



Biblioteca comunale dell'Archiginnasio

17521

17.
W. IX. 24

D. Agostino Passini

ISTRUZIONI
NECESSARIE
PER CHI VOLESSE IMPARARE
IL GIUOCO DILETTEVOLE
DELLI TAROCCHINI
DI BOLOGNA.



IN BOLOGNA,



Per Ferdinando Pisarri, all' Insegna di S. Antonio
M D C C L I V.
Con licenza de' Superiori.

LETTORE CARISSIMO.

Non ti pensare per avventura, ch' io avessi intrapreso l' insegnamento di questo Giuoco per perfezionare li Giocatori; ma fiati noto, che essendo stato pregato da molti, che non ne hanno idea, e che desiderarebbero d' impararlo, non ritrovandosi in istampa, che li soli Capitoli delle pene, che s' incorrono nel giocare; perciò ho intrapreso d' insegnarne li fondamenti, cioè di spiegare la preferenza delle carte, la maniera d' accusarle, il modo di contare li punti, gli Onori, che vi sono, e termini, che s' usano nel giocare, con vari avvertimenti generali per chi avesse genio di principiare a giocarlo, ed in fine li Capitoli, cioè le Leggi, che si debbono osservare. Ma per perfezionarsi nel giuoco, è necessario l' Esercizio per concepirne

certe finezze, che non si possono insegnare. Io per tanto in questo mio Libretto darò solo i primi erudimenti per chi volesse apprenderlo con poca fatica anche da se medesimo con un mazzo di carte da Tarocchi, col quale gli verrà sotto gli occhi tutto quello, che dal Libretto sarà descritto; ed avendolo appreso, potrà giocare passabilmente, e si perfezionerà sempre più colla pratica. Tu intanto, ti prego, aggradisci questa mia debole fatica, ed avverti, che per facilitarne l'intelligenza, dividerò l'Opera in molti Capitoli; e statene sano.



CA-



CAPITOLO I.

Dell' Antichità di questo Giuoco, e come gli Antichi lo giocavano.



Questo Giuoco è antichissimo talmente, che non si ha cognizione nè dell' Inventore, nè del tempo, in cui fu ritrovato; ben è vero però, ch'egli è particolare della Città di Bologna, e fu inventato per passare l'ore noiose con qualche divertimento. Perciò li nostri Maggiori lo giocavano con sommo rigore; e siccome questo giuoco

A 3

CO

co consiste quasi tutto nella memoria, volevano un sommo silenzio, ed era talmente rigoroso, che non era lecito ad un Giocatore in tutto il tempo, che si giocava, se non di dire *Sminchiate*. Questa parola io non so, che in veruno altro discorso significhi cosa alcuna, fuorchè in questo giuoco, dove vuol dire giocate Trionfo, e per l'ordinario, il Trionfo maggiore. Poscia inventarono di picchiare, battere, e tirar indietro la Carta in vece di parlare. Di più era proibito lo strepitare col Compagno, o sgridandolo, o lodandolo; onde assolutamente non si poteva dir parola alcuna, che fosse spettante al giuoco, non solo in particolare, ma nemmeno in universale. In riguardo al picchiare su la Tavola v'erano più significati: se si batteva nel mezzo, voleva dire, o significare di avere la presa maggiore di quella sequenza; ma se si picchiava da una parte della Tavola, voleva dire, che si aveva la seconda presa. S'usava ancora il tirar indietro la Carta, che si giocava, quando uno non voleva, che il Compagno des-

se

se la presa maggiore di quella sequenza. Ancora al presente abusivamente si batte nella Tavola, e si tira indietro la Carta, facendosi prima giuoco con la voce, e poi si batte, e si ritira la mano, e in questo modo si viene a fare due giuochi, li quali sono proibiti dalli Capitoli.

In riguardo poi al modo di giocare le Carte, e di contarle, è il medesimo; vi corre bensì differenza in quanto al giocare il denaro: da quello che si fa al presente, perchè anticamente si giocava a Pesi, e non è molto, che si è terminato di così giocare. Le grane dunque, che al presente si segnano in Piatto, le chiamiamo Partite, e allora si chiamavano Pesi. Questo nome lo ricavavano dal numero 25, che forma il Peso. Ad ogni grana, che in Piatto si segnava o per Pesi fatti, o per Onori avuti, si dava il suo valore di quanto s'era prescritto di giocare; come per esempio d'un bajocco, o pur di mezzo bajocco, o ancor di meno, e in questa forma di giocare si poteva perdere migliaja di queste grane,

A 4 che

che ora si chiamano Partite. Si teneva un Piatto solo, nel quale chi vinceva, segnava nel Tondo tutti li Pesi, che fatti avevansi nella giocata, così ancora tutte le Oche, e gli Onori, che in quella mano di carte vi fossero stati. Se poi avessero perduto nell' altra mano di carte, si cavava dal detto Tondo quel numero de' Pesi, che gli Avversari avevano fatti, e così ancora gli Onori, che avessero avuti. E superando il numero delle grane, cioè de' Pesi, che nel Piatto erano segnati, allora si calavan dal Tondo tutti li segni, e divenivano padroni del medesimo col segnarvi quel di più, che fatto avevano. Per darne più chiara idea, egli era come al presente si gioca alla *Cinquina a tutto andare*. V'erano bensì molti Onori di più, che al presente non si danno, come a suo luogo si dirà nella istruzione degli Onori. Ultimamente quelli, che giocavano a' tempi nostri a Pesi, quando davano un Marcio, o avessero de' punti segnati, o non ne avessero, mettevano nel Tondo 200 Pesi. Questo lo facevano abusivamente, perchè antica-

men-

mente chi dava un Marcio, quando non aveva punti segnati, non metteva in Piatto, che 192 Pesi, giusta il suo conto; perchè li Pesi 96, che è l'importo di tutto il giuoco, si debbono raddoppiare, quando il giuoco è Marcio, e perciò sono 192 Pesi, come di sopra si è detto.

Se poi avessero avuto de' punti segnati, non solo gli aggiungevano alli lor punti (come al presente si fa); ma raddoppiavano ancora il numero delle Grane, che d' avanti avevano segnate, ed ancora quelle de' Contrarj. In questa maniera si diminuiva, e si accresceva il numero delli Pesi, conforme v' erano de' punti segnati. Li quattro Giocatori, che divisi s' erano di prima, non si dividevano più, se non quando si lasciava star di giocare. Questa era la maniera del giocare antico.

Le notizie, che vi ho descritte, le ho ricavate da un manuscritto molto antico.

CA-

CAPITOLO II.

Come si debbono dividere li quattro Giocatori, e in qual maniera si dee distribuire le Carte, quando s'abbia da terminare la Partita, e come al presente si gioca il denaro.

IL bel giuoco de' Tarocchini è composto di carte proprie, e sono 62. Questo si gioca in quattro, due contro due, e si chiama Partita. Si dividono questi quattro in cotesta maniera: si stende il mazzo di carte su 'l Tavolino, ed ogn' uno di loro piglia una carta dal detto mazzo; quelli, che hanno pigliato le due minori, diventano Compagni, e così quelli, che hanno cavato le maggiori, diventano pure Compagni, e Contrarj agli altri due. Quello, che leva la carta maggiore, debb' egli fare le carte; queste mescolate (siccome è lecito anche ad ogn' uno) le porge da levare al Giocatore, che gli stà alla sinistra; di poi piglia quelle, che sono rimaste su la Tavola, e comincia a distribuirne cinque
per

per ciascheduno, principiando dal Giocatore, che è alla sua destra; distribuite così agli altri, ne piglia cinque per se, di poi si ferma, e sente, che cosa dicono gli altri Giocatori. Siccome tutti debbono dire a *monte*, quando però un de' Contrarj avesse buone carte, egli può dire *la tengo*, che vuol dire, non voglio che si faccia a *monte*, e così impedire a quello, che fa le carte, il poterle buttar via. Ed il primo, che riceve le cinque carte, oltre il poterla tenere, la può rimettere al Compagno, col dire *come vuole*. E questo si fa abusivamente, perchè anticamente era proibita il mandarla al Compagno coll' usare questo termine *come vuole*. Il Compagno di chi dispensa le carte dee dire sempre a *monte*; Egli poi ha jus particolare di replicare *ho cattivo, regolatevi con le vostre*, ovvero non parlare, che farà segno, che non vuole, che le butti via. Al presente s' usano abusivamente vari termini nel far giuoco al Compagno, quando fa le carte, de' quali però si spiegherà il significato nella settima Istruzione, per essere questi al presente usati
da

da moltissimi. Quando tutti hanno detto *a monte*, s' egli ha cattive carte, si dee regolare dal giuoco, che gli fa il suo Compagno. Se seguita a dispensare le Carte, farà legno, che non vuol buttarle via; ma se scopre le carte, fa *a monte*, e si dee subito fare senza che l' altre carte tocchino le prime, perchè toccandole non farà più in tempo, sebben fossero cinque cartaccie, e così fa di bisogno subito tenerle, o buttarle via, col rinunciare le carte al Compagno susseguente, il quale dee fare il medesimo. Se poi non le butta via, dee proseguire, dandone cinque per volta sino che arriva ad averne date quindici agli altri tre. A lui poi ve ne restano diecisette; e perciò ne dee scartar due a suo piacere, (fuorchè li *Tarocchi*, e li *Re*) per eguagliare le sue carte con quelle degli altri, ed è il primo a fare la scartata. Fatta la quale, dovrà dire al suo Contrario, a mano destra, che si ferva, cioè che giochi.

Terminata che si ha ogni Partita, si dividono nuovamente nella medesima conformità, ed al presente si termina,
quan-

quando una delle parti arriva prima a mettere in tondo 150 Partite. Il giocare antico non era di molta economia, e perciò ne è venuto, che si è messo in uso la Partita in una maniera detta *a tutto andare*, che vuol dire pagare quella moneta, che si è convenuto per le *Onoranze*, che sono li 500, 600, 700, &c. conforme li quattro Giocatori si sono accordati.

Per esempio si conviene fra le parti di giocare d' un Paolo *a tutto andare*. Chi arriva a fare 500 punti, ne vince uno: chi 600, due, 700, tre, 800, quattro, 900, cinque, e quelli, che sono li primi ad arrivare a mettere 150 Partite in Piatto, ne vincono un altro. Se poi li Contrarij non arrivassero ad avere nel Piatto 75 Partite, ne perdono un altro, e si dice vincer il giuoco doppio. Che se non avessero alcuna Partita nel Tondo, dicesi non essere in Tondo, e se ne vince un altro. Chi da un Marcio ne vince un altro, e si vince, perchè li Contrarij non hanno fatto alcuna presa. Chi da un 1000, ne vince un altro. Se poi
aves-

avessero 180 punti segnati, farebbe 1100, e se ne vincerebbe un altro. E se per fortuna ne avessero de' segnati 280, farebbe 1200, e se ne vince un altro. E perchè ogn' uno intenda, ciò descriverò qui sotto in Colonna.

Per il 500, *uno*

Per il 600, *due*

Per il 700, *tre*

Per l' 800, *quattro*

Per il 900, *cinque*

Per il 1000, *sei*

Per il 1100, *sette*

Per il 1200, *otto*

Per il giuoco vinto, *novve*

Per il giuoco Marcio, *dieci*

Per non essere fuori della Doppia,
o sia Marcia, *undici*

Per non essere in Tondo, *dodici*.

Questo è il metodo, con che si gioca al presente il Denaro; onde fa di bisogno insegnare la maniera di giocare le carte, per ammaestrare qualunque Giovane, che fosse voglioso d' imparare questo giuoco; e perciò s' instruirà ne' seguenti Capitoli.

CA-

CAPITOLO III.

Istruzione prima sopra la precedenza delle Carte.

COtette carte sono divise in cinque sequenze. La prima è la maggiore delle altre, ed è quella de' Trionfi, detta la Granda, composta di 22 Carte. Le altre quattro sono composte di 10 carte l'una, che fanno in tutto le suddette 62 Carte. Coteste quattro sequenze si chiamano, Spade, Bastoni, Coppe, e Denari; ogn'una di queste sequenze è composta di medesime Carte, e coteste sono composte di Figure, e Cartaccie; perciò è necessario il descrivere il loro nome per precedenza, cioè: *Re, Regina, Cavallo, Fante, Asso, Dieci, Novve, Otto, Sette, e Sei*. Il *Re* piglia la *Regina*, la *Regina* piglia il *Cavallo*, il *Cavallo* piglia il *Fante*, il *Fante* l' *Asso* &c. Nelle Cartaccie v'è da notare una differenza, che corre fra loro, ed è, che nelle due sequenze di Coppe, e Denari, il minore numero piglia il maggiore, e nell' altre due

due di Bastoni, e Spade, il maggiore numero piglia il minore; e perchè la cosa sia più chiara, e intelligibile, metterò per ordine di precedenza le dieci carte della sequenza di Coppe, o Denari, e così le altre carte di Bastoni, e Spade, acciò confrontandole, si veda ocularmente la differenza, che vi corre.

Per tanto nominaremo col sopraddetto ordine le dieci carte delle due sequenze, Coppe, e Denari. *Re, Regina, Cavallo, Fante, Asso, Sei, Sette, Otto, Nove, e Dieci.* Quest' ultima è l' inferiore carta di queste due sequenze, e viene presa da tutte le altre. Nelle altre due sequenze di Bastoni, e Spade, l' ordine suo è questo. *Re, Regina, Cavallo, Fante, Dieci, Nove, Otto, Sette, Sei, e Asso.* Il quale *Asso* nelle altre due sequenze soprannotate è la maggiore di tutte le Cartaccie, e per conseguenza le prende; in queste due ultime è la minore di tutte l' altre, e vien preso da tutte le Cartaccie.

La quinta sequenza de' Trionfi, cioè la maggiore detta la Granda, questa ancora si descriverà per precedenza. *Angelo,*

lo, Mondo, Sole, Luna, Stella, Saetta, Diavolo, Morte, Traditore, Vecchio, Roda, Forza, Giustizia, Temperanza, Carro, Amore, e quattro Mori, li quali non hanno fra loro alcuna precedenza, ma l' uno piglia l' altro anteriormente giocati, *Bagattino, e Matto.* Questi Trionfi prendono tutte le carte, fuorchè li Trionfi loro Superiori. L' ultimo, cioè il *Matto*, non prende alcuna carta, nè può egli esser preso, se non nel caso, che non si facesse presa alcuna, perchè dovendo dare una carta agli Avversari in luogo del *Matto*, e non avendo altro se non quella, allora si perde. Nel caso dunque d' un giuoco marcio, non solo si perde il *Matto*; ma si perde ancora le due carte della scartata, se toccherà a chi avrà scartato. Egli ha poi un' altra prerogativa, ed è, che si può rispondere a qualunque sequenza, che sia giocata, adattandosi alle medesime col cavarfelo di mano. Per esempio uno gioca spade, l' altro può rispondere col *Matto*, ancorchè abbia spade nelle mani, col solo mostrarlo; e poi si ripone fra

B

le

le prese, che fatte fossero, e non avendone, si tiene avanti come una presa. In oltre si può giocare il *Matto*, anche da chi è il primo, nel medesimo modo, mostrandolo solamente, ed il seguente Giocatore liberamente gioca, come se fosse il primo. Il *Bagattino* ancor egli s'adatta a tutte le sequenze, e perciò si chiama *Contatore*, come anche il *Matto*; ma il *Bagattino* non si può giocare se non per solo Trionfo, perchè solamente si adatta alle sequenze nel caso d'accusarle. V'è ancora da notare, che vi sono li quattro *Tarocchi*, cioè *Angelo*, *Mondo*, *Bagattino*, e *Matto*, i quali si chiamano le figure di questa sequenza maggiore, come a suo luogo si dirà. In questa prima Istruzione si è spiegato la precedenza delle Carte; perciò è necessario passare alla seconda Istruzione.

CA.

CAPITOLO IV.

Istruzione seconda per sapere come si debbono accusare le sequenze.

PER regola universale, nell'accusare non vi vogliono meno di tre Carte per potere segnar punti. Non si possono accusare le quattro sequenze di Spade, Bastoni, Coppe, e Denari, quando non s'abbiano nelle mani almeno tre Figure d'una medesima sequenza, dovendo sempre avere, e principiare dal *Re*, capo della sua sequenza; così nella sequenza della Granda non si può accusare nissun punto, quando non s'abbia l'*Angelo* capo della medesima. Vi avverto che prima di giocare, bisogna accusare o con la voce, oppure porre in Tavola le carte. Chi non ha Onori da porre in Piatto, o che non spera di vincere la mano, non accusi. Per farne dunque chiara idea, descriveremo distintamente come si debbono accusare le sopraddette quattro sequenze. *Re*, *Regina*, e *Cavallo*, s'accusa. *Re*, *Cavallo*, e *Fante*, s'accusa;

B 2

e co.

e così *Re*, *Regina*, e *Fante*. Ma non si può accusare, per esempio, *Re*, e *Regina* solamente, nè *Re*, e *Carvallo* &c., nè meno pure *Re*, *Regina*, e *Asso*, nè *Re*, *Carvallo*, e *Asso* &c. perchè l' *Asso* non può servire per terza Figura, non essendo considerato per Figura; si può però accusare unitamente alle Figure della sua sequenza. Ma in cotesto caso, quando si avesse nelle mani il *Bagattino*, o pure il *Matto*, allora si possono accusare le dette carte, cioè *Re*, *Regina*, e *Bagattino*; e così *Re*, *Carvallo*, *Asso*, e *Matto* &c. perchè qualunque di lor due, che s'abbia nelle mani, s'adatta a tutte le sequenze, e soccombe per la terza Figura, che manca, per poterle accusare; e per questo si chiamano *Contatori*.

In riguardo agli *Assi*, v'è da considerare, che tra loro compongono una sequenza, e contuttochè unitamente alle loro rispettive Figure si accusino coll' accrescere li punti alla loro sequenza; pure da loro si ricava un' altra sequenza, cioè a dire tre *Assi*, o pure tutti quattro s' accusano, ancorchè non fosse-

ro accompagnati alle loro Figure. Perciò in questa sequenza il *Contatore* fa da *Asso*, perchè due *Assi*, ed il *Contatore* s' accusano, e compisce il terzo *Asso*. Non si può però accusare un *Asso* solo con li due *Contatori*, essendo regola del giuoco di non potere accusare alcuna sequenza, quando non vi sieno due Figure d' una medesima sequenza, cioè il *Re* con una delle sue Figure. Quindi siccome un *Re*, solamente con li due *Contatori*, non si può accusare; così del pari non vi vogliono meno di due *Assi*, per accusarli con li *Contatori*, lo che pure accade de' *Mori*, come a suo luogo si dirà.

E per dare più chiara idea di quanto si è spiegato, daremo un esempio, cioè *Re*, *Carvallo*, e *Asso* di Bastoni. *Re*, *Regina*, e *Asso* di Coppe. Coteste carte senza avere uno dei due *Contatori*, non si possono accusare, per le ragioni addotte di sopra. Ma ritrovandosi il *Matto*, o il *Bagattino* nelle mani, coteste carte soprannominate si possono accusare. E di due sequenze, che farebbero, per essere Figure di soli due *Pali*, cioè Ba-

stoni, e Coppe, s' accusano non per tanto tre sequenze: perchè gli *Affi*, benchè sieno uniti alle loro rispettive Figure, fanno nondimeno sequenza da se, e così vengono a fare tre sequenze. In questo caso si conosce l' attività, che dà la legge del giuoco al *Contatore* nell' adattarsi alle sequenze: perchè in un solo punto fa da *Asso*, e compisce il numero delle Figure, che mancano alli suddetti due *Pali*, per poterli accusare.

Per andar dunque per ordine, descriveremo il modo d' accusare la sequenza della Granda. Coteffa sequenza soggiace alla stessa regola universale, che abbiamo descritto, cioè che non si può accusare meno di tre carte. Si dee sempre principiare dall' *Angelo*, capo delle medesime. V' è da avvertire, che in questa sequenza tutte le carte si possono accusare: ma nell' altre quattro si accusano solamente le Figure. Il *Matto*, ed il *Bagattino*, benchè sieno della medesima sequenza, non mancano di fare da *Contatori*, come si vedrà. Li quattro *Mori* ancor essi fanno un' altra sequenza, come

me gli *Affi*, nell' altre quattro. Vi sono ancora tre Trionfi, ch' io li chiamo privilegiati nell' accusare coteffa sequenza, e sono *Mondo*, *Sole*, e *Luna*. Bisogna sapere, che accusando la Granda, quando vi manca un Trionfo, ella termina, e non si può più proseguire, ancorchè s' avesse gli altri Trionfi, che andassero dietro a quello, che mancava. Quando però si avesse un *Contatore*, allora si può proseguire la sequenza, perchè egli soccombe a quel Trionfo, che mancasse. Il privilegio di questi tre Trionfi egli è, che mancando uno di coteffi, si può proseguire la Granda, ancorchè non s' abbia il *Contatore*. Se poi mancassero due di questi, cioè *Mondo*, e *Sole*, o pure *Sole*, e *Luna*, non si potrebbe proseguire la detta sequenza, quando non s' avesse un *Contatore*, che supplisse ad uno di coteffi Trionfi.

Daremo per più chiarezza varj esempi, col mostrare in che maniera coteffa sequenza s' accusi, avendo già dimostrato la precedenza de' Trionfi. Dunque *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, s' accusa. *Angelo*,

Sole, e *Luna*, s' accusano, benchè vi manchi il *Mondo*. *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, s' accusano, benchè vi manchi la *Luna*; e così se mancasse il *Sole*, per le ragioni addotte di sopra. Ma quando mancassero due di questi tre Trionfi privilegiati, per esempio, *Angelo*, *Mondo*, *Stella*, e *Saetta*, cotesti quattro Trionfi non si possono accusare, perchè vi manca *Sole*, e *Luna*, de' quali altro che uno non si può lasciar fuori. Ma in questo caso, quando si avesse un *Contatore* nelle mani, allora si possono accusare detti Trionfi, perchè in luogo del *Sole*, o della *Luna*, vi si può mettere il *Contatore*, e così si dee fare quando manca *Mondo*, e *Sole*, in caso che si avesse *Angelo*, *Luna*, e *Stella*, col *Contatore*. Abbiamo spiegato con questi pochi esempj gli accidenti, che possono occorrere nell' accusare cotesta sequenza, in riguardo a questi tre Trionfi privilegiati.

Vi sono altre cose da considerare; una è, quando mancano due Trionfi uniti, ancorchè s' abbiano li due *Contatori*, non si può proseguire la sequenza, benchè

chè vi ritrovaste nelle mani gli altri Trionfi, che vanno dietro alli due mancanti: perchè in tal caso li due *Contatori*, benchè suppliscano alli due Trionfi mancanti; pure per legge del giuoco non si può più proseguire la detta sequenza; essendochè li due *Contatori* non possono andar dietro uno all' altro, ma solo tramezzati da qualche altro Trionfo, che seguiti uno ad un *Contatore*, ed altro ad un altro. A due Trionfi uniti vi si dice la *Scavezza*, termine, che s' usa in questo giuoco, il quale significa, che non si può più proseguire la detta sequenza, ancorchè s' avesse gli altri Trionfi, che seguono. Per sapere quali siano li Trionfi, che producono la *Scavezza*, si tralascia li tre Trionfi privilegiati, e si principia dalla *Stella*, proseguendo per ordine di precedenza fino al Trionfo d' *Amore*. Cotesti sono li Trionfi, che due uniti *Scavezzano*. Li *Mori* non *Scavezzano*, perchè fanno sequenza da se. Daremo un esempio, per metter più in chiaro cotesto termine di *Scavezza*. Chi avesse l' *Angelo*,
Mon-

Mondo, Luna, Diavolo, Morte, con li due *Contatori*, non può accusare, se non l' *Angelo, Mondo, Luna* con li due *Contatori*, e non può più proseguire, contuttochè abbia il *Diavolo*, e la *Morte*, che sono i Trionfi, che proseguiscono: perchè vi manca *Stella*, e *Saetta*. Essendo questi due Trionfi uniti, benchè vi sieno li due *Contatori*, interrompano la sequenza. Così ancora fa scavezza *Diavolo*, e *Morte*, o pure *Traditore*, e *Vecchio*; e così discorrendo degli altri Trionfi fino all' *Amore*.

Per dare maggior lume nel mettere li *Contatori* in luogo dei Trionfi mancanti, ci spiegheremo col dar due esempj, li quali serviranno per insegnamento di tutti gli altri. Diremo dunque *Angelo, Mondo, Sole, Stella, Diavolo, Traditore, Vecchio*, e li due *Contatori*. Cotesti Trionfi tutti s' accusano, perchè la Granda si fa in questa conformità, cioè *Angelo, Mondo, Sole*, si tralascia la *Luna* per essere uno de' Trionfi privilegiati, e poi la *Stella*, ed in luogo della *Saetta*, un *Contatore*; poi il *Diavolo*, ed in luogo del-

della *Morte*, l' altro *Contatore*, ed in questa maniera può proseguire il *Traditore*, ed il *Vecchio*, ed ancora gli altri Trionfi, che proseguiscono, se si avessero. Ma se in questo caso non si avesse altro che un *Contatore*, allora non si può accusare detti Trionfi, se non fino al *Diavolo*, perchè mancandovi il Trionfo della *Morte*, e non avendo l' altro *Contatore* da poter mettere in luogo del detto Trionfo, termina la sequenza, e non possono proseguire gli altri Trionfi, come si è dimostrato per le ragioni addotte di sopra.

Spiegheremo la seconda dimostrazione, la quale è la più difficile, e molti Giocatori si trovano imbarazzati nell' accusare le carte, che siamo per spiegare. *Angelo, Sole, Saetta, Diavolo*, con li due *Contatori*, coteste carte si accusano, e si fa in questa maniera. *Angelo*, ed in cambio del *Mondo*, vi si dee mettere un *Contatore*; col dire *Mondo*: perchè se il *Contatore* non si mette in questo Trionfo, non si potrà più proseguire la sequenza, mentre saremmo obbligati a dover

ver metter li due *Contatori* uniti, in luogo dei due altri Trionfi mancanti, cioè *Luna*, e *Stella*, nelli quali, per le ragioni addotte di sopra, non si possono mettere li detti *Contatori* unitamente. Torniamo dunque a dire: *Angelo*, in luogo del *Mondo*, un *Contatore*, e poi *Sole*, fuora *Luna* per essere uno de' tre Trionfi privilegiati, nella *Stella*, che manca, l'altro *Contatore*; e facendosi in coteſta maniera, vi v' unitamente la *Saetta*, e il *Diavolo*. Quando ſi ſono poſti in opera li *Contatori*, cioè in luogo di qualche Trionfo ſuperiore, non ſi poſſono più adoprare, e termina la ſequeza, mancandovi altro Trionfo.

Da queſte due dimoſtrazioni, che abbiamo deſcritto, ed oſſervando le regole, che ſi ſono preſcritte, ſ' impara con facilità la maniera d' accuſare coteſta ſequeza. Li *Mori* fanno ſequeza da ſe; perciò ſ' accuſano nella medeſima conformità, che di ſopra ſi è ſpiegato in quanto all' accuſare la ſequeza degli *Aſſi*.

In riguardo alli *Contatori*, v' è un' altra coſa da oſſervare, ed è quella di aumentare-

tare le ſequeze, fuori però della *Granda*, perchè ſono della medeſima ſequeza; ma nell' altre ſequeze, non ſolamente ſuppliſcono alla mancanza delle *Figure* per poterle accuſare; ma aumentano l' iſteſſe ſequeze, come per eſempio: *Re*, *Regina*, *Carvallo*, *Fante*, e *Aſſo*, ſ' accuſano unitamente, ſenza avere biſogno delli *Contatori*; e così li quattro *Mori*, e li quattro *Aſſi*. Contuttociò avendo con coteſte carte li *Contatori*, ſi accuſano unitamente alle dette carte, ed aumentano la ſequeza, col farli accreſcere il numero de' punti a cinque punti per ogni *Contatore*. Abbiamo terminato di deſcrivere la maniera d' accuſare le ſopradette ſequeze; reſta ora da ſpiegare un' altra maniera d' accuſare le dette *Figure*, cioè in *Pariglia*.



CA-

CAPITOLO V.

*Istruzione terza sopra l'accusare le Figure
in Pariglia, o Cricca, dalle quali
viene formato il Criccone.*

LA Pariglia, o Cricca altro non è, che avere almeno tre, o quattro carte di ugual condizione, e s' accusano come siegue; cioè, tre *Re*, o pur tutti quattro, così tre *Tarocchi*, o pur tutti quattro s' accusano, e così discorrendo dell' altre Figure, cioè *Regina*, *Cavallo*, e *Fante*. Si dee avvertire, che li *Contatori*, in questa conformità d' accusare, vengono considerati per semplici *Tarocchi*: perchè due *Re* con un *Contatore* non si possono accusare, e così due *Regine*, due *Cavalli*, &c.; e non potendosi accusare, se non *Re* con altri *Re*; *Regine* con altre *Regine*; *Tarocchi* con *Tarocchi*, e nell' istessa conformità l' altre due Figure; ne viene, che il *Matto*, e il *Bagattino* sono considerati per puri *Tarocchi*, e come semplici Figure della sequenza de' *Trionfi*.

Il termine di Criccone deriva dalla parola Cricca: perchè tre Cricche fanno il Criccone, e viene costituito da tre delle suddette Pariglie, o Cricche. Per esempio, tre *Tarocchi*, tre *Re*, tre *Regine*, formano Criccone. Non è però necessario sieno per appunto ogn' una di esse Pariglie tre Figure; basta che non sieno meno. Per esempio, tre *Re*, tre *Regine*, e due *Cavalli*, coteste carte non compiscono il Criccone, perchè non sono, che solamente due Pariglie; ma se uno avesse quattro *Tarocchi*, quattro *Re*, e tre *Regine*, egli ha maggior Criccone, e tanto più se fosse composto di quattro, o cinque Pariglie, perchè l' aumentare le Pariglie, e le Figure delle medesime Pariglie, non guasta il Criccone, ma si aumentano li punti, come a suo luogo si dirà.



CAPITOLO VI.

Istruzione quarta sopra il valore delli punti, che dalle sequenze, e Parigiie vengono prodotti.

Siccome si è spiegato al di sopra la differenza, che corre tra l' accusare le sequenze, e l' accusare le Parigiie, con tutto che sieno le medesime Figure, che s' accusano: così ora è da spiegarli la disparità, che pur vi corre nel contare li punti. Principiaremosi adunque dalle sequenze, col dimostrare la maniera di contare il valore de' punti. Per poter accusare non vi vuol meno di tre carte; così ancora per contar punti. In qualunque sequenza tre carte vagliono 10 punti. Ad ogni carta, che si accresca alle sopraddette tre carte, vi si aggiungono 5 punti, che fanno 15. Per mettere dunque la cosa più in chiaro, daremo un esempio coll' accusare distintamente le Figure d'una delle quattro sequenze, il quale esempio servirà per tutte l'altre. *Re, Regina, e Cavallo*, accusano 10 punti, aggiun-

gendovi il *Fante* 15, l'*Asso* 20, e se vi faranno uniti li due *Contatori*, s' accuserà 30 punti. Questo è il numero maggiore de' punti, che si possono accusare in ciascheduna delle quattro sequenze, *Coppe, Denari, Bastoni, e Spade*. In quanto poi alle due sequenze, cioè *Assi, e Mori*, si contano li punti nella medesima conformità di sopra accennata, cioè tre *Mori*, e tre *Assi*, 10 punti, tutti quattro 15, uniti alli due *Contatori* 25. Ogn' una di queste due sequenze non sorpassa li 25 punti. Ancora nella sequenza de' *Trionfi*, detta la *Granda*, tre carte, cioè *Angelo, Mondo, e Sole*, contano 10 punti; aggiugendovi un altro *Trionfo*, cresce 5 punti, e tutti quelli *Trionfi*, che si potessero aggiungere, si debbono calcolare 5 punti per ciascheduno: perciò di tutta questa sequenza unita il valore è di 105 punti.

V' è da notare, che molte volte s' accusano molte sequenze; perciò quando sono tre, e non meno, allora si raddoppiano li punti, che producono le dette tre sequenze; e così avendone quattro, o cinque &c. di

C

ma

mano in mano si raddoppiano li punti.

Passiamo alla maniera di contare li punti delle Pariglie. Tre *Tarocchi* contano 18 punti, tutti quattro 36. Tre *Re* 17, e tutti quattro 34. Tre *Regine* 14, e tutte quattro 28. Tre *Cavalli* 13, e tutti quattro 26. Tre *Fanti* 12, e tutti quattro 24. Quando si ha tre *Re*, tre *Tarocchi*, o tre *Fanti* &c. si debbono raddoppiare li punti di tutte queste tre Pariglie differenti, per essere Criccone, come si è spiegato di sopra. Ed ecco insegnata la maniera di contare li punti delle sequenze delle Pariglie, e del Criccone. Resta ora di sapere il valore intrinseco delle carte, il quale è questo. Ogni *Tarocco* ha di valore in se 5 punti; così ancora li quattro *Re*; perciò diconsi carte da cinque; le *Regine* 4 punti, li *Cavalli* 3, li *Fanti* 2, le Cartaccie, ed i Trionfi non hanno in se alcun valore, se non a quattro per un punto.

Ogni volta, che si è giocato una mano di carte, si contano li punti di chi vince, e per vincere basta il fare un sol punto di più delli Contrarj. Per con-

tar-

tarli dunque, si fa in questa maniera. Chi perde dee metter fuori le sue carte, per potere contare li punti di quelli, che hanno vinto, essendo più facile il contarli in questa conformità, per essere di men numero le carte di quelli, che perdono, e potendosi ricavare perciò con maggiore prestezza li punti di quelli, che hanno vinto.

Daremo dunque una dimostrazione, la quale servirà per apprendere con più facilità come si debbono contare li punti. Per esempio, chi ha perduto, si ritrova avere nelle sue prese il *Re*, e la *Regina* di Spade, il *Re*, *Regina*, *Carvallo*, e *Asso* di Bastoni, un *Moro*, due Trionfi, cioè *Diavolo*, *Vecchio*, ed un *Contatore*: da queste carte vi si ricava li punti degli Avversarj. Deesi per tanto in primo luogo considerare, se quelli, che vincono, abbiano Criccone. Per esservi questo, bisogna osservare, se in Tavola vi sieno tre Figure differenti, e che ogn' una di queste abbia una delle sue compagne della medesima spezie, cioè due *Cavalli*, due *Regine*, due *Fanti* &c.; perchè in tal caso chi vince, non ha Criccone. Al contrario

C 2

vi

vi è Criccone, quando cioè non v'è che solamente un *Cavallo*, ed un *Tarocco*, benchè vi sieno due *Re*, e due *Regine*. Perciò si principia a contare 18 de' tre *Tarocchi*, 24 de' quattro *Fanti*, e 13 de' tre *Cavalli*, che sono in tutto 55 punti del Criccone; poi si dee proseguire a contare le sequenze, cioè 15 degli *Assi*, per esservi un *Asso* in Tavola con un *Contatore*; e così altri 15 punti delli *Mori*. L'altre due sequenze di Coppe, e Denari sono 50 punti, per esservi un *Contatore* in Tavola; ma la sequenza della *Granda* è di 40 punti, perchè il *Vecchio* l'interrompe. Tutti cotesti punti delle sequenze, uniti con quelli del Criccone, fanno in tutto 175 punti, li quali si raddoppiano, che in tutto sono 350. Si dee notare però, nel raddoppiare questi punti, che se mai non vi fosse Criccone, e che vi fossero tre sequenze, o più, si debbono solo raddoppiare li punti delle sequenze, e poi aggiungervi li punti delle *Pariglie* semplici, se vi sono, quando non arrivassero a compiere il Cric-

cone. Così ancora succede, se non vi fossero, che due sequenze, e che vi fosse Criccone: allora si raddoppiano solamente li punti del Criccone, e li punti delle due sequenze vi s'aggiungono semplici, e non si raddoppiano, quando non sono tre sequenze, o più. Se quelli, ch' hanno vinto, avessero accusati delli punti (ma però segnati a dovere, come a suo luogo si dirà) allora cotesti punti si debbono aggiungere a quelli, che si sono contati; si prosegue poi a contare li punti, che producono le carte. Ma per lo più per non avere questa soggezione, vi si dà un numero di punti, il qual si regola dalla quantità delle carte, che hanno. Ma certe volte occorre, che v'è di bisogno di contarle. Perciò è necessario lo spiegare in che maniera si debbono contare dette carte.

Coteste carte si contano a quattro; le *Figure* si contano con li punti descritti; perciò un *Tarocco* con tre carte di niuno valore, si conta per 5 punti, e così il *Re*, perchè sono carte da cinque: una *Regina* con altre tre carte di niun va-

lore, 4 punti; e via discorrendo di tutte l'altre Figure. Quando vi sieno poi due Figure unite, o pur tre, o tutte quattro, allora si conta differentemente: per esempio, un *Tarocco*, un *Re*, un *Cavallo*, e un *Fante*. Queste quattro carte, contandole conforme li loro proprj punti, farebbero 15 punti. Ma non si possono contare in cotesta conformità, mentre la legge del giuoco porta, che si debbano contare in questa maniera, che siegue.

Si principia a contare per lo proprio punto d'una Figura; ma all'altre tre vi si dee calare un punto per ciascheduna Figura. Il *Tarocco* dunque si conterà per li suoi 5 punti; ma il *Re*, nel caso che s'abbia dato al *Tarocco* il suo valore, non si può più contare, se non per 4 punti, il *Cavallo* per 2, e il *Fante* per 1; le quali carte tutte quattro insieme fanno 12 punti. Così si dee sempre contare quando fossero tre Figure, o due insieme, calando un punto a tutte le Figure, fuori che alla prima, che si conta. E la ragione si è, che acciocchè una Figura abbia tutto il suo valore de' punti,

bi-

bisogna che sia accompagnata da tre altre carte, cioè Cartaccie, o Trionfi, che non hanno nissun valore; e così unendo tre Cartaccie ad un'altra, compongono un punto, e contando un punto nelle Cartaccie, bisogna che cali un punto nelle Figure, unendosi insieme quelle in luogo di Cartaccie. Coteste carte, contandole in questa maniera a quattro a quattro, senza mettervi li punti delle sequenze, e delle Pariglie, e del Criccone, fanno in tutto 71 punti, e due carte. Li punti poi, che si possono ricavare da tutte le carte, sono li presenti. Tutte le cinque Pariglie fanno 148 punti, e si chiama Criccone. Le quattro sequenze, di Coppe, Denari, Spade, e Bastoni sono 120 punti. Le due sequenze degli *Affi*, e *Mori*, sono 50 punti. La sequenza della Granda è di 105 punti, che in tutto sono 423 punti. Dovendosi questi raddoppiare, per essere punti composti di Criccone, e di molte sequenze, come si è spiegato, fanno 846 punti: aggiungendovi poi li punti, che dalle carte si ricavano, cioè 71 punti,

con li 6 dell'ultimo, fanno in tutto 923 punti, e non possono arrivare a 1000 punti, benchè si dia un giuoco marcio, quando non vi sieno almeno 80 punti segnati.

Mi è parso bene il dovere quì spiegare, un modo facile di contare la sequenza della Granda, quando sia interrotta da Trionfi mancanti, che scavezzano; ed è il più spicciativo di qualunque altro metodo. Convien dunque formare ad ogni Trionfo, che scavezza, il suo numero; il qual numero distinto quale egli sia, mi fò a spiegarlo brevemente per poter poi dare qualche esempio per più chiarezza.

Angelo, Mondo, Sole, Luna, questi sono quattro Trionfi, a' quali non si dà numero, perchè si vede che questi quattro Trionfi fanno 15 punti, e non sono quelli, che veramente scavezzano. Principiaremos dunque dalla *Stella*, e diremo =

<i>Stella</i> , ha il 16	<i>Roda</i> , ha il 10
<i>Saetta</i> , ha il 15	<i>Forza</i> , ha il 9
<i>Diavolo</i> , ha il 14	<i>Giustizia</i> , ha l' 8
<i>Morte</i> , ha il 13	<i>Temperanza</i> , ha il 7
<i>Traditore</i> , ha il 12	<i>Carro</i> , ha il 6
<i>Vecchio</i> , ha l' 11	<i>Amore</i> , ha il 5

Ultimo Trionfo, che fa scavezza. Spie.

Spiegato ora il numero distinto d' ogni Trionfo, discendo a mostrar con due esempi la maniera d' adoperare gli stessi numeri. Pongasi dunque che quelli, che hanno perduto, si trovino avere in Tavola *Amore, Vecchio, e Matto*. In questo caso farà d' uopo notare l' ultimo Trionfo, che scavezza, e ricordandosi il numero, ch' egli ha, far così: all' *Amore*, che ha il 5, aggiugnere il *Vecchio*, e dire 6, poi il *Matto*, e dire 7. Fatto questo, si dovrà moltiplicare esso numero 7 per 5, che fa 35, i quali 35 punti cavati dalli 105 punti di tutta la sequenza della Granda, restano 70 punti, numero preciso, che si ricavava dalla detta sequenza.

Ecco un altro esempio per maggiore intelligenza. V' è nel Tavolino v. g. *Sole, Saetta, Traditore, e Roda*. La *Roda* è il Trionfo, che scavezza, ed il suo numero è il 10: a questo numero si dovrà aggiungere il *Sole*, la *Saetta*, e il *Traditore*, dicendo 11, 12, 13, quindi moltiplicare questo ultimo numero per 5, che fa 65, i quali 65 punti levati dalli 105 punti della Granda, restano 40 punti, come si può vedere. Vi

Vi faranno molti, che non li parerà così facile il contare la Granda, in questa conformità; ma pure quando s'abbia messo a memoria li numeri, che si sono dati alli Trionfi, riuscirà allora più facile il contarla.

Vi è ancora un altro modo di contare li punti, il quale è questo; quando si è contato la Granda, ed il Criccone, in cambio di contare li punti delle sequenze come si è descritto di sopra, si conta quante figure sono, ed ogni figura si computa per 10 punti. Per spiegarfi con più chiarezza contaremo, con questo metodo le medesime carte, che di sopra abbiamo contate. Ritrovandosi dunque in Tavola *Re*, *Regina* di Spade, *Re*, *Regina*, *Cavallo*, e *Asso*, di Bastoni, un *Moro*, *Diavolo*, e *Vecchio*, con un *Contatore*. Cotele carte per contarle in questo modo, bisogna calare ad ogni sequenza una figura, le due sequenze di Coppe, e Denari, che contar si debbono, per esservi un *Contatore* in Tavola, restano 6 Figure per ciascheduna sequenza, ma dovendosi calarne una si de-

va-

vano contare per 5. Le due sequenze degli *Assi*, e *Mori*, essendovi un *Moro*, un *Asso*, ed un *Contatore* in Tavola, restano quattro carte per ciascheduna sequenza, perciò si devano contare per 3, che in tutto fanno 16 carte, o Figure, le quali moltiplicate per 10 fanno 160 punti, aggiungeteli li 110 punti del Criccone, con li 80 della Granda fanno in tutto 350 punti, come si è già dimostrato nella sopra detta dimostrazione, li punti delle carte si computano nell'istessa conformità descritta. La ragione di contare li punti delle sequenze in questo modo ella è, siccome non vi vuol meno di tre carte per contare 10 punti, e tutte l'altre carte, che vi si aggiungano si contano per 5 punti, levando dunque una carta ad ogni sequenza, si viene a levare quella terza carta, che compone li primi 10 punti, ed in questo modo si eguaglia il numero a tutte le carte, e siccome si devano raddoppiare li punti delle sequenze quando sono tre, o più, per questo si computa ad ogni carta 10 punti, e per tale uguaglianza.

vie-

viene prodotta la giusta somma di tutti li punti delle sequenze. Rarissimi sono quelli, che praticamente si servano di questa maniera di contare, benchè varj pretendano che sia la più facile, e spicciativa, l'uso che universalmente si pratica nel contare dimostra il contrario; con tutto ciò non ho voluto mancare d'insegnare questo metodo per chi avesse voglia d'impararlo. La Granda si potrebbe contare ancor ella in questo modo; ma siccome cotesta sequenza è composta di moltissime carte, e per ragione della scavezza, diventano ora d'un numero, ora d'un altro, perciò vi vorrebbe più tempo, e farebbe più facile sbagliarsi, che il contarla col metodo di sopra descritto, colli numeri assegnati alli detti Trionfi.

Molti dicono, che vi sia ancora una regola per contare più facilmente il Criccone, e volendo io impararla sono andato da varj, che avevano concetto di saperla, ma in realtà non era vero; Che però, o tal regola non evvi in effetto, o per mia disavventura non avrò ritrovato quello, che veramente la sappia.

CA-

CAPITOLO VII.

Istruzione quinta sopra il modo, con che si debbono segnare li punti conteggiati dalle carte accusate.

IL segnare punti vuol dire, che dopo avere conteggiato quello, che s'accusa prima di giocare, cioè in quanto al valore delle sequenze, o Pariglie accusate, e fatta la somma d'essi punti, è necessario il porre avanti di se, o del Compagno tanti segni, o sieno Ferlini, o Lupini &c. quante sono le decine d'essi punti, per farne memoria, perchè scordandosi di segnarli, sarà come se non si fossero accusati, non potendo più, se si vince, aggiungerli alli suoi punti. Avvertasi però, che se tali punti segnati non perveranno a formare decine intere, in tal caso, o che i numeri, che vi restano dopo l'ultima decina compita, arrivano alla metà d'altra decina, e allora si conteggerà, come se la decina susseguente fosse veramente compita; o non arrivano alla metà come sopra, ed
al-

allora i punti, che saranvi di più dell'ultima decina compita, si ommetteranno. Eccone l'esempio: se i punti segnati faranno 14, o 34, tu segnarai solo 10, o 30, se poi faranno 15, o 35 allora segnarai 20, o 40, e cioè due, o quattro Lupini. La ragione si è, che siccome si guadagna accusandone 15, o 35 &c. arrivando questi punti alla metà della decina; così si dee perdere accusandone 14, o 34, stante il non arrivar essi alla metà della detta decina. Si dee avvertire, che bisogna segnare li punti accusati avanti che sia coperta la prima presa di carte. La parte, che segna meno punti di quello che accusa, non rifiuta; ma perde quei punti, che non segna.

V' è un'altra maniera di segnare, ed è quella di mettere in piatto le Partite, la quale si spiegherà nell'Istruzione seguente.

CA-

CAPITOLO VIII.

Istruzione sesta sopra il segnare le Partite nel Tondino, e quanti Onori vi sieno in questo Giuoco.

Altro è il segnare punti, altro il segnare Partite. Circa le Partite, questo vuol dire porre nel Piatto, o Tondino li segni delle Partite, che dalli punti si sono ricavate. Bisogna dunque sapere, che ogni Partita, cioè ogni grana, che si mette nel Tondino, equivale a 25 punti. Per esempio: chi avesse fatto 200 punti, cotesti si riducono in 8 Partite, perchè 8 via 25 fa 200 punti; e chi avesse fatto 325 punti, dee andare con 13 Partite in Piatto; ed in questa maniera si dee proseguire in tutti li punti, che si possono fare. Si dee però avvertire, che facendo 324 punti, non si considerano, che per 300 punti, non dovendosi mettere nel Tondino che 12 grane, perchè non arrivano alli 25 punti, che formano una Partita; perciò questi punti vanno a male, come non si fossero fat-

fatti: e così succederebbe a chi facesse 349 punti, mentre non arrivando al 50 non può mettere più di 13 grane nel Tondo per le ragioni addotte di sopra nel Capitolo VII; il che servirà di norma per tutti li casi consimili. Oltre le Partite, che con li punti si fanno, si mette ancora nel Tondino in altra maniera delle grane, guadagnando gli Onori, che dà il Giuoco. Cotesse Onoranze sono stabilite, come fossero leggi del Giuoco; perciò è necessario il descriverle.

In primo luogo, chi è il primo a porre nel Piatto, dee mettere di più 10 Partite; questo si chiama Onore, o Onoranza, e quando arriva alla somma di dieci grane, vi si dà il nome di Oca, termine particolare di questo giuoco, per non dire 10 Partite. Chi fa a monte quando dispensa le carte, perde 5 grane. Chi scarta, s'egli perde la giocata, la parte contraria, che vince la mano, ne dee porre 5 di più. Chi la tiene, e che vinca la giocata, ne pone 5 per la tenuta, ed altre 5, perchè li Contrarj hanno fatto le carte, che sono 10 Par-

ti-

tite di più. Chi la tiene, s'egli perde, allora li Contrarj ne mettono solamente 5; e chi fa le carte, se vince la mano, non ha nissun Onore, quando li Contrarj non l'abbiano tenuta. Chi piglia il *Bagattino* alla parte contraria, ne vince 5, e chi piglia il *Mondo*, altre 5. Chi vince la giocata senza li *Contatori*, ha un' Oca d' Onore, cioè 10 Partite di più. Ancora le grane, che d' avanti si sono segnate per ogni parte, per li punti accusati, diventano Onori; e perciò chi vince, dee mettere in Tondo tante Partite di più, quante grane sono state segnate. Chi accusa tre *Mori*, dee mettere un Oca in Piatto. Chi quattro, due. Chi tre *Tarochi*, un' Oca, e chi quattro, due. Chi tre *Re*, una, e chi quattro, due Oche. Accusando poi le sequenze, vi sono li suoi Onori; e in questo ancora s'offerva la regola generale, che avendo meno di tre sequenze, non vi sono Onori. Accusandone dunque tre, si ha d' Onore un' Oca; accusandone quattro, 2, cinque, 3, sei, 4; e così proseguendo: perchè a tutte le sequenze, che vi sono di più delle

D

tre

50
tre sequenze, vi si dee accrescere un' Oca
d' Onore per ciascheduna sequenza..
Gli Antichi usavano, che quando uno
accusava molte sequenze, duplicavano
gli Onori: così ad uno, che avesse accu-
sato quattro sequenze, davano 2 Oche,
cinque, 4 Oche, sei, 8 Oche &c. per esse-
re più difficile l' accusarne molte, che l'
accusarne semplicemente tre. Se nell'
accusare molte sequenze vi fossero tre
Tarocchi, tre *Re*, e tre *Mori*, o pur
Criccone; gli Onori di queste carte non
si confondono con gli Onori delle se-
quenze; e perciò si debbono segnare le sue
Oche nel Tondino tanto quanto fosse-
ro accusate separatamente. Chi accusa
Criccone, ha 2 Oche d' Onore. Gli An-
tichi, quando accusavano il *Criccone*,
formato da quattro *Pariglie*, duplicava-
no gli Onori, cioè 4 Oche; e se fosse stato
di cinque, 8 Oche: siccome al presente
il *Criccone* semplice di tre *Pariglie* ha
di Onore 2 Oche, per essere più difficile
l' accusare il medesimo, che accusare tre
sequenze. Dunque qualche cosa dovreb-
be avere di più d' Onore, quando fosse
di

51
di quattro, o cinque *Pariglie* (caso per
altro rarissimo a succedere;) tanto più,
che al presente, accusando una sem-
plice *Pariglia*, cioè li *Re*, e li *Tarocchi*,
compita di tutte le quattro *Figure*, si
duplicano gli Onori; ed è pure tanto più
facile ad accadere.

Le *Cartaccie* ancor esse, quando s' arri-
va ad averne un certo numero, s' accusa-
no, perchè vi sono li suoi Onori; e così
ancora de' *Trionfi* succede. Chi ha 10 *Car-*
taccie, guadagna un' Oca. Chi ne ha 11,
due Oche. Chi 12, quattro Oche. Chi
13, otto Oche. Chi 14, sedici Oche.
Il medesimo s' intende de' *Trionfi*. Chi
accusa 14 *Cartaccie*, o *Trionfi*, vincela
partita, perchè trapassa il numero delle
150 partite, che terminano il giuoco.
Gli Antichi accusando 14 *Cartaccie*, o
Trionfi, andavano in Tondo con 160
grane; e quando ne accusavano 15, ne
mettevano 320. Pure al presente nell'
accusare le *Cartaccie*, li *Trionfi*, e le
semplici *Pariglie* delli *Tarocchi*, dei *Re*,
e la sequenza de' *Mori*, si osserva il giocare
Antico, perchè solo in questi casi si rad-
D 2 dop-

doppiano gli Onori, ad ogni carta, che vi si aggiunga. Ma non già così nelle sequenze, e nel Criccone, come si è detto di sopra. Si dee avvertire che il *Matto* s'accusa come *Cartaccia*, ed ancora come *Trionfo*: ma il *Bagattino*, in questo caso, non si può accusare, che per puro *Trionfo*, o pure per *Contatore*, se vi è da contare. Chi non ha *Trionfi* nelle sue quindici carte, ha 2 *Oche* d'onore: in caso poi, ch' egli scartasse, e ne avesse de' scartati; allora non ha d'Onore se non un' *Oca*. Questi sono gli Onori, che s'hanno nell'accusare. Vi sono degli altri Onori, cioè nelli punti, che si fanno, terminata la giocata. Chi arriva a fare 500 punti, ha d'Onore 20 *Partite*, e queste si uniscono alle 20 partite, che producono li 500 punti, che in tutto sono 40 *Partite*, oltre poi a gli altri Onori, che vi potessero essere, li quali si debbono aggiungere alle dette *Partite*. Chi fa 600 punti, ha d'Onore 30 *Partite*. Chi ne fa 700, ne ha 40. Chi ne fa 800, ne ha 50. Chi ne fa 900, ne ha 60. Chi ne fa 1000, ne ha 70. Chi ne fa 1100, ne ha 80

d'

d'Onore. Ancorchè non fosse *Marcio*, si termina la *Partita*: perchè dando un 1100, vi vogliono 180 punti segnati, li quali non si possono accusare senza d'aver Onori; e perciò messi insieme, e computati li detti Onori con le 44 *Partite*, che si ricavano dalli detti punti, e le 80 d'Onore con finalmente le 18 grane, che d'avanti erano segnate, vienfi a trapassare il numero delle 150 *Partite*, termine del giuoco. E tanto più si termina la *Partita* col dare un 1200, benchè non sia *Marcio*, il quale ha d'Onore 90 *Partite*. Chi fa 500 punti senza l'*Angelo*, ha d'Onore 10 *Partite*; e così se desse un 600, o 700. Gli Antichi però dando un 600 senza l'*Angelo*, avevano d'Onore 20 *Partite*, e dando un 700 senza lo stesso *Angelo*, 30. Siccome è più difficile il dare il 600, e il 700 senza l'*Angelo*, che non è il dare il 500; perciò volevano, che fosse riconosciuta questa difficoltà, col darvi più Onoranze. V'è ancora un altro Onore, ed è, che quelli che fanno l'ultima presa, hanno d'onore 6 punti, e se vincono la

D 3

gio-

giocata, li debbono unire alli loro punti.

Fin quì abbiamo spiegato gli Onori, che dà il giuoco delli Tarocchini; resta ora da esporre il significato de' termini, che s' usano in questo giuoco.



CA-

CAPITOLO IX.

Istruzione settima sopra il significato de' termini, che si praticano al presente in questo Giuoco.

E Ssendo cotesti Termini stati corrotti da Giocatori, per farsi intendere da Principianti; se ne è fatto tale l'abuso, che nissuno stà alle leggi de' Capitoli, ed ogni Casa, dove si gioca a Tarocchini, fa legge da se, col lasciar correre, secondo i varj genj, varj abusi, che non si dovrebbero permettere; essendochè non solo ne' tempi antichi; ma ancora, non molto ha tempi nostri pochissimi d' essi termini s' usavano. Perciò segnaremo coll' asterisco * certi termini, che nè meno al presente tollerare si dovrebbero, benchè sieno usati da molti; lascian- done intanto qualchedun' altro passare per adattarsi in qualche maniera all' uso presente.

D 4

E in

E in primo luogo spiegheremo i Termini, che si dicono al Compagno avanti ch'egli giochi la sua carta.

Sminchj, o pure Sminchj il più bello.

Vuol dire, che giochi il Trionfo principale, che ha nelle mani.

La posso servire d' un piccolo.

Con questo termine si dimostra al Compagno d' avere nelle mani il principale Trionfo.

* *La posso servire per dei piccoli.*

Egli è un termine, che spiega molto, perchè significa al Compagno d' avere nelle mani li due Trionfi principali.

Tiri de' Trionfetti.

Questo vuol dire al Compagno, che giochi de' piccoli Trionfi; ma non il minore.

Vadi giocando, o pur Mincj, Mincj.

Vuol dire al Compagno, che muti giuoco; cioè giochi sequenza, che non sia stata giocata. Questi due termini erano proibiti, e non è molto che si permettono.

Giochi.

Questo termine si usa volendo denotare

re

re al Compagno, che giochi di quella sequenza, che io ho accusata.

Giochi con loro.

Questo significa al Compagno, che debba giocare di quella sequenza, che li Contrarj avranno accusata.

Giochi di queste.

Con ciò si notifica al Compagno, che torni a giocare l' istessa sequenza, che allora era stata giocata.

Giochi di quelle.

Questo termine vi sono pochi, che l' intendano; perchè molti lo confondono col sopra descritto: ma il suo significato è di far intendere al Compagno, che debba giocare, non la sequenza, che allora era stata giocata; ma quella, che poco avanti si era giocata.

Giochi le sue.

Significa al Compagno, s' egli ha de' Re nelle mani, che li giochi. Ancora si può servire di questo termine, quando il Compagno avesse una carta in pericolo di perderla, ed allora si dice questo termine, acciocchè egli intenda, che si ha la maniera di salvarla.

Gio-

Giochi sempre le sue.

Questo termine è quasi confimile al sopraccennato; ma vi è questo divario, che quella parola *sempre* significa al Compagno, ch' egli debba giocare sempre le sue maggiori, cioè tutte quelle carte, che sa di certo, che non possono esser prese dalli Contrarj, quando sieno stati giocati li Trionfi.

Giochi sempre delle buone.

Questo significa al Compagno, che debba giocare delle Figure, dicendogli con questo termine, che si ha delli *Re* nelle mani; il che è un parlar troppo chiaro.

Giochi sempre delle cattive.

Vuol significare questo termine al Compagno, che non si ha nelle mani nissun *Re*; è questo pure è un parlare chiarissimo.

Giochi pur sempre.

Vuol dire al Compagno, che giochi sempre quella sequenza, che può far perdere alli Contrarj una carta, che molto gli preme di salvare.

** Vadi giocando le sue.*

Veramente questo termine è poco tem-

tempo che si usa, ed ancora al presente non si permette in tutti li Tavolini, dove si gioca: ma per spiegarlo con chiarezza, ecco: se il Compagno avesse accusato un *Re* con le sue Figure, e che vedesse evidentemente, che li Contrarj li potessero rispondere con Trionfo; allora si usa tal termine, acciocchè il Compagno intenda, che dee giocare l' inferiore carta del *Re*, che ha accusato; o pure in altro caso volendo tirare un giuoco: per esempio io ho il fallo della sequenza, che ha accusato il mio Compagno; ed avendo molti Trionfi, e volendogli assicurare nelle mani le sue carte, e potendo rimettere il giuoco nelle mani di esso in un altro Palo, uso questo termine, acciocchè intenda, che dee giocare l' inferiore carta della sequenza, ch' egli ha accusato; dal qual uso ne viene, che si danno molti Marcj.

Torni là.

Con questo termine si notifica al Compagno, che si vuole che torni a giocare di quella sequenza, che fu da molto tempo giocata; e questo termine non è molto che si è messo in uso.

Li

Li faccia andare.

Questo termine significa al Compagno, che debba giocare quella sequenza, a cui li Contrarj debbano rispondere con Trionfo.

** Mi faccia andare.*

Vuol dire al Compagno, che giochi di quella sequenza, dove io gli debbo rispondere con Trionfo.

*Spiegazione de' Termini, che si usano nell'atto di giocare.**Batto.*

Questo termine significa al Compagno, che avete nelle mani la carta maggiore della sequenza, che giocate. Per esempio l' *Angelo*, nella sequenza de' Trionfi, e nell' altre quattro li *Re*. Quando queste fossero state giocate; allora si può fare lo stesso giuoco nel *Mondo*, e così nelle *Regine*; perchè questo termine si può usare in qualunque carta, purchè sieno state giocate le carte maggiori. Si usa ancora il termine di *Battere*, ancorchè non si abbia la carta maggiore sen-

za

za fare alcun giuoco falso. Per esempio il mio Contrario gioca Coppe; io rispondo con una Cartaccia, e dico *Batto*: con questo medesimo termine faccio intendere al Compagno, che io ho la *Regina* di Coppe, acciocchè risponda col *Re* s' egli lo ha nelle mani.

** Batto forte.*

Questo è il medesimo termine di sopra accennato, con questa differenza, che bisogna avere nelle mani le due carte maggiori della sequenza, che giocate.

** Batto fortissimo.*

In moltissimi luoghi questo termine, non è ricevuto, perchè accusa troppe carte. Vuol però dire al Compagno, che avete tre carte, cioè le maggiori di quella sequenza, che giocate.

Batto indietro.

Si notifica al Compagno con questo termine d' avere nelle mani la carta, che va dietro alla maggiore della sequenza, che giocate. Per esempio il *Mondo*, nella sequenza de' Trionfi, e le *Regine* nell' altre. Però vi vuole un' osservazione, nell' usare questo termine; se mai il vo-

stro

stro Compagno (ma non li Contrarj) avesse detto *Batto*, per esemplo nell' *Angelo*, o pure in un *Re*; allora ritrovandovi nelle mani il *Mondo*, o la *Regina* di quel *Re*, su cui egli vi ha fatto giuoco, bisogna usare l'istesso termine di *Batto*; mentre queste carte diventano realmente Battute, per aver il Compagno le maggiori: perchè se si dicesse, *Batto indietro*, verreste a significare al Compagno d'aver solamente il *Sole*, o pure il *Cavallo* di quella sequenza, della quale il vostro Compagno vi ha significato d'aver la carta maggiore. E siccome in qualunque carta si può usare il termine di *Batto*, quando le maggiori sieno state giocate; così ancora si può usare il termine di *Batto indietro* in qualsivoglia carta, ogni volta non vi sia nelle carte, che restano da giocare, una sola carta superiore alla detta carta; e purchè il Compagno non vi abbia *Battuto*.

* *Indietro forte, o pure indietro fortissimo.*

Questi sono termini, che spiegano di molto al Compagno, mentre si dinota
d'

d' avere nelle mani due, o tre carte di valore, cioè quelle, che vanno dietro alla maggiore di quella sequenza, di cui fate giuoco.

Sono in qualche luogo.

Questo termine si usa al più nella sequenza de' Trionfi, col quale si spiega al Compagno d' avere nelle mani uno de' Trionfi principali della Granda. Si può usare ancora nell' altre sequenze, quando s' abbia il *Cavallo*, o *Fante*.

Stricco.

Vuol dire, che avete in mano una carta consimile di quella sequenza, che giocate.

Striccando.

Significa, che vi resta in mano due carte della medesima sequenza, che giocate.

* *Stricco in mente.*

Questo termine è particolare per il solo *Matto*: perchè giocando l' ultimo Trionfo, e volendo fare intendere al Compagno, che mi resta un Trionfo nelle mani; ma che non prende nulla, uso questo termine, acciocchè il mio Compagno non si sbagli nel contare li Trionfi.

Me

Me ne restano.

Vuol dire, che vi rimane tre carte di quella sequenza, che giocate.

Sfondo.

Questo termine significa al Compagno, che vi restano nelle mani quattro carte, o più di quella sequenza, che giocate; fuori però della sequenza de' Trionfi, perchè questo termine ha un' altro significato, come si vedrà, parlando de' Trionfi.

In Casa.

Con tal termine si obbliga il Compagno a rispondere con la maggiore di quella sequenza, che giocate: o pure sminchiando Trionfo, e che il Compagno non abbia Trionfo da rispondere, con questo termine gli dimostrate, che il Trionfo, che giocate, non può essere preso dagli Avversarij, e perciò gli venite a notificare, ch' egli debba rispondere con quella carta, che più gli preme di salvare.

Ne giochi sempre di queste.

Significa al Compagno, che quando torna a lui la mano di giocare, che gio-
chi

chi quella medesima sequenza, su cui si è fatto questo giuoco.

Ci vada con quello, che ha.

Questo termine significa al Compagno, che dee rispondere con la carta maggiore, ch' egli si trova avere nelle mani di quella sequenza, che avete giocato.

Qui butto via.

Questo significa al Compagno, che in quella sequenza, in cui usate questo termine, voi non avete nessuna carta di valore.

Tiro a me.

Egli è termine particolare per lo solo *Bagattino*; e usa dirsi al Compagno, quando si corra pericolo di perderlo, acciocchè intenda, che dee ritenere li Trionfi maggiori, ch' egli ha, perchè lo possa salvare. Si può fare intendere al Compagno, senza parlare, l' istesso sentimento, col tirare indietro la carta, quando giocate.

Faccia a me, o pure a me.

Questi due termini hanno il medesimo significato; perchè ogn' uno di questi significa al Compagno, che debba

E

la.

lasciar correre la presa, cioè, che non vi vada con la carta maggiore. Per esempio uno non vuole, che il Compagno risponda col *Re*, che ha nelle mani. Con uno di questi termini gli fa noto, che dee ritenerlo, e rispondere con una inferiore carta, o perchè non lo perda, o pure per volergli francare in questo modo il detto *Re*, con la sua sequenza, nelle mani. Quando uno avesse bisogno di salvare carta, o più carte, che gli premessero, può usare uno di questi termini, coi quali si fa intendere al Compagno, che dee ritenere li Trionfi maggiori, per poter poi nelle sue prese mettere in Casa quelle carte, che stà più a cuore di salvare: ed in questo caso hanno il medesimo significato del sopra spiegato termine, col solo divario, che in quest'ultimo caso s'adattano a tutte le sequenze, che nell'altro del solo *Bagattino* s'intendono.

Ci vada col più bello.

Questo termine è solamente proprio della sequenza de' Trionfi; il quale significa al Compagno, che risponda col maggior Trionfo, ch'abbia nelle mani.

Ci

Ci vada con quelle, che ha.

Questo termine ha il medesimo significato dell'antecedente, col divario, che questo si adatta a tutte le sequenze, ed il Compagno dee rispondere con la maggior carta, che si trova avere nelle mani, di quella sequenza, che è giocata.

Copra solamente.

Si dinota al Compagno, ch'egli dee rispondere con carta, che sia solamente superiore alla carta, con che avrà risposto il Contrario, venendo ad indicare con questo termine, che l'altro Contrario non ha carta da poter prendere quella presa.

Volo, o Vado.

Ogn'uno di questi termini spiega al Compagno, che si ha nelle mani la Battuta in Trionfo; ma però sola, e che non è accompagnata d'alcun altro Trionfo. L'usare questi due termini non è sempre bene; onde si debbono usare solamente quando il Compagno sia in caso di avere a salvare qualche carta, che gli preme.

E 2

La

La sequenza de' Trionfi ha termini particolari nel far giuoco ne' medesimi, che s' hanno nelle mani: perciò è necessario lo spiegarli separatamente.

Stricco, Striccando, Me ne restano.

Questi tre termini sono li medesimi, che quelli di sopra spiegati; e perciò hanno il medesimo significato.

Particina, o pure piccola parte.

Vuol dire al Compagno, che non si ha che solamente cinque Trionfi, contando sempre quello, che giocate.

Parte giusta.

Questo significa al Compagno d' avere sei Trionfi, contando sempre quello, che giocate.

Più della parte.

Significa al Compagno d' avere sette Trionfi, contando sempre quello, che giocate.

Sfondo.

Vuol dire al Compagno d' avere otto Trionfi, contando sempre quello, che giocate.

Quan-

Quanto se ne può avere.

Questo termine significa al Compagno d' avere nove Trionfi, contando sempre quello, che giocate: la qual cosa però è molto chiara, perchè avendo dieci, o pure 11 Trionfi &c., questi si accusano, come si è spiegato di sopra nell' Istruzione degli Onori.

Spiegheremo ora li termini, che si usano verso il Compagno, quando fa le Carte; purchè li Contrarj abbiano detto a monte.

Questi termini, che s' usano al presente, sono quasi tutti proibiti dalli Capitoli delle pene: ma siccome sono grandissimamente in uso; mi è parso necessario di spiegare il loro significato. Non ho voluto però mancare di segnarne, qualcuno con l' asterisco, li quali non si dovrebbero admettere in alcun luogo; lasciandone correr altri per adattarmi in parte all' uso moderno. E qui voglio notare uno insoffribile abuso di molti, che in vece di far giuoco, mostrano le Carte al Compagno; le quali quantunque

E 3

fie.

sieno cattive, nè vi sia carta tra esse, che rifiuti; ciò non ostante giammai mostrar non si dovrebbero. Discendo ora alla spiegazione de' succennati termini; avvertendo intanto che chi volesse giocare con rigore, dee stare alla legge del Capitolo quinto.

Ho la Regola.

Dicendo questo termine, si fa intendere al Compagno, che si ha nelle mani tre buoni Trionfi; o pure una carta da cinque, con due buoni Trionfi.

Ho la Regolina.

Si dinota al Compagno, che si ha nelle mani una carta da cinque, con due piccioli Trionfi.

** Ho li Bugiardi.*

Vuol significare questo termine al Compagno, che si ha nelle mani quattro Trionfi. E perchè simili Trionfi promettono molto nel principio; ma nel proseguimento delle carte pochi ne vengono, e ciò succede spessissime volte; per questo si chiamano *Bugiardi*.

** Ho l' Arlia.*

Questo significa al Compagno, che si ha nel-

nelle mani due *Re*. Cotal nome d' *Arlia* viene detto da osservazioni fatte, che quando s' hanno due *Re* nelle prime cinque carte, rare volte l' altre carte vengono buone.

** Ho due Romiti.*

Egli è un termine sporchissimo, che non si dovrebbe admettere a nissun Tavolino: perchè si fa noto al Compagno, che si ha nelle mani il *Re* di Coppe, con quello di Denari, per avere questi due *Re* la Barba; e di qui poi nasce, che il Compagno, che scarta, non fa la scartata a quelli due *Re*.

** Ho due Pellegrini.*

Questo è l' altro termine consimile a quello di sopra, e nè meno questo deesi tollerare: perchè si spiega al Compagno d' avere nelle mani il *Re* di Spade, e di Bastone, perchè questi non hanno la Barba; ed in questo caso ancora succede, che il Compagno si regola nello scartare.

** Ho un Romito, o pure un Pellegrino.*

Mercè questi due termini si notifica al Compagno, col primo, d' avere nelle mani il *Re* di Coppe, o di Denari, e coll' altro, quello di Spade, o di Bastoni. Quindi

quantunque questi due termini non sieno così chiari, come li due sopra accennati; pure sono tali, che non si dovrebbero ammettere in alcun luogo: perchè si illumina troppo il Compagno, che dee scartare.

Ho tre Trionfetti.

Si dinota al Compagno d' avere nelle mani tre piccioli Trionfi.

Ho una Goccia.

Questo termine significa al Compagno, che si ha nelle mani una Carta da cinque.

Ho un Trionfo, che rifiuta, con un piccolo.

Vuol dire al Compagno, che si ha nelle mani uno de' Trionfi principali accompagnato con un piccolo Trionfo.

Ho due Trionfi, con una stanella.

Questo significa al Compagno d' avere nelle mani una *Regina*, con due Trionfi.

Vi farebbero degli altri termini da spiegare; ma siccome sono troppo chiari in se medesimi; non occorre farne alcuna spiegazione: come poi niuna spiegazione non si può fare di molti, e varj altri termini, soliti usarsi a capriccio da certi Giocatori, che punto non si diletano d' osservare le leggi, nell' osservanza delle quali tutt' il bello consiste del Giuoco. CA-

CAPITOLO X.

Istruzione ottava sopra gli Avvertimenti generali nel Giocare.

IN primo luogo bisogna sapere, che in questo giuoco vi sono due classi di cose da distinguere nel giocare: imperocchè altre sono cose Necessarie, ed altre Arbitrarie. Così per esempio lo scartare due carte, è cosa Necessaria; ma la qualità delle carte è cosa Arbitraria. Il giocare una carta, è essenziale; ma la qualità è in arbitrio: così pure lo *Sminchiare*, *Battere*, e simili sono tutte cose Arbitrarie. Ora il dar regola ferma di queste, egli è impossibile, per la varietà delle carte, che vengono a' Giocatori; e perciò se alcune se ne assegnano, il più delle volte tutte sono fallacissime. Ad ogni modo fra tante, che vi sono, ne assegnerò alcune: non perchè sieno in parte osservate; ma perchè non ne sia manchevole affatto questa mia fatica. Sono queste su qualche poco di ragione fondate: contuttociò se loro fosse la fortuna con-

tra-

traria, non si dovranno mai i Giocatori rammaricare per aver fatto il dovere del giuoco; ma bensì se avranno sbagliato ove la ragione si oppone.

Circa il tenerla.

La regola generale ella è, che quando vi vengono nelle prime cinque carte tre carte da cinque, voi dovete tenerla. Ma siccome chi la tiene, pare che in obbligo sia di vincere la giocata, o pure di non ricevere almen giuoco; quindi per tenerla a dovere, e che difficilissimo sia l'aver giuoco, bisogna avere almen l'*Angelo*, il *Matto*, ed un *Re*: perchè non avendo l'*Angelo*, ed il *Matto*, facilissimo è l'aver giuoco, quando le altre dieci carte vi vengano cattive, ancorchè la si fosse tenuta con tre carte da cinque. Ove poscia il Giocatore la voglia tenere a suo modo; egli ha tutta la libertà con qualunque carte; purchè gli piacciono.

Circa il mandarla al Compagno, col dire come vuole.

Il primo, che riceve le cinque carte, al presente abusivamente ha jus particolare di mandarla al Compagno, col dire co-

me

me vuole. Con questo termine si viene a significare al Compagno d'aver delle carte buone; ma non tali da poterla tenere. Per esempio avendo due *Re*, con il *Sole*, e un *Trionfo*, si può mandarla; come pure avendo l'*Angelo*, e un *Re* con due *Flichetti*, cioè due piccioli *Trionfi*; e così discorrendo. Il Compagno si dee regolare con le sue cinque carte: se sono cattive dee dire *a monte*; quando poi fossero passabilmente buone, cioè s'egli avesse una carta da cinque, e due *Trionfi* la può tenere, quando però il Compagno l'abbia mandata: perchè tra le carte del Compagno, e le sue si viene a tenerla con tre carte da cinque.

Circa lo Scartare.

Per regola generale dello *Scartare* è il farsi un fallo d'una sequenza.

Le altre regole poi sono: che non si scartano mai *Regine*, quando non fossero sole, e nè meno si debbono scompagnare.

Che si scartano le *Figure* in vece di *Cartaccie*, quando si può.

Che si scarta di quel giuoco, del quale se ne ha due, e non di quello ove una sola

se

se ne ha: perchè li Contrarj meno vi possono far andare in Trionfo, ed ancora è più facile d' avere il *Re*, che avete scartato.

Che non potendosi scartare a qualche Palo particolare, si scartano due figure d' altre sequenze.

Che si dee scartare, e non fare le Cartaccie, quando il Compagno avesse buono.

Che si debbono tenere le sequenze, e non scartarle.

Che avendo cattivo, ed avendo due Trionfi, che scavezzino la Granda, si scartano quelli.

Che avendo ottimo, è meglio non scartare in verun modo, per potere rimettere al Compagno il giuoco, quando avrete fatte le vostre prese sicure.

Circa a chi è il primo a giocare.

Egli dee in principio giocare del più lungo giuoco per cercare di cavar li Trionfi alli Contrarj col trovarne la Scartata.

Egli dee nel proseguimento del giuoco mandar una figura verso il Compagno, massime quando ha scartato.

Egli

Egli non dee mai giocare la *Regina*, quando non avesse il Compagno fatto un' accusata, che lo richiedesse.

Egli dee procurar di cavar li Trionfi alla parte contraria; ma non dee mai cavargli al Compagno.

Egli dee giocare di quel giuoco, che ha segnato la parte contraria.

Egli non dee mai, essendo il primo, giocare il *Re*, se non teme il Marcio.

Avendo scartato, e dovendo giocare, non dee scoprirsi la scartata.

Quando si ha cattivo, non si dee segnare punti, se non nel caso di andare nel piatto; e allora segnare solo li punti necessarij per tal effetto.

Circa il Rispondere.

Non si dee mai rispondere la prima volta con la *Regina*, quando non si credesse aver il Contrario fatta passata, cioè ritenuto il *Re*.

Si dee sempre dare il *Re*, quando però non s' avesse cinque, o più carte del medesimo Palo; o pure quando fosse sicura la scartata.

Si dee rischiare una figura, quando non si sa ove sia il *Re*.

Non

Non avendo di quel Palo, che è giuocato, nè meno Trionfi, non si dee mai rischiare un *Re*, fuorchè ne' casi disperati; o quando non si fosse sicuro, che il Compagno dovesse prendere la presa, e che li Contrarij dessero a quel *Re*, che s'ha nelle mani: ne' quali casi si può rispondere col detto *Re* per metterlo in Casa.

Circa lo Sminchiare, o fare Sminchiare.

Non si dee Sminchiare, nè fare Sminchiare senza il fondamento almeno di due *Re*.

Chi avesse li quattro principali Trionfi della Granda senz'altro di buono, non dee sminchiare, nè fare sminchiare il Compagno. Si potrebbe però dire, *per de' piccoli la posso servire*, quando si voglia adoprare tal termine all'uso moderno; la qual cosa non si dovrebbe permettere.

Quando uno desse ad un *Re*, e che avesse almeno sei Trionfi, essendo chiamato dal Compagno a sminchiare, dee ubbidire; che se poi fosse ridotto a pochi, o non avesse altro che due Trionfi, non dee ubbidire.

Sul principio, quando uno ha sette, o otto Trionfi, con qualche *Re*,
può

può tirarne giù uno per iscoprir giuoco.

Quando uno si trovasse nelle mani l'*Angelo*, con sei, o sette Trionfi, ne' quali non vi fosse nè *Mondo*, nè *Sole*, nè *Luna*, e che il suo giuoco portasse di fare sminchiare il suo Compagno; in questo caso non bisogna dirgli che sminchi; perchè si può dare, che il Compagno non abbia se non il *Sole*, o pure la *Luna*, ed ubbidendo perda il Trionfo, per lo quale si perde la sequenza della Granda, la quale è molto da considerarsi in questo giuoco. Perciò bisogna avere l'avvertenza di dire al Compagno, che tiri de' Trionfi, e non che sminchi. Il Compagno dee ubbidire col giocare de' Trionfi, ancorchè avesse il *Sole*, o pure la *Luna* nelle mani, facendo però giuoco all'altro, acciocchè intenda ch'egli ha un Trionfo della Granda. Ma in caso poi ch'egli avesse ne' suoi Trionfi *Sole*, e *Luna* unitamente; allora egli dee sminchiare il *Sole*, o pure la *Luna*; perchè essendo quasi sicuro di non perdere la sequenza della Granda, può giocare uno di cotesti Trionfi. Mi è piaciuto di dare
que-

questo avvertimento, avendo veduto molti, che giocano, perdere questa sequenza per non saper far giuoco.

Circa al Battere, e tirar indietro la carta.

Per lo più è sempre bene il battere ogni volta che si ha la carta maggiore di qualsivoglia giuoco, o sequenza.

Non si dee tirar indietro senza fondamento alcuna carta: perchè con questo segno si dinota al Compagno, senza parlare, che lasci correre la presa. Il Compagno dovrebbe sempre ubbidire, ancorchè ne avesse affai.

Per fine qualsivoglia giuoco arbitrario si può fare, ancorchè falsamente, per ingannare la Parte contraria.

Daremo certi altri avvertimenti generali per quelli, che vogliono principiare a giocare questo giuoco.

In primo luogo nell' usare li termini arbitrarj sopraccennati, non bisogna ingannare il Compagno. Per dare idea di questi giuochi, daremo qualche esempio, cioè

cioè io dico *Sericco*, ma in realtà di quella sequenza, in cui ho fatto giuoco, ne ho più d'una; questo è giuoco falso. Così il dire io *Batto* in Trionfo, non avendo il vero Trionfo, in cui dovrei *Battere*, o il dire *non ne ho più* della sequenza, che gioco, avendone due carte, e simili. L' usare pertanto tali astuzie, non è sempre bene; e perciò si debbono usare solamente quando si può ingannare li soli Contrarj, e non il Compagno. Quando uno ha buone carte, dee regolare il giuoco, quando egli sia capace di regolarlo; se no, dee fare intendere al suo Compagno quello, che ha nelle mani, con l' usare i termini prescritti, acciocchè il Compagno possa regolare la giocata. Nel qual caso però, quand' uno cioè abbia buone carte, io lo consiglierei, quantunque novizzo nel giuoco, a provarsi a regolare il giuoco, essendo questa la maniera di diventar giocatore, nè abbattendosi sempre in Compagno, che sappia; ma in taluno alle volte, che vi fa fare solennissimi spropositi. Che se poi v' incontraste in Compagno, che sapesse il suo conto, e

F

in-

intendesse il giuoco a dovere, il lasciarvi regolare da esso, non potrebbe tornarvi che in bene. Avendo poi uno cattive carte, e che il Compagno le abbia buone, non dee far altro, che dargli que' lumi, che a lui bisognano col fargli giuoco. In riguardo a che vi voglio dare una regola, che in un certo caso da pochi giocatori è osservata. Ma per spiegarmi con chiarezza, darò un esempio: Fate dunque che il vostro Compagno abbia moltissimi Trionfi, con li quali abbia strionfato voi, ed i Contrarj ancora; e proseguendo egli a sminchiare, voi vi ritroviate, per esempio, nelle mani *Re*, e *Regina* di Spade con altre carte della medesima sequenza: in questo caso avete da buttar via le carte dell' altre sequenze, dove non avete carta sicura, col dirgli *Quitto via*, e così fare in tutti quei Pali, dove sicure carte non avete: perchè in tal guisa operando, venite a significare al Compagno, che in quella sequenza, in cui non gli avete fatto giuoco, avete delle carte sicure, cioè le maggiori: e ciò si fa in questo modo, perchè volendo dar

un

un giuoco, non bisogna buttar via nessuna carta, che possa essere franca, cioè che non possa essere presa dalli Contrarj; mentre succede a molti Giocatori, che volendo far giuoco nella sequenza, dove hanno le Battute, cioè le carte maggiori, ne viene, che non possono più buttar via le carte false, che hanno nelle mani, e dove si farebbe potuto dar un giuoco, non lo danno, per esservi rimasta una carta falsa nelle mani, per la quale li Contrarj hanno potuto salvare dei *Re*. Il fare sempre giuoco in ogni carta, che si gioca, non è bene: perchè un bravo Giocatore fa solamente quei giuochi, che dee fare per illuminare il Compagno. Per regolare dunque bene il giuoco, in primo luogo bisogna contare li Trionfi, che sono stati giocati, ed osservare nell' istesso tempo la qualità de' medesimi, per poter far giuoco nelle Battute; così ancora nelle altre sequenze si debbono tenere a mente le carte, che sono state giocate, almeno le maggiori: e dalli giuochi, che li Contrarj fanno, e da quelli, che vi fa il vostro Compagno, e con le carte, che

F 2

ave-

avete nelle mani, e con quelle, che fossero state accusate, si fa il raziocinio delle carte, che quello ha, e quanti Trionfi abbiano gli altri, e da ciò poi si ricava, se voi dobbiate sminchiare, o no, se dobbiate giocare la tal carta, oppure la tal altra, e si conoscono ancora i giuochi falsi, che li Contrarj possono fare. Perciò, quando si voglia giocare questo giuoco da perfetto Giocatore, vi bisogna memoria, e raziocinio, accompagnato poi dalla fortuna: non essendo buon Giocatore quello, che soltanto osserva puntualmente le regole sopra descritte, usando a puntino delle azioni necessarie di questo giuoco; ma bensì quello, il quale sà vincere, o almeno perdere il meno sia possibile, bene usando delle azioni arbitrarie di questo giuoco medesimo.

E qui desidererei, che questo Giuoco, che bene giocato è assolutamente uno de' più bei giuochi, che si praticino, fosse giocato con più pulitezza, come solevasi molti anni addietro. Ma siccome da varj Giocatori, che a' nostri tem-

pi

pi lo giocano, vedo pur troppo di non poterlo sperare; avanzo le mie più calorose premure, perchè quelli, che stanno su le mosse d' impararlo, imparino a giocarlo con maggior rigore. Quindi è, che oltre alle dette cose, avverto i novelli Giocatori primieramente a non assuefarsi a lamentarsi, avendo cattivo, o rallegrarsi, avendo buono: perchè ciò è un illuminare li Contrarj, e più che probabilmente pregiudicare a se medesimo. Si dovranno in secondo luogo guardare di non avvezzarsi a far cenni al Compagno in vece di fargli giuoco: perchè questo farebbe avvezzarsi un Giocatore impulsito, e si potrebbe ancora correr pericolo di trovar lite con li Contrarj. Per ultimo dovranno sapere, che siccome prima di principiare il giuoco, ogni Giocatore dà parola implicitamente di giocare a tenore delle leggi stabilite per questo giuoco; così quando uno per qualunque accidente, o inavvertenza non le osservi (che si chiama rifiutare, cioè mancare della fede, e promessa fatta) dovrà soggiacere alla pena, che

F 3

s' in-

s'incorre. Ma non essendo, come dissi, mia intenzione perfezionare alcuno nelle finezze del Giuoco; perciò non voglio inoltrarmi in cose difficilissime da spiegarsi, che altro appunto non farebbe, che volere ingolfarsi nel Mare, quando è in tempesta, per restarvi sommerso.



CA.

CAPITOLO XI.

Che contiene li Capitoli delle pene, che si possono incorrere in questo giuoco, per chi ha voglia di giocarlo a dovere.

1. **C**Hi scarta, non può scartare carte da cinque, e scartandone una di queste, rifiuta, e la detta carta vada alla parte contraria, supponendosi sempre, che l'avrebbe perduta, se non l'avesse scartata. Scartandosi una Carta, rifiutasi, così tre &c. Se li Contrarj, terminata la giocata, se ne accorgessero, dovrà il rifiutante levare dal piatto tutte le Oche, che avesse messo in Tondo, o qualunque altro onore: perchè sono stati messi dopo d'aver rifiutato.

2. Giocandosi da uno carta di una sequenza, tutti sono obbligati a rispondere con carta della stessa sequenza, e non ne avendo, con Trionfo, e giocandosi Trionfo, rispondere con Trionfo; altrimenti chi così rifiuta non conterà. Che se poi

F 4

al.

alcuno non avesse Trionfo, e nè meno carte della sequenza, che è giocata, allora può rispondere con qualunque carta, ch' egli voglia.

3. Se nel dare le carte si scoprisse per accidente qual si sia carta, non s' incorre in pena alcuna.

4. Chi dirà a monte in cinque carte, o in dieci, non dovrà voltarli le altre alla faccia prima che sia risolto il sì, o il nò di fare a monte; altrimenti non conterà.

5. Chi dirà a monte, non potrà sopraggiugnere al Compagno altro, che dire: *ho cattivo: fate a monte, o regolatevi con le vostre*, senza mostrar le carte; e chi dirà da vantaggio, non conterà.

6. Chi darà male le carte, non conterà, e dovrà scartarne due, e seguire il giuoco: ma se mancasse una carta, o più nel mazzo, la qual fosse per terra, o in altro luogo, o essendovene di più, dovrà quello, che farà le carte, tornarle a rifare, mentre se ne accorga; altrimenti non accorgendosene, e giocando il giuoco, non conterà.

7. Chi

7. Chi nel dare le carte ne desse una mano intera di più, o di meno, cioè si sbagliasse di cinque carte, dovrà in tal caso buttarle via, e li Contrarj metteranno nel loro piatto cinque Partite, come se quegli avesse fatto a monte, e faranno le carte.

8. Chi avrà detto di avere scartato, non potrà far altra scartata.

9. Chi giocherà carta da cinque, da quattro, o Trionfo, che in se rifiuti, non toccando a lui a giocare, non conterà; e così ancora giocando qualunque altra carta minore, se vi farà giuoco sopra, o che il Contrario gli risponda prima, che la ritiri, non conterà.

10. Chi chiamerà a sminchiare, o farà qualunque altro giuoco al Compagno, non stando a lui a giocare, non conterà.

11. Chi dovesse giocare, ed in cambio facesse giuoco, coll' invitare il Compagno a qual si sia giuoco, non conterà.

12. Chi guarderà alla scartata del Compagno, o de' Contrarj, non conterà; come pure chi anche per disgrazia, e accidente la scoprisse, non conterà.

13. Chi

13. Chi giocata avrà la sua carta, e che il Contrario gli abbia risposto con la sua, non potrà più replicare il suo giuoco; altrimenti facendolo, non conterà, essendo permesso far giuoco sopra la propria carta prima che il Contrario risponda, e non più oltre.

14. Chi nel vedere le sue carte cattive si sdegna, e getta le carte in Tavola, non volendole giocare, o pur parte, egli è obbligato alli Contrarj far loro buono il giuoco Marcio.

15. Nissuno in alcun tempo potrà fare se non un solo giuoco; e così chi per esempio giocando tirasse a se la carta, e poscia le battesse sopra, e dicesse *Sminchiate*, e poscia replicasse: *non mi date fastidio: non state per me, &c.* non conterà.

16. Per vietare ogn'inconveniente, e sfuggire ogni litigio, che potesse accadere nell'accusar punti, dovrà quello, che accuserà, porre su la Tavola le sequenze, e tutto quello, che vorrà segnare; altrimenti non se gli farà buona cosa alcuna. Posto poi ch'egli avrà in Tavola, non sarà più obbligato, come.

mechè richiesto, a manifestare le carte; accusate.

17. Chi nell'accusare Sequenze, o Pariglie, mostrerà qualche altra carta di qual forte si sia, non conterà.

18. Chi segnerà più punti di quello abbia accusato, non conterà; e li Contrarj, ancorchè facessero semplicemente una sola presa del valore d'un punto, vinceranno la giocata, per aver fatto un punto di più de' loro Avversarj; siccome per vincere ogni mano, che si gioca, non vi vuol altro, che fare un sol punto di più. Nel qual caso, benchè non possano mettere nel piatto partite, per non essere arrivati alli 25 punti, che formano una partita; debbono però mettere in Tondo tutti gli Onori, che loro si competono, e fra questi tutte quelle grane, che d'avanti sono state segnate dalli Contrarj.

19. Chi mostrerà le carte, credendo che sieno tutte sue, non essendo, non conterà. Anticamente, ancorchè fossero tutte sue, era rifiuto: perchè, se non altro, il Compagno poteva rifiutare.

20. Se

20. Se due Compagni ambi segnassero li punti, che avranno accusati, dovranno si pigliare li meno segnati: non potendosi tenere divise le grane, che si segnano delli punti accusati; ma un solo le dee tenere.

21. Chi si scorda di segnare li punti, egli è come non fossero stati accusati, mentre gli ha perduti per non averli segnati. Ma se la parte contraria vince la giocata, aggiunge alle sue partite tutte quelle grane, che si dovevano segnare per detti punti.

22. Anticamente nel giocare la carta, quando quella si era spiccata dalla mano, non si poteva ripigliare indietro, come al presente, quando uno è il primo a giocare, o pure rispondendo, quando la carta giocata sia della medesima sequenza di quella, che è stata giocata, allora è rifiuto ripigliare indietro la medesima carta. Ma al presente abusivamente si usa in tutti li Tavolini, che quando uno risponde con carta, che non sia della sequenza, di cui aveva da rispondere; quand' ella in se non rifiuta,
e pur-

e purchè non abbia fatto giuoco, e che il Contrario non gli abbia risposto sopra, non è rifiuto, e la torna a riprendere, tornando a rispondere con la carta, che doveva giocare.

23. Chi farà le carte, non toccando a lui, come saranno levate, o dall' Avversario farà detto le dia, dovrà seguitare a darle

24. Chi si sia è in tempo ad aggiustare li conti, cioè le partite, che vanno in piatto, sino a tanto che le carte da darsi non saranno levate. Gli Onori, cioè le Oche, che dalli punti accusati si possono avere, queste si debbono mettere nel piatto avanti che sia coperta la prima mano di carte. E così ancora non si farà più in tempo a segnare li punti, quando fosse coperta detta prima mano di carte.

25. Chi mostrerà carte pregiudiziali, come *Re*, *Regine*, e carte della *Granda*, cioè sino alla *Saetta*, rifiuterà, ancorchè gli fossero cadute inavvedutamente di mano. Può ancora rifiutare nell' istesso modo con una cartaccia, quando però ella sia divenuta la maggiore della
sua

sua sequenza, cioè che sieno state giocate le sue principali. L'istessa ragione milita per un Trionfo piccolo.

26. Uno, che rifiuti nel giocare, non può contare. Ma s' egli avrà accusato de' punti bene, per esempio 50 punti, e segnati a dovere, questi valeranno; e quando mai li Contrarj non arrivassero a superare detti punti, egli vincerà la giocata, benchè abbia rifiutato; e la vince per li punti accusati, e segnati a dovere: perciò dee mettere in piatto le due partite, che dalli 50 punti si ricavano, col aggiungervi le grane, che sono state segnate, essendo queste onori del giuoco, come pure tutti gli Onori, che vi potessero essere.

27. Chi dopo d'aver rifiutato una volta, gioca alla peggio, dicendo fra se: in ogni modo ho rifiutato, e v'è rifiutando sempre più, (per la qual cosa può succedere, che li Contrarj non possono dar giuoco,) secondo la regola, che anticamente s'usava, dovrebbe perdere per la seconda volta che rifiuta 10 Partite, o Pesi, per la terza 20, per la quarta 40, per la quinta

ta 80, per la sesta 160 &c., e così pure il suo Compagno, s' egli ancora rifiutasse. Al presente queste pene non usano; ma è sempre un giocare impulito.

28. Chi dice ad uno de' Contrarj; Avete rifiutato: secondo l'uso antico, trovandosi mendace, dovrebbe perdere 10 Partite, o Pesi: la qual penale era stabilita, perchè uno per vedere tutte le carte giocate, per qualche suo fine, potrebbe sempre dire, quando gli piacesse: il tale ha rifiutato. Presentemente non v'ha tal penale; ma bensì s'usa mostrar le prese per giustificarsi del rifiuto. La qual cosa, a dir vero, stà male, perchè ogn'uno con questo mezzo termine può, sempre che voglia, vedere tutte le carte giocate. Perciò mi parrebbe bene che per deludere qualunque mala intenzione, si dovessero mettere da parte tutte le prese fatte fino a quel punto, che il Contrario vi dice: Voi avete rifiutato: mostrandosi soltanto finita che sarà la giocata quella tal presa, per cui pretendeva che voi aveste rifiutato, acciocchè veda se sussista il rifiuto, o no: tenendo
fra

fra tanto tutte le altre prese per ordine senza mescolarle insieme, come è regola prescritta del Giuoco, che debbasi fare generalmente di tutte le prese.

29. Se ad uno nel giocare cade una *Regina*, o un *Re*, o altra Carta, che rifiuti, e la parte Contraria accusa la detta Carta; allora tutte due le Parti hanno rifiutato: una Parte per esserle caduta la Carta; l'altra per averla pubblicata; quando però non stesse talmente esposta in Tavola, che da tutti li Giocatori fosse veduta: nel qual caso non dee condannarsi a rifiuto chi pubblica la detta Carta in tempo, che la medesima è alla vista di tutti. Che se poi non l'abbia veduta che la parte Contraria, si dee aspettare, che quello, a cui è caduta, la giochi, e allora dirglielo, per la ragione addotta di sopra. Ma perchè potrebbe trovarsi qualcuno, che lo negasse, o che uno de' Contrarij, fingendo d'averla veduta, gl'imputasse il rifiuto in altra Carta, che non è, e così nascere del contrasto; perciò dee chi l'ha veduta specificarla in segreto a qualcheduno
de'

de' Spettatori, o non essendovene, al Compagno di quello, a cui è caduta la Carta, e allora poi dirlo, quando quella venga giocata: avvertendo, che nel primo caso sopraccennato tutti debbono andare a Monte, e se d'ambe le Parti vi fossero de' punti segnati prima del rifiuto, quelli vincono la mano, che ne avran più segnati.

30. Il mostrare tre *Mori* prima del tempo di segnare, non è rifiuto, per essere carte, che nulla servono di regola, e perciò è permesso di segnarle. Ma il mostrarli tutti è quattro prima del tempo, è rifiuto, perchè si mostrano quattro Trionfi, e ancora perchè si segnano due Oche nel Tondo; il che non è permesso di fare.

31. Se uno giocasse due carte, senza avvedersene, avvedutosi poi dell'errore le volesse ripigliare; allora li Contrarij sono padroni, se vogliono, che la carta toccante la Tavola sia la giocata, purchè sia scoperta. Diamo il caso che uno giochi la *Regina* di Bastoni con una cartaccia di Spade, e questa sia quella, che

tocchi la Tavola: in tal caso, essendo essa scoperta la *Regina* di Bastoni, rifiuta, ancorchè fosse stato giocato Bastoni, siccome non è la vera carta giocata; ed essendo ella in se carta, che rifiuta, è tanto quanto gli fosse caduta dalle mani, e perciò non conterà. Se poi in cambio della *Regina*, fosse stata una Cartaccia di Bastoni, non è rifiuto: perchè ammettendosi quello, che nel numero 22 si è spiegato, si dee ammettere ancor questo come caso confimile; e perciò può il Giocatore ripigliare la cartaccia di Spade, lasciando però quella di Bastoni, se fosse stato giocato l'istesso Palo.

32. Se quattro Giocatori si mettano a giocare senza aver determinato di quanto intendano giocare, e terminato che abbiano poi di giocare, vi nasca controversia; il dubbio si risolve in questo modo: che abbiano giocato di quello, che è più in uso a farsi in quel luogo, ove giocavano.

33. Chi schianterà le carte prima che sieno cavate, le pagherà.

34. Nissuno potrà giocare sopra la carta

ta dell'altro, fino che al primo non sia spiccata la carta di mano, e non abbia finito di fare il giuoco; altrimenti non conterà.

35. Si proibisce l'usare qualunque termine con equivoco, come farebbe il dire *Chiate*, dovendosi chiaramente dire *Sminchiate*: così ancora nell'accusare le Sequenze, e le Pariglie in voce, non si dee usare alcun equivoco; altrimenti usandolo, non si conterà; ed è ancora un grande abuso, benchè sia tolerato, l'accusare le carte in voce.

36. Se uno, in vece di badare al giuoco, chiarli, ed essendo l'ultimo a rispondere, dimandi di chi sia la presa, li Contrarij non hanno obbligo di dirglielo; possono però avvisarlo, se vogliono. Ma il suo Compagno non può parlare, siccome non può replicare alcun giuoco, quando il Contrario ha risposto sopra la sua carta, nè meno può dargli alcun lume, o accomodargli ordinatamente le carte; altrimenti avrà rifiutato, e non conterà.

37. Chi avendosi cavato il *Matto*,

lo riprende, e nuovamente lo rimette nelle carte, che ha da giocare, rifiuta: perchè qualunque carta, che sia stata giocata, non si può più ripigliare, ed unire di nuovo alle carte, che si hanno nelle mani per giocare; e altrimenti facendo non conterà.

38. Chi per impazienza, o discordia butterà le carte a monte, o farà qualunque altro atto, che renda impedito l'esito, o sia termine del giuoco, dovrà soccombere a perder ciò, che ragionevolmente per possibile poteva perdere, ed oltre al suddetto danno, riporterà la taccia d'impulito.

39. Se alcuno rifiutasse per aver preso maggior numero di punti di quello, che in fatti doveva prendere, (coperta però la prima presa) le rispettive Oche poste in piatto dovranno sussistere, mentre il merito delle Oche è affatto separato dal numero dei punti. Come pure nel caso, che il Compagno segnasse un'Oca, e poscia l'altro segnasse col confondere una Carta, che non v'entrasse, benchè sia rifiuto, e non sieno buoni li punti segnati.

gnati, tuttavia l'Oca, che prima del rifiuto fu accusata, resta nel piatto.

40. Se uno in cambio di cavarfi il *Matto*, si cavasse l'*Angelo*, od altra carta; quando egli se ne accorga dopo che il Contrario abbia risposto con la sua carta, o pure essendo egli l'ultimo a rispondere, abbia coperta la presa; allora non è più in tempo a riprendere la carta, che si è cavata in vece del *Matto*, come al numero 22, e 37 si dimostra. Oltre di ciò in questo caso, il *Matto*, che si ha nelle mani, bisogna allora giocarlo conforme si fa le altre carte; ed in caso che si giocasse in una presa, che rimanesse delli Contrarj, si perde: perchè siccome non si può giocare due volte una medesima carta; così pure non si può cavare due volte il *Matto*. E perciò avendo un marcio, si dee dare la carta, che si è cavata per il *Matto*. Ma accorgendosene avanti che il Contrario abbia risposto, o avanti di coprire la presa, allora può riprendere la carta col cavarfi poi il *Matto*. Che se poi fosse carta, che in se rifiutasse, e che li Contrarj l'avessero veduta, o pu-

re ch' egli avesse fatto giuoco nell' atto di cavarfela, egli avrà solamente rifiutato, e non conterà; quando però la detta carta non fosse della condizione, che nel sottoposto numero 41 si descrive; perchè in tal caso dovrà soggiacere alla pena contenuta nel detto numero.

41. Qualunque rifiuto dee avere la sua pena. Ma per lo corrotto abuso, che presentemente regna, vi sono de' rifiuti, che nissuna pena non hanno; e perciò darò un esempio. Uno gioca Bastoni: il Contrario gli risponde col *Re* di Spade, avendo delle carte di Bastoni nelle mani, e ciò lo fa per essere in pericolo di ricevere un giuoco, e non avendo carte nelle mani della medesima sequenza del detto *Re*, usa questo stratagemma, acciocchè il suo Compagno veda ch' egli ha il *Re* di Spade, perchè si possa regolare nel buttar via le sue carte, col tenersi nelle mani le maggiori d' un' altra sequenza; e mostrando d' essersi sbagliato, dice io ho rifiutato, e riprende il suo *Re*, giocando poi la carta, che dovea giocare: questo rifiuto non ha alcuna pena; perchè

chè quando non si vinca la giocata, il non contare non è pena; e pure questo rifiuto può dare del danno alli Contrarj, coll' impedirli di non aver potuto dare un Marcio, o diminuir loro un giuoco, e di un 700, che poteva essere, farlo divenire solo un 500. La qual cosa parrebbe che dovesse soggiacere alla pena al numero 22 descritta; ed oltre a ciò che chi così rifiuta dovesse perdere le ragioni, che nella sua carta aveva: come succede, per esempio, nel caso che uno giochi Trionfo, ed il Contrario risponda con altra carta, quando egli ha solo il *Bagattino* da rispondere; dove l' uso è che li Contrarj lo obbligano a riprendere la sua Carta, e rispondere col *Bagattino*: perchè il rifiuto non dee mai essere di pregiudizio alli Contrarj, e tutto il pregiudizio possibile dee stare contra chi falla, non dovendosi ammettere per nissun conto il falso, ed insufficiente assioma, che dice che non si possono avere due pene; ma bensì l' altro, che a chi rifiuta toccano Mazza, e Corna; quindi ancora essendo, che ol-

tre al rifiuto, si usa altresì il farsi restituire le carte, che fossero state prese indebitamente, ancorchè la presa sia coperta. D' onde vedesi chiaramente, ed inferir si dee senza pericolo di fallo, che se in quest' ultimo caso per le addotte ragioni i Contrarj hanno gius di poter fare le suddette cose, quantunque per ciò stesso non siavi legge stabilita; molto più a tenor delle medesime aver lo debbono nell' altro sopra esposto, per cui v' ha determinata legge, e così poter dire questa carta è giocata, dee essere giocata; oppure: ripigliatevi la vostra carta, che non intendiamo che sia giocata, quando sia di loro pregiudizio. Le quali ragioni tutte, sebbene da molti Giocatori poco, o nulla saranno considerate; non ho io però voluto lasciarle: avvertendo che chi non istà alle leggi dei Capitoli, non si dirà giammai buono, e pulito Giocatore, e che ogn' uno star vi dee, tanto più avendoli adattati in parte alla moderna corruttela di tale studioso Giuoco.

CA.

CAPITOLO XII, ED ULTIMO.

Di varj Giuochi, che co' Tarocchini si fanno.

Non voglio terminare questa mia, qualunque ella siasi, fatica, se prima non avrò dato un' idea almeno grossolana di varj Giuochi, che co' Tarocchini si fanno. Ed essendo che questi sono stati capricciosamente inventati dalle persone, e che ogni persona altri ne può inventare di suo capriccio; voglio ogn' uno avvertito, che quelle regole, solamente io esporrò, che universalmente in tali giuochi vengono dai più osservate, e che di quei giuochi io parlerò soltanto, che sono in presente più praticati. E ciò pure intendo io di fare, non già per quelli, che fanno ben giocare in Partita, attesochè questi tali, una sola volta vedendoli giocare, senza alcuna descrizione gli apprenderanno subito con somma facilità; ma bensì per li principianti, e che poca hanno, o
niu-

niuna pratica della Partita. E prima =

Del Giuoco detto Milloni.

Questo è un giuoco, che si fa in due, col prendere venti Carte per uno, e due di più per quello, che fa le carte, per scartare. Dee poscia l' uno, e l' altro de' Giocatori fare lo scarto di dieci carte, col dare per ordine di mano le sue dieci, cosicchè ne restino venti per cadauno, collo scartare all' uso di Partita le due il Cartaro. Viene detto Millone, perchè si va fino alli punti mille, con questo che essendo vicini alla detta somma, chi non è fuori con le prime carte, ed avanti di scartare le dieci, si fa a giuoco terminato, e chi avrà sorpassato più il Millone, quello guadagna. Nel caso che uno volesse lasciare alcune carte per non fare lo scarto di tutte le dieci, dee avvisarlo all' Avversario, a di cui piacere stà il voler prenderle, o lasciarle, col regolarli nello scarto suddetto; e succeda poi che le prenda, o nò, sempre si debbono dare di seguito. A questo Giuoco pure il cinque dà dieci, con questo che rare
vol-

volte si rifiuta, potendo mostrare qualunque carta, non tornando ciò in pregiudizio, ma bensì in vantaggio dell' Avversario. Allora si rifiuta, che si dà male le carte, che si scarta in vece di dieci altro numero, che si volta alla faccia le venti carte senza scartata, o finalmente si mette alla faccia una carta dell' Avversario. Che è quanto in ristretto mi è piaciuto dire di questo Giuoco.

Del Giuoco della Cinquina.

Questo giuoco si gioca in due con cinque carte per ciascheduno, e quello, che fa più punti, vince la giocata, e segna nel Tondino tante grane, quanti punti egli ha fatto. Bisogna sapere, che ogni punto, che si segna, ha il valore della moneta, che avete prescritto di giocare; e perciò non si adopra altro che un Piatto per segnare li punti, perchè serve per l' uno, e per l' altro, quando si resta vincitore. Questo è il giuoco più precipitoso, cioè da perdere, che si usi con le carte de' Tarocchini.

Del Giuoco de' Centini.

Questo è un giuoco, che si gioca in quat-

quattro, due contra due, con cinque carte per ciascheduno, e quella parte, che prima arriva a fare 100 punti, vince. Si gioca ancora in due con cinque carte per ciascheduno, e quando una parte non arriva a fare 50 punti, lo perde doppio.

Del Giuoco de' Quarantacinque.

Questo si gioca in tre, o in due, con dieci Carte per ciascheduno, e chi prima arriva a fare 45 punti, vince. Vi sono due modi nel giocare questo giuoco, cioè a punto per punto, che vuol dire, che si dee segnare i soli, e puri punti, che si sono fatti, e nell' accusare le Pariglie, e le Sequenze, si debbono segnare li punti precisi, che si accusano; così per esempio chi segnasse 17 punti, non dee segnarne 20; ma solamente 17, e così dee fare di tutti li punti, che si fanno con le carte. Siccome si gioca a chi arriva prima a fare 45 punti, si dee avvertire, che in questo modo di giocare bisogna avere l'avvertenza, che quando si è arrivato ad aver fatto li 45 punti, si dee chiamarsi fuori, col dire io ho vinto, ancorchè vi rimanesse nelle mani del-

delle carte da giocare: perchè seguitando a giocare vi potrebbe succedere, che il vostro Contrario, o pure giocando in tre, che uno de' vostri Contrarj arrivasse a compiere li 45 punti, e nell'atto d'averli compiuti si chiamasse fuori: nel qual caso egli vince il giuoco, benchè voi aveste 50 punti de' fatti; per essere legge particolare di questo giuoco il dover dire ho vinto, dovendo però mostrare li punti, che fatti avete. Chi li facesse in una sola giocata, vince il giuoco doppio. V'è da notare una sola cosa, ed è, che se uno avesse 30 punti, e dovendo giocare l'altra mano di carte, nella quale gli viene delle buone carte, ed accula 15 punti, con li quali egli ha vinto il giuoco per aver compito li 45 punti, non contento egli di ciò vuole proseguire col provare se può fare in quella giocata tutti li 45 punti per vincerlo doppio; se mai il caso portasse, che uno de' suoi Contrarj superasse tutti li suoi punti, comprendovi li 30, che aveva di prima, egli ha perduto il giuoco: perchè avendolo voluto giocare, ha perduto le ragioni del giuoco, che

ave-

aveva vinto, e si è sottoposto ad una nuova legge di questo giuoco, la quale è, che in tali casi chi fa più punti, vince il giuoco.

La differenza, che corre coll' altro modo di giocarlo, ella è, che nel segnare li punti accusati, e quelli, che si fanno con le carte, si fa in questo modo: chi fa 15 punti ne segna 20, e facendone 14, se ne segnano 10, e così si usa nell' accusare. In questo modo di giocare, ancorchè aveste compiti li 45 punti, bisogna proseguire la giocata, e terminata che sia, vedere chi fa più punti, e quello vince. Se poi nell' accusare de' punti compiste, o trapassaste li 45 punti, allora avete vinto il giuoco, e siete padrone di non giocare. Ancora in questa maniera li detti 45 punti, se li fate tutti in una giocata, vi fanno vincere il giuoco doppio. Vi sono molti, che ad ogni mano di carte terminano il giuoco, facendo che chi fa più punti vince, chi ne fa meno perde, ed il terzo si salva, cioè non perde, e non vince. Quando poi uno compisse, o trapassasse li 45 punti in una giocata, al-

lo-

lora vince alli due Contrarj un giuoco per ciascheduno. Vi sono varj modi di giocare il denaro in questo giuoco, cioè più viziosamente, e men viziosamente; e perciò è necessario di spiegarli avanti di giocare. La maniera più viziosa ella è, quando uno facendo 10 punti di più delli detti 45 punti, vince un altro giuoco, e così proseguendo ad ogni 10 punti di più. Così per esempio s' uno facesse 150 punti in una sol giocata, vince 12 giuochi a ciascheduno delli due Contrarj, contando li 45 punti per due giuochi.

Del Giuoco dei Settanta.

Questo si gioca in due con dieci Carte per ciascheduno, chi arriva prima a fare 70 punti vince. In questo giuoco si segnano li punti, che si fanno con le carte, come si segnano li punti accusati, cioè 25 punti si segnano per 30, e 24 per 20 punti. V' è una cosa particolare in questo giuoco, ed è quella d' invitare l' ultimo al Contrario, che vuol dire, duplicare li 6 punti dell' ultimo. Se il Contrario accetta l' invito, chi fa l' ultima presa conta 12 punti di più; se poi non

non

non lo accetta, allora rinunzia alli 6 punti dell'ultimo, e sono di quello, che ha fatto l'invito, ancorchè non facesse l'ultimo. Che se il Contrario, accetta l'invito, replica *Tres a l'ultimo*, che vuol dire aggiungo altri 6 punti, che fanno 18, se l'altro non accetta questo replicato invito, perde li 12 punti; se poi lo accetta, quello, che fa l'ultima presa, conta 18 punti di più. Per ogni nuovo invito, che si faccia al Contrario, sono sempre 6 punti di più, che si aggiungono: perchè ogni volta che uno abbia accettato l'invito, può l'altro replicare un nuovo invito, e così scambievolmente si vanno replicando gl'inviti fino a tanto che qualche volta si arriva ad invitare il valore della moneta, che si gioca, a chi fa l'ultima presa. Ancora questo Giuoco si gioca a punto per punto, come abbiamo spiegato nel giuoco delli Quarantacinque, ed in questo modo di giocare li Settanta non s'invita l'ultimo.

Del Giuoco della Mattaccia.

Questo si gioca in molti, cioè in cinque, in sei, ed ancora in più, e si regola il
nu-

numero delle carte nel dispensarle secondo il numero delle persone, che vogliono giocare. Dal suo nome si deduce la maniera di giocarlo, essendo giocato tutto al rovescio degli altri giuochi; perchè chi fa meno punti vince. Ma in caso che uno non facesse alcun punto, cioè alcuna presa, perde, ed allora vince chi fa più punti. Per riuscire in questo, s'usa un termine, che è quello di dire *Duro*, col quale si chiama in ajuto quelli, che hanno buone carte, ed impegnati che sieno, si va replicando tal termine, acciocchè proseguiscano nell'impegno, per poter riuscire, che qualcuno non arrivi a fare alcun punto, e per questo diviene giuoco di molto spasso la Mattaccia.

Del Giuoco de' Lecchini.

Questo si gioca in due con dieci carte per ciascheduno. Vi è da notare in questo giuoco, che ad ogni carta, che si gioca, si dee ripigliare dal mazzo delle carte un'altra carta, e metterla tra quelle, che si hanno nelle mani, in luogo di quella, che si è giocata, e per questo si chiama Giuoco

H

co

co de' Lecchini. Quello, che rimane padrone della presa, egli è il primo a prendere la carta, e poi l'altro. Si dee avvertire che le dette carte, che si vanno prendendo dal mazzo, si debbono mostrar reciprocamente al Contrario ogni volta che si prende una carta. Terminato che s'abbia di pigliare le carte dal mazzo, e finite che sieno le carte, che si hanno nelle mani da giocare, allora è terminato la giocata, o pure il giuoco, facendolo terminare in una sola giocata di carte, e chi fa più punti vince, pagando però le Onoranze del 500, 600, 700 &c. perchè in una sola giocata si può fare più di 1000 punti, per li gran punti, che si possono accusare. Vi sono molti, che lo giocano come si fa in Partita, cioè a chi è il primo a fare con li punti 150 Partite, pagando gli Onori del 500, 600, 700 &c.

Quelli, che giocano a tal giuoco, accusano li punti in due modi, uno più generoso, e l'altro più economico. Nel primo si accusano li punti in questa maniera: avendo accusato una Pariglia, o
Se-

Sequenza, e venendo carta, che faccia accrescere li punti a qualche Sequenza, o Pariglia, si ritorna ad accusare tutti li punti delle Pariglie, o Sequenze, che si erano accusate, e nel progresso del giocare si possano riaccusare moltissime volte. Nell'altro modo non si torna ad accusare, se non quella Pariglia, o Sequenza, dove la detta carta avesse fatto accrescere li punti. Però quando si avesse nelle mani tre Sequenze, e si accrescessero li punti ad una Sequenza, in questo caso si ritornano ad accusare tutte tre le Sequenze, lasciando però di contare li punti delle Pariglie semplici, quando la carta, che accresce li punti, non avesse compito, o aumentato il Criccone. Si dee avvertire, che quando si arriva ad aver 10 Trionfi, si segna 100 punti, e tutte le volte che si hanno, si accusa nuovamente 100 punti.

Del Giuoco de' Calini.

Egli si gioca in tre, o in due, con tre carte per ciascheduno. Quello, a cui tocca a fare le carte, ne dispensa tre a ciascheduno delli Contrarj, e ne piglia

altre tre per se, e poi mette su la Tavola sei carte scoperte. Il primo, che dee giocare, s' egli ha carte superiori da poter prendere qualunque carta, che sia in Tavola, la prende, e così pure gli altri due debbono fare, giocando in tre. Quando poi avesse carte inferiori a quelle, che sono esposte in Tavola, e che non potesse pigliare nissuna carta, allora egli è in obbligo di calare una delle sue carte, quella, che a lui più piace, e metterla tra quelle, che sono in Tavola, a comodo de' suoi Contrarj; e per questo si denomina il giuoco de' Calini; e così debbono fare gli altri due Contrarj nel medesimo caso. Quando poi ogn' uno ha giocato le tre carte, torna di nuovo quello, che ha fatto le carte, a dispensarne altre tre, e giocate che sieno, va facendo così fino che sono terminate le carte del mazzo. Terminato poi che si è di giocare, si contano li punti, e chi ha fatto più punti vince. Quello, che fa l' ultima presa, tutte le carte, che si ritrovano nella Tavola, si fa sue.

Del

Del Giuoco delli Toppa.

Questo si gioca in due con cinque carte, e chi fa più punti vince, e nel giocare, quando si piglia al Contrario un *Moro*, o un *Re*, o il *Mondo*, o il *Bagattino*, si dee dire *Toppa*: perchè ogni volta, che si piglia una di queste carte, si vince un giuoco, con l' obbligo di dover usare questo termine, ed in caso che si scordasse, non si vince alcun giuoco; e per questo il giuoco porta tal nome. Vi sono ancora persone, che lo giocano in questa maniera, che quando uno si dimentica di dire *Toppa*, il Contrario dice *Toppa a Voi*, per non aver detto *Toppa*, e vince egli un giuoco, dovechè avea perduto. Quando si dia un *Marcio*, e che il Contrario avesse il *Matto*, nell' atto che vi dà il detto *Matto*, dovete dire *Toppa*, perchè lo perde, e perciò vincete un giuoco di più.

Del Giuoco della Partitaccia.

Questo si gioca in quattro, due contra due, come si fa nella vera Partita, con questo divario, che non si considerano gli Onori, e ad ogni giocata di carte è termi-

H 3

na.

nato il giuoco, facendo a chi fa più punti. Siccome in questa maniera di giocare non v'è il giuoco doppio, e per conseguenza potrebbe succedere, che quando una delle parti avesse cattive carte, le butterebbe via con dar vinto il giuoco; perchè questo non succeda, fanno che quando una delle parti arriva a fare 500 punti, vince il giuoco doppio; non considerando però se fosse un 600, o 700, o ancora un marcio, se non per giuoco doppio. Benchè questo giuoco sia praticato e in Città, e molto più in Campagna al modo descritto; contuttociò si può giocare con gli Onori del 600, 700, 800 &c. come si fa nella vera Partita, quando si voglia. Si dividono nuovamente li quattro Giocatori, quando abbiano fatto quattro giocate.

Del Giuoco della Partita in sei.

Questo si giuoca in tre contra tre, e si gioca conforme si fa la vera Partita. Si dividono li Giocatori, e divisi che sono, si mettono d'intorno ad una Tavola, distribuendosi in circolo, e sedendo ogni Giocatore in mezzo a due de' suoi Contra-

tra-

trarj. Si gioca con dieci carte per ciascheduno, e chi arriva prima a fare 150 Partite, vince il giuoco. Chi dà le carte, ne ha 12, e ne dee scartar due. La differenza, che corre fra questo giuoco, e la vera Partita, ella è, che quando uno ha due *Mori*, va in piatto con un' *Oca*, e così avendo due *Re*, o due *Tarocchi*, senza però segnare punti: così due *Re*, due *Regine*, e due *Cavalli* &c. fanno *Criccone*, e si ha due *Oche* d'Onore. Quando poi si avessero tre *Mori*, si ha 2 *Oche* d'Onore, e avendoli tutti quattro, 3 *Oche* d'Onore, e così è de' *Re*, e de' *Tarocchi*. Accusando due Sequenze, si ha d'Onore un' *Oca*, e accusandone tre, 2 *Oche* d'Onore, e così proseguendo, con questo divario, che le Sequenze debbono accusar punti, per aver detti Onori. Chi ha 6 *Cartaccie*, o 6 *Trionfi*, guadagna un' *Oca*. Chi ne ha 7, due *Oche*, chi 8, quattro *Oche*, e così discorrendo. Questi Onori si hanno in questo modo, perchè si gioca con dieci carte per ciascheduno. V'è da notare, che quando uno chiama a sminchiare, o

pu-

pure a qualunque altro giuoco il suo Compagno, l'altro Compagno, cioè il terzo, non può far altro giuoco, se non il medesimo, che dall'altro è stato fatto; ma nell'atto poi ch'egli giocherà la sua carta, può fare quel giuoco, che più gli torna. Questo è il modo del giocare in sei la Partita, ed è di molto spasso, per essere più breve la giocata, e di non tanta applicazione. Si danno spesso de' giuochi, e ancora de' giuochi Marcj.

Questi sono li giochi, che universalmente vengono praticati. E benchè io ve gli abbia descritti così in succinto, dovete però restarne istruiti in maniera da poterli giocare, e da potervi divertire.

I L F I N E.



TA-

TAVOLA DE' CAPITOLI

Che si contengono in questo Libro.

CAPITOLO I.

Dell' Antichità di questo Giuoco, e come gli Antichi lo giocavano. Pag. 5.

CAPITOLO II.

Come si debbono dividere i quattro Giocatori, e in qual maniera si dee distribuire le Carte quando s'abbia da terminare la Partita, e come al presente si gioca il denaro. 10

CAPITOLO III.

Istruzione prima sopra la precedenza delle Carte. 15

CAPITOLO IV.

Istruzione seconda per sapere come si debbono accusare le sequenze. 19

CA-

CAPITOLO V.

Istruzione terza sopra l' accusare le Figure in Pariglia, o Cricca, dalle quali viene formato il Criccone. 30

CAPITOLO VI.

Istruzione quarta sopra il valore delli punti, che dalle Sequenze, e Pariglie vengono prodotti. 32

CAPITOLO VII.

Istruzione quinta sopra il modo, con che si debbono segnare li punti conteggiati dalle carte accusate. 45

CAPITOLO VIII.

Istruzione sesta sopra il segnare le Partite nel Tondino, e quanti Onori vi sieno in questo Giuoco. 47

CAPITOLO IX.

Istruzione settima sopra il significato de' termini, che si praticano al presente in questo Giuoco. 55

CA-

CAPITOLO X.

Istruzione ottava sopra gli Avvertimenti generali nel Giocare. 73

CAPITOLO XI.

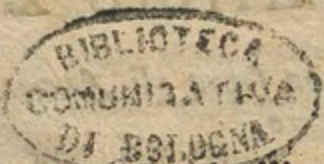
Che contiene li Capitoli delle pene, che si possono incorrere in questo giuoco, per chi ha voglia di giocarlo a dovere. 87

CAPITOLO XII, ED ULTIMO.

Di varj Giuochi, che co' Tarocchini si fanno. 105



Vi-



Vidit D. Salvator Corticellius Clericus Regularium Sancti Pauli, & in Ecclesia Metropolitana Bononiæ Pœnitentiarius, pro Eminentissimo, & Reverendissimo Domino D. Vincentio Cardinali Malvezzi Tituli Sanctorum Marcellini, & Petri, Archiepiscopo Bononiæ, & Sacri Romani Imperii Principe.

Die 15. Maii 1754.

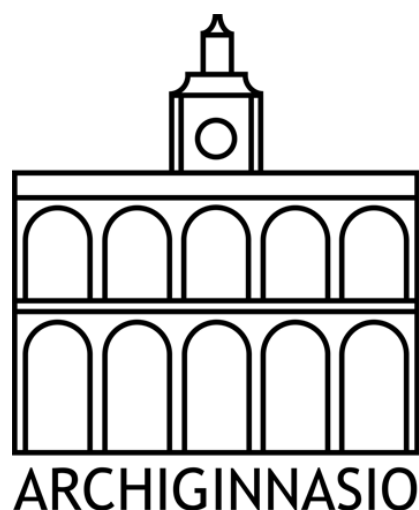
Imprimatur

Fr. Petrus Paulus Salvatori Vicarius Generalis Sancti Officii Bononiæ.

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio



Biblioteca comunale dell'Archiginnasio



SCAFFALI ONLINE

<http://badigit.comune.bologna.it/books>

Istruzioni necessarie per chi volesse imparare il giuoco dilettevole delli tarocchini di Bologna, In Bologna : per Ferdinando Pisarri, all'insegna di S. Antonio, 1754
Collocazione: 17. W. IX. 44

<http://sol.unibo.it/SebinaOpac/Opac?action=search&thNomeDocumento=UBO2861534T>

Questo libro è parte delle collezioni della Biblioteca dell'Archiginnasio.

L'ebook è distribuito con licenza Creative Commons solo per scopo personale, privato e non commerciale, condividi allo stesso modo



4.0:<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>)
Per qualsiasi altro scopo, o per ottenere immagini a risoluzione superiore
contattare: archiginnasio@comune.bologna.it