobili e porte.



GIOCHI

Watten – Batn o Batum

Il Watten (lad. batn oppure batum) è un gioco di carte molto popolare nell'area ladina, in Tirolo e in Baviera. Si gioca abitualmente con le carte bavaresi o tirolese, ma è possibile anche giocare utilizzando questo mazzo da 40, togliendo da ogni seme il 2 e il 3, giocando quindi con 32 carte, e cioè dal 4 al 7, le tre figure e l'asso. Generalmente si gioca in quattro, divisi in due coppie; ogni giocatore riceve cinque carte. Il gioco è molto semplice: in ciascuna presa vince la coppia di giocatori che ha giocato la carta più forte; la mano viene vinta dalla coppia che ha totalizzato il maggior numero di prese della mano, e vince la partita la coppia che ha vinto il maggior numero di mani.

Zebich

(2 o più giocatori)

Ogni giocatore riceve 7 carte e il restante mazzo viene posto al centro del tavolo, scoprendo la prima carta e depoendola accanto al mazzo; questa carta vale come "primo scarto". Il giocatore di turno può scartare una delle proprie carte a patto che sia dello stesso seme o dello stesso valore dell'ultima scartata. Se non può scartare alcuna carta, ne pesca una dal mazzo. Lo scopo del gioco è quello di liberarsi di tutte le proprie carte. Quando un giocatore scarta la penultima carta restando con un'unica carta in mano deve esclamare immediatamente "zebich!", altrimenti deve pescare due carte dal mazzo. Il primo giocatore che arriva a scartare tutte le carte vince.

CARTE SPECIALI:

L'asso fa saltare il turno al giocatore successivo.

Il 2 obbliga il giocatore successivo a pescare 2 carte dal mazzo.

Il bufon (9) consente al giocatore che lo ha scartato di cambiare il seme di gioco, dichiarando quale seme dovrà considerarsi per il prossimo scarto; può essere giocato su qualsiasi seme o numero.

Il laché (10) inverte il senso di gioco da antiorario a orario e viceversa.

Sbattimano

(2 o più giocatori)

Si distribuiscono ai giocatori le carte coperte in parti uguali fino a esaurimento del mazzo. I giocatori scoprono a turno una carta e la mettono sul tavolo, formando un unico mazzetto. Quando viene scoperto un asso il primo giocatore che ci batte la mano sopra vincerà tutto il mazzetto sottostante. Se un giocatore batte la mano sopra il mazzetto quando non c'è un asso, dovrà dare una delle sue carte a ciascun avversario. Vince chi conquista più carte.

Colore

(4 giocatori)

Si mischiano le carte e se ne distribuiscono sette a ciascun giocatore. Le altre carte non si usano. Ogni giocatore

decide, senza dirlo agli altri, di quale seme raccoglierà le carte durante il gioco. A ogni turno ciascun giocatore scarta una carta passandola a un giocatore alla sua destra. Ogni giocatore terrà solo le carte del seme scelto. Vince il giocatore che per primo raccoglie sette carte dello stesso seme.

Carta alta vince

(2 o più giocatori)

Il mazziere mescola le carte e, a ogni mano, dispone sul tavolo, coperte, tante carte quanti sono i giocatori. Ciascun giocatore prende una carta, poi tutte le carte vengono scoperte contemporaneamente. Chi ha la carta più alta vince tutte le carte sul tavolo. Se escono due carte dello stesso valore, le carte restano sul tavolo e potranno essere vinte alla mano successiva. Quando le carte da distribuire sono meno dei giocatori il gioco termina. Vince chi ha più carte.

Rubamazetto

(2 o più giocatori)

Il mazziere mescola le carte e ne distribuisce tre a ogni giocatore. Quattro carte vengono disposte scoperte sul tavolo. A turno ogni giocatore controlla se possiede una carta dello stesso valore di una di quelle scoperte: in caso positivo con la propria carta prende quella scoperta e crea il proprio mazzetto, che dispone accanto a sé con il valore visibile; in caso contrario scarta una delle proprie carte e la mette sul tavolo accanto a quelle già scoperte. Se il giocatore di turno ha una carta dello stesso valore della prima del mazzo di un avversario, gli ruba tutto il mazzo. Ogni giocatore gioca una sola carta a ogni turno, e quando nessuno ha più carte in mano il mazziere ne distribuisce di nuovo tre a testa; quando non ci sono più carte scoperte, si prendono altre quattro carte dal mazzo e si mettono sul tavolo. Vince chi conquista più carte.



Chèrta fascèna
N projet di Servijes linguistics e culturèl del Comun general de Fascia
Da na idea de Amedeo Valentini
Grafica e ilustrazions de Ismaele Soraperra
© Comun general de Fascia 2022



DE **Mèscres del Carnascèr de Fascia**
Die Maskenfiguren des Karnevals im Fassatal

Der Karneval zählt seit Jahrhunderten zu den wichtigsten Festzyklen des Gemeinschaftslebens im Fassatal und war früher einer der Momente des Jahres, in dem viele Übergangsriten zusammenliefen. Auch heute noch „entfesseln“ am Antoniustag am 17. Januar Gruppen von jungen Menschen unter Kuhglockengeläut den Karneval. Maskierte Gruppen treten auf, die früher sogar unter Musik und Tanz von Haus zu Haus zogen. Der Karneval bot, wie viele winterliche Feste des Alpengebiets, eine Gelegenheit, versöhnlich stimmende Riten zu inszenieren, um zu gewährleisten, dass das neue Jahr gut, fruchtbar und ergiebig sein würde. Im Mittelpunkt des Karnevals im Fassatal stehen, als wesentliche Hauptdarsteller und Initiatoren des Ritus, die führenden Maskenfiguren: Der Laché führt die

Maskenfiguren als ihr Botschafter an und stellt sie vor. Sein Kostüm verbindet Elemente der traditionellen weiblichen und männlichen Festkleidung. Die Kopfbedeckung ist reich dekoriert. In der einen Hand hält er ein Zepfer, das mit langen bunten Bändern (cordeles) geschmückt ist und in der anderen die Maske (facera). So machen es auch die Marascons, die „großen Masken“, welche die Szene in immer gerader Zahl mit ihren geräuschvollen Kuhglocken (bronsins) betreten, die an breite Gurte gebunden sind. Auch sie tragen eine reichverzierte Kopfbedeckung mit Papier- oder Seidenblumen. In deren Mitte befindet sich ein Spiegel, der apotropäischen Zwecken dient und somit dazu, böse Geister zu vertreiben. Wie der Helm der Rekruten ist der Kopfbedeckung des Laché und der Marascons mit den Schwanzfedern des Birkhuhns dekoriert, einem Symbol für Kühnheit, Mut und Männlichkeit. Abschließend tritt der Bufon auf, der Narr des Karnevals, frech und spöttisch. Seine Identität bleibt stets hinter einer hölzernen Maske mit großer Nase verborgen, von deren Spitze ein roter Anhänger herabbaumelt (pirol). Sein Kostüm ist farbenreich und auffällig: Bunte Kniestrümpfe an den Füßen, eine Damenstola als Schürze um die Hüften gebunden. Das Hemd zieren Spitzen und Lochstickereien. Die große, spitze Kopfbedeckung ist mit Blumen und langen bunten Bändern geschmückt, überragt von einem Federbusch des Birkhuhns. In der einen Hand trägt er einen bunten Holzstab, die stica, in der anderen ein Fernglas, das cucaloch, mit dem er die Laster der Anwesenden entdeckt, die zum Gegenstand seines Spotts werden. Zu den führenden Maskenfiguren gesellen sich die Gruppenmasken, aufgeteilt in die „Mèscres a Bel“ (Schöne Masken), idealerweise von elegantem Aussehen und Verhalten und die „Mèscres a Burt“ (Hässliche Masken), grotesk und unbeholden, und von karikativem Aussehen und Verhalten. Auch heute noch ist der Karneval im Fassatal eine der lebhaftesten und bedeutendsten Veranstaltungen der Volkskultur. Dies ist auch und beson-

ders der Rückgewinnung und Wiedereckung des traditionellen Karnevals zu verdanken. Aufgenommen wurde diese Arbeit in den Siebzigerjahren durch die Vereine Gropes de la mèscres („Gruppen der Maskenfiguren“), die besonders im Hochtal damit begonnen haben, Bräuche, Kostüme, Masken und Komödien von jahrhundertalter Tradition zurückzugewinnen und zu überliefern.



Die wiederentdeckte Tradition lebt in den Spielkarten des Fassatals auf

Die Spielkarten des Fassatals sind nicht durch die traditionellen Farbzeichen, sondern durch die Zeichen cordeles, facera, bronsins und pirol charakterisiert. König, Reiter und Bube werden jeweils von Laché, Bufon und Marascons vertreten. Die identitäre Darstellung der Tradition des Fassatals wird bei diesen Spielkarten zusätzlich durch die typischen Dekorationen der wandernden Maler des Fassatals bereichert. In früheren Jahrhunderten emigrierten sie für bestimmte Saisons in Richtung Mitteleuropa, um ihre Dienste als Maler-Dekorateur anzubieten. Im Gepäck führten sie den für das Tal typischen künstlerisch-malerischen Erfahrungsschatz mit sich: die typische „Rose des Fassatals“, Blumen, Symbole und Formen, mit denen sie Möbel und Türen verzierten.



KARTENSPIELE

Watten - Batn oder Batum
Watten (lad. batn oder batum) ist ein sehr beliebtes Kartenspiel in Ladinien, Tirol and Bayern. Normalerweise wird es mit bayerischen oder Tiroler Karten gespielt, aber es ist auch möglich, mit diesem Kartenspiel zu spielen, indem man die Zweier und Dreier von jeder Farbe entfernt und so mit 32 Karten spielt, d.h. von 4 bis 7, den drei Figuren

und dem Ass. In der Regel spielen vier Personen, aufgeteilt in zwei Paare; jeder Spieler erhält fünf Karten. Das Spiel ist sehr einfach: In jedem Stich gewinnt das Spielerpaar, das die stärkste Karte gespielt hat; die Runde wird von dem Paar gewonnen, das die meisten Stiche in der Runde gemacht hat, und das Paar, das die meisten Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

Zebich
(2 oder mehr Spieler)
Jeder Spieler erhält 7 Karten und der verbleibende Stapel wird in die Tischmitte gelegt; die erste Karte wird aufgedeckt neben den Stapel gelegt; diese Karte gilt als "erste Ablage". Der diensthabende Spieler darf eine seiner Karten ablegen, sofern sie die gleiche Farbe oder den gleichen Wert wie die zuletzt abgelegte Karte hat. Wenn er keine Karten abwerfen kann, zieht er eine vom Stapel. Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Karten loszuwerden. Wenn ein Spieler die vorletzte Karte abwirft und nur noch eine Karte auf der Hand hat, muss er sofort "Zebich!" ausrufen, sonst muss er zwei Karten vom Stapel ziehen. Der erste Spieler, der alle Karten ablegt, gewinnt. **SONDERKARTEN:** Das Ass zwingt den nächsten Spieler, seinen Zug auszulassen. Die 2 zwingt den nächsten Spieler, 2 Karten vom Stapel zu ziehen. Das Bufon (9) erlaubt dem Spieler, der es abgeworfen hat, die Farbe zu ändern, indem er erklärt, welche Farbe für das nächste Ablegen in Frage kommt; es kann auf jede Farbe oder Zahl gespielt werden. Der Laché (10) kehrt die Spielrichtung von links nach rechts und umgekehrt um.

Schlage, schlage, schlag die Hand drauf
(2 oder mehr Spieler)
Alle Karten werden den Spielern in gleicher Anzahl und verdeckter Weise ausgegeben, bis alle Karten des Stapels verteilt sind. Alle Spieler decken der Reihe nach einer Karte auf, legen sie auf den Tisch und bilden somit einen

neuen Stapel. Wird ein Ass aufgedeckt, gewinnt der erste Spieler, der seine Hand darauf „schlägt“, den ganzen Stapel. „Schlägt“ ein Spieler auf eine Karte, die kein Ass ist, muss er jedem seiner Gegenspieler eine seiner Karten abgeben. Es gewinnt derjenige, der die meisten Karten sammelt. **Farbe**
(4 Spieler)
Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält sieben Karten. Die übrigen Karten werden nicht verwendet. Jeder Spieler entscheidet, ohne es den anderen zu sagen, von welcher Farbe die Karten sein sollen, die er während des Spiels sammelt. Jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, gibt ein Spieler eine seiner Karte an seinen rechten Gegenspieler weiter. Jeder Spieler behält nur die Karten der von ihm gewählten Farbe. Es gewinnt der Spieler, der als erster sieben Karten derselben Farbe gesammelt hat.

Höchste Karte
(2 oder mehr Spieler)
Ein Kartengeber mischt die Karten und legt für jede Runde eine der Spieleranzahl entsprechende Zahl von Karten auf den Tisch. Jeder Spieler wählt eine Karte, dann werden die Karten gleichzeitig verdeckt. Derjenige, der die Karte mit dem höchsten Wert hat, gewinnt und erhält alle auf dem Tisch liegenden Karten. Ergeben sich zwei Karten mit demselben Wert, gibt es keinen Gewinner und die Karten bleiben auf dem Tisch und können in der nächsten Runde gewonnen werden. Verbleiben im Stapel weniger Karten als Mitspieler, endet das Spiel. Es gewinnt derjenige, der die meisten Karten hat. **Rubamazetto - Stapelklau**
(2 oder mehr Spieler)
Jeder Spieler erhält drei Karten und vier Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Die Spieler können die offenen Karten nur dann aufnehmen, wenn sie Karten desselben Werts nutzen (beispielsweise mit einer Zwei kann eine Zwei aufgenommen werden). Ist den Spielern das nicht möglich, sortieren sie eine Karte aus und legen sie auf den Tisch. Hat ein Spieler keine Karten mehr,

zieht er drei Karten vom Stapel. Gibt es keine offenen Karten mehr, werden vier weitere Karten vom Stapel gezogen und auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler baut einen Stapel mit den erspielten Karten und deckt die erste Karte auf. Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte mit demselben Wert der ersten Karte eines Gegenspielers hat, stiehlt er ihm seinen ganzen Stapel. Es gewinnt derjenige, der die meisten Karten erspielt.

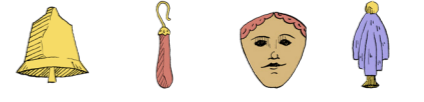


EN **Mèscres del Carnascèr de Fascia**
Fassa Carnival Masks

For centuries, Carnival has been one of the most important festivities in the community life of the Fassa Valley. It was the time of year when various rites of passage occurred in the past. Even nowadays, on 17th January, the feast day of Anthony the Great, groups of young people 'unleash' the Carnival to the sound of cowbells. Masked groups perform with music and dancing and, in past times, would go from hou-

se to house. Like many winter festivals in the Alpine region, Carnival was an opportunity to perform propitiatory rites to ensure that the year ahead would be good, fertile and fruitful. At the heart of the Fassa Carnival are the leading masks, the main protagonists and animators of the ritual. The Laché, ambassador of the masks, who leads and introduces them, whose costume combines elements of traditional male and female festive clothing, with a lavishly decorated headdress and holding a sceptre adorned with long coloured ribbons (cordeles) in one hand, and the mask (facera) in the other. The same goes for the Marascons, the so-called 'great masks', who always make an entrance in pairs with noisy cowbells (bronsins) tied to their belts, also wearing a headdress covered with paper or silk flowers, with a mirror in the centre used for an essentially protective purpose, that is to ward off evil spirits. Like the conscripts' hats, the Laché and Marascons' headdresses are decorated with the tail feathers of the black grouse, a symbol of audacity, courage and virility. Lastly, there is the Bufon, the madman of the festival, irreverent and mocking. His identity is always hidden behind a characteristic wooden mask with a large nose, with a red pendant (pirol) hanging from the tip. His costume is colourful and striking: coloured socks on his feet, a sort of apron made from a woman's scarf around his waist, lace and trimmings on his shirt. His large, pointed headdress is decorated with flowers and long coloured ribbons, topped with a tuft of black grouse feathers. He holds a multicoloured wooden stick (stica) in one hand and a spyglass (cucaloch) in the other, with which he can see the vices of those present, who then become the subject to his mockery. In addition to the leading masks, there are group masks, which are divided into 'Mèscres a Bel' (beautiful masks), perfectly elegant in their features and manners, and 'Mèscres a Burt' (ugly masks), grotesque and clumsy, representing caricatures in their appearance and behaviour. Even today, Carnival in the Fassa Valley

is one of the most vibrant and significant events of popular culture. This is primarily due to the work of recovery and rediscovery of the traditional Carnival, which began in the seventies, led by the Gropes de la mèscres ('mask groups'), associations which began to recover and pass on, especially in the upper valley, customs, costumes, masks and comedies, inherited from centuries of tradition.



Tradition renewed in Fassa playing cards

And it is precisely the cordeles, the facera, the bronsins and the pirol that characterise these playing cards in place of the traditional suits. Similarly, the King, the Knight and the Jack are represented by Laché, Bufon and Marascons. The identity representation of the Fassa tradition in these playing cards is further enriched by the typical decorations of the Fassa travelling painters, who in past centuries emigrated seasonally to Central Europe to offer their services as painter-decorators, bringing with them the artistic and pictorial baggage typical of the valley: the familiar 'Fassa rose', the flowers, symbols and shapes that they painted on furniture and doors.



CARD GAMES

Watten - Batn or Batum
Watten (lad. batn or batum) is a very popular card game in the Ladin, Tyrolean and Bavarian areas. It is usually played with Bavarian or Tyrolean cards, but it is also possible to play using this deck, removing the two and three from each suit, thus playing with 32 cards, i.e., from 4 to 7, the three figures and

the ace. Generally, four people play, divided into two pairs; each player receives five cards. The game is very simple: in each trick, the winner is the pair of players who played the strongest card; the hand is won by the pair who has taken the most tricks in the hand, and the pair who has won the most hands wins the game.

Zebich
(2 or more players)
Each player receives 7 cards and the remaining deck is placed in the centre of the table; the first card is placed, uncovered, next to the deck; this card counts as the 'first discard'. The player on duty may discard one of his cards as long as it is of the same suit or value as the last discard. If he cannot discard any cards, he draws one from the deck. The aim of the game is to get rid of all one's cards. When a player discards the penultimate card leaving only one card in his hand he must immediately exclaim "zebich!", otherwise he must draw two cards from the deck. The first player to discard all cards wins. **SPECIAL CARDS:** The ace causes the next player to skip his turn. The 2 forces the next player to draw 2 cards from the deck. The bufon (9) allows the player who discarded it to change the suit by declaring which suit is to be considered for the next discard; it can be played on any suit or number. The laché (10) reverses the direction of play from anti-clockwise to clockwise and vice versa.

Slap Slap Handslap
(2 or more players)
All cards are dealt equally and face down to the players until the deck is empty. All players take turns to reveal a card and place it on the table, forming a deck. When an ace appears, the first player to "slap" their hand on it will get the whole deck. If a player "slaps" their hand when there is no ace, they must give one of their cards to each opponent. Whoever wins the most cards wins the game.

Colour
(4 players)
The cards are shuffled, and seven cards are dealt to each player. The other cards are not used. Each player decides which suit of cards they will collect during the game without telling the others. Each player discards a card at each turn and passes it to the player to their right. Each player keeps only the cards of their chosen suit. The winner is the player who first collects seven cards of the same suit.

Highest card wins
(2 or more players)
A dealer shuffles the cards and, for each hand, lays out as many cards as there are players on the table. Each player chooses a card, and then all the cards are turned over at the same time. Whoever has the highest card wins and takes all the cards on the table. If two cards of the same value are turned over, there is no winner; the cards remain on the table and can be taken in the next hand. When there are fewer cards left in the deck than there are players, the game ends. Whoever has the most cards wins.

Rubamazetto - Deck stealing
(2 or more players)
Three cards are dealt to each player, and four cards are placed face-up on the table. Players can only take cards face-up using cards of the same value (e.g., a two takes a two); if they cannot, they discard a card and place it on the table. When a player has no more cards, they draw three cards from the deck, and when there are no more face-up cards, four more cards are taken from the deck and placed on the table. Each player creates a deck with the cards drawn and turns over the first card. If the current player has a card of the same value as the first card in an opponent's deck, they steal the whole deck. Whoever wins the most cards wins the game.

Chèrta fascènes
A project by Servìjes linguistics e culturèi - Comun general de Fascia
Concept: Amedeo Valentini
Layout and illustrations: Ismaele Soraperra
© Comun general de Fascia 2022