

COME SI GIOCA

Essendo il "cuntrice" (l'astragalo) un parallelepipedo irregolare, solo quattro dei suoi sei lati, i due medi e due grandi, vengono identificati tramite una propria denominazione e valutazione mentre i due lati più piccoli, costituiti ambedue, uno in forma più pronunciata e l'altro meno, da due protuberanze semisferiche, non hanno alcuna denominazione e valutazione perché non si può mai verificare che uno di essi si posizioni rivolto verso l'alto.

I restanti quattro lati si distinguono come segue; i due lati medi, che meno spesso si posizionano verso l'alto, in:

ÈNTA o **ÌNTA** (fig. 1): presenta un incavo a forma di S che spesso, per esser meglio individuato, viene colorato preferibilmente in rosso; ha una valutazione di **più un punto**;

FÒRA (fig. 2): presenta una superficie prevalentemente liscia ed ha una valutazione di **meno un punto**.

I due lati maggiori, che molto più ricorrentemente si posizionano verso l'alto, si distinguono in:

MONICA o **CHITA** (fig. 3): lato convesso che presenta una pronunciata gibbosità e vale **più ½ punto**.

NÈSSE (fig. 4): presenta una concavità piuttosto accentuata che anch'essa si tende a colorare preferibilmente in verde; vale **meno ½ punto**.

Si gioca con tre "cuntrici" derivanti dall'agnello; per effettuare il tiro di gioco si stringono due di essi nel pugno della mano ed il terzo, dopo aver strinto il pollice affianco all'indice, si posiziona su di esso; sollevandolo energicamente tale dito si fa saltare in aria l'osso eseguendo così una modalità anche adottata per il lancio della monetina. Immediatamente dopo, prima che l'osso si adagi sul piano da gioco, si apre il palmo della mano facendo cadere gli altri due "cuntrici" in essa contenuti.

Il gioco dei "cuntrici" si esegue fondamentalmente tra due concorrenti; uno effettua il tiro e l'altro, dopo la conta del punteggio ottenuto, riscuote, in caso di punteggio negativo o paga, in caso di punteggio positivo, a chi ha effettuato il tiro il corrispettivo in denaro stabilito in precedenza per ogni singolo punto. Dopo che il tiratore ha ottenuto un punteggio negativo, passa i "cuntrici" al giocatore suo antagonista e questi gareggerà con un altro giocatore. Tale turnazione (chi comincia a tirare, chi sarà il suo antagonista e chi succederà a questi), prima dell'inizio del gioco, viene stabilito mediante conta.

Ad ogni singolo tiro, nel conteggiare il punteggio ottenuto, si arrotonda per difetto l'eventuale mezzo punto ottenuto sia esso positivo che negativo. Le venti combinazioni che si possono ottenere si identificano in:

Tiro che da possibilità di recupero: **SCUNTIA**

SCUNTIA n'ÈNTA: 3 MONICA (fig. A) tiro vincente ma previo tre differenti casi:

- o con un altro medesimo tiro che darà punti + 2;
- o con un altro tiro vincente a cui si sommerà punti + 1;
- o con un altro tiro perdente a cui si sottrarrà punti + 1.

SCUNTIA na FÒRA: 3 NÈSSE (fig. B) tiro perdente ma, come il precedente, previo tre differenti casi:

- o con un altro medesimo tiro che darà punti – 2;
- o con un altro tiro vincente a cui si sommerà punti – 1;
- o con un altro tiro perdente a cui si sottrarrà punti – 1.

Tiro che, dando in tutti i casi + o – ½ punto, ha valenza 0:

FAZZU

- 2 MONICA e 1 NÈSSE (fig. C);
- 1 MONICA e 2 NÈSSE (fig. D);
- 1 MONICA, 1 FÒRA e 1 ÈNTA (fig. E);
- 1 NÈSSE, 1 FÒRA e 1 ÈNTA (fig. F);
- 2 MONICA e 1 FÒRA (fig. G);
- 2 NÈSSE e 1 ÈNTA (fig. H).

Tiri vincenti: **ÈNTA**

- 1 ÈNTA, 1 MONICA e 1 NÈSSE (fig. I) punti + 1;
- 2 ÈNTA e 1 FÒRA (fig. L) punti + 1.

ÈNTA TABULA

- 2 ÈNTA e 1 MONICA (fig. M) punti + 2;
- 2 ÈNTA e 1 NÈSSE (fig. N) punti + 2;
- 1 ÈNTA e 2 CHITA (fig. O) punti + 2.

ÈNTA TRIA

- 3 ÈNTA (fig. P) punti + 3.

tiro perdente: **FÒRA**

- 1 FÒRA, 1 MONICA e 1 NÈSSE (fig. Q) punti – 1;
- 2 FÒRA e 1 ÈNTA (fig. R) punti – 1.

FÒRA TABULA












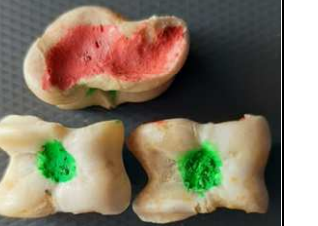












- 2 FÒRA e 1 MONICA (fig. S) punti – 2;
- 2 FÒRA e 1 NÈSSE (fig. T) punti – 2;
- 1 FÒRA e 2 NÈSSE (fig. U) punti – 2.

FÒRA TRIA

- 3 FÒRA (fig. V) punti – 3.

Popolarmente, per richiamare qualcuno che stava compiendo qualcosa con scarso impegno, veniva redarguito dicendo: "Ma ce te criti, ca sta' sciochi a cuntrici?" (Ma cosa ti credi, che stai giocando ad alioffi?).

In seguito gli ossicini furono sostituiti da pietre di piccola dimensione dette "pituddhri", da cui "TUDDHRI" nome di un nuovo gioco che, con modalità d'esecuzione completamente differente al precedente, tra i giovani fu molto diffuso sino agli anni Sessanta dello scorso secolo.

IL GIOCO DEGLI ALIOSSI o "CUNTRICI"			
I 4 LATI			
			
1) ÉNTA / p. + 1	2) FÓRA / p. - 1	3) MONICA / p. + 1/2	4) NÉSSE / p. - 1/2
LE 20 COMBINAZIONI			
			
a) SCUNTIA n'ÉNTA (p. +1)	b) SCUNTIA na FÓRA (p. - 1)	c) FAZZU / p. 0	d) FAZZU / p. 0
			
e) FAZZU / p. 0	f) FAZZU / p. 0	g) FAZZU / p. 0	h) FAZZU / p. 0
			
i) ÉNTA / p. + 1	l) ÉNTA / p. + 1	m) ÉNTA / p. + 1	n) ÉNTA TABULA / p. +2
			
o) ÉNTA TABULA / p. + 2	p) ÉNTA TRIA / p. + 3	q) FÓRA / p. - 1	r) FÓRA / p. - 1
			
s) FÓRA / p. - 1	t) FÓRA TABULA / p. - 2	u) FÓRA TABULA / p. - 2	v) FÓRA TRIA / p. - 3