

(7)

11.
Givochi.
Cart. I. N. 38.



BIBLIOTECA COMUNALE DI BOLOGNA

COLLEZIONE DEGLI AUTOGRAFI

Ma. Granduchem de' Toscani
de' Belli De' Medici, Firenze

Ma

LETTERA

D' un dilettante della partita a tarocchi ad un Amico desideroso d' apprendere un metodo facile per conteggiare colla massima sollecitudine li diversi giuochi, che in essa accadono.

AMICO

La partita a tarocchi è certamente uno studioso giuoco, e dilettevole. Infatti uomini colti, ed applicati nelle poche ore di sollievo non isdegnano di farsene della medesima un onesto trattenimento. Ma siccome a capo d' ogni mano fa di mestieri rilevare il valore del giuoco fatto, così non senza noja, e perdita di tempo conviene fare un lungo conteggio, che qualche cognizione richiede dell' aritmetica. Ora, amico caro, il mio metodo è facile, e breve, e non richiede, che si sia nell' aritmetica istruutto ne molto, ne poco. Chiunque pertanto s' impossesserà bene del medesimo, si troverà in grado di rilevare il valore di qualsivoglia giuoco in brevissimo tempo, e per così dire a colpo d' occhio senza timore d' errare d' un punto solo.

In primo luogo conviene, ch' io premetta per la più facile intelligenza di tale metodo, che la moltiplicazione di qualsivoglia numero per dieci si fa aggiungendo al moltiplicando un zero a destra: per esempio, sia da moltiplicare il 37 per 10, non si ha, che ad aggiugnere al 37 uno ze-



ro a destra, così 370; sicchè il prodotto di tale moltiplicazione è per se manifesto.

La moltiplicazione di qualsivoglia numero pari per cinque si può fare a maggior facilità dividendo il moltiplicando per due, ed aggiungendo parimenti un zero a destra del quoziente. Un esempio metterà in chiaro l'esposto: sia da moltiplicare il 46 per 5: diviso il 46 per 2 dà per quoziente il 23, cui si aggiugne uno zero a destra, e fa 230, che è il prodotto della proposta moltiplicazione. Che se il numero da moltiplicarsi per 5 fosse dispari; converrebbe allora levare un punto dal moltiplicando, e diviso il residuo per 2 aggiugnere al quoziente un 5 a destra in luogo dello zero. Qui pure un esempio convincerà della verità dell'esposto: sia da moltiplicare il 39 per 5: essendo il 39 un numero dispari si leva un punto, e resta 38, che diviso per 2 dà per quoziente il 19, al quale in luogo dello zero a destra, come s'è detto pe' numeri pari, si aggiunga un 5; dunque il prodotto della moltiplicazione di 39 per 5 è di 195 punti.

Veniamo al proposto metodo di brevità. È noto a chiunque per quanto sia poco conoscitore del giuoco de' tarocchi, che le carte, che segnano (giusta le regole di detto giuoco) valgono per ciascheduna cinque punti meno una. Tale regola vale tanto nelle sequenze, come nella granda, nelle assa, e ne' mori; per cui dovendo assegnare il valore per modo d'esempio al re, regina, cavallo, fante, ed asse a spadi si dice così, le carte, che segnano, sono cinque, una si leva, e restano quattro, che valendo cinque punti per ciascheduna fanno il valore di venti punti. Così si faccia dovendo segnare li trionfi, le assa, e li mori.

Ciò permesso altro non devesi fare per rilevare il preciso valore d'un giuoco, che unire assieme il numero delle carte, che segnano, e che quindi entrano in conteggio, ed aggiugnervi in fine uno zero a destra; e così in brevissimo tempo si rileverà il valore di qualsivoglia giuoco.

Per conteggiare la granda fa di mestieri, che li trionfi siano segnati in modo, che disposti in ordine presentino una progressione de' numeri naturali, sicchè l'angelo sia l'uno, il mondo il due, il sole il tre, la luna il quattro, e così di seguito, finchè si giunga all'amore, che sarà segnato col numero sedici. Ciò posto si rileverà in un momento il valore della granda, osservando il numero dell'ultima carta, che ferma la granda, e da tal numero sottraendo le altre carte, che con essa concorrono a fermare la detta granda. Due esempi basteranno a mettere in chiaro tale metodo di massima brevità. Sia in tavola il mondo, la luna, la forza, ed il matto: l'ultimo trionfo, che ferma la granda è la forza segnata 12, da cui si levano gli altri trionfi, che concorrono a fermare la granda, li quali sono tre, mondo, luna, e matto; dunque levando tre punti da 12 resta 9, ed appunto 9 è il valore della granda, che nel proposto caso si ricerca, ossia 90; ma lo zero non si ha da aggiugnere, che terminata la somma delle carte, che entrano in conteggio.

Esempio secondo: siavi in tavola la morte, e il traditore: l'ultimo trionfo, che ferma la granda è il traditore, che è segnato col numero 9. Dal 9 si leva l'altro trionfo, che concorre a fermare la granda, e resta 8; dunque 8 è il valore della granda proposta. Così si faccia sempre,

4
e si vedrà, che non vi può essere metodo ne più facile, ne più breve.

Prima però di cominciare il conteggio fa dopo contare il cricone, se avvi luogo, e dividerlo per cinque: p. es. se il cricone sarà 80, diviso per 5 dà 16, e ciò si fa per maggior facilità duplicando il primo numero; e se il secondo fosse cinque, o più di cinque aggiugnendo un punto al numero duplicato: che se tre fossero li numeri da dividere per 5, si duplicano li primi due, e pel terzo si fa come pel secondo nel caso di soli due numeri; in conclusione il modo della divisione per 5 è inverso di quello, che si è detto per la moltiplicazione d'un numero per 5. Circa il cricone ciò basti per ora: in ultimo porrò alcuni modi di facilità per rilevare con prestezza il valore del cricone medesimo a norma delle carte, che trovansi in tavola, e metterò pure per tuo esercizio un quadro di molte combinazioni del detto cricone unitamente al di lui valore.

Diviso addunque il cricone per 5 al numero, che da tale divisione risulta, si aggiugne il numero delle assa, e de' mori, indi quello di ciascheduna sequenza, che segna, non che quello della granda. Si avverta però, che se dal cricone diviso per 5 fossero rimasti alcuni punti, questi si devono duplicare, e terminata la somma delle carte, che entrano in conteggio, si deve aggiugnere quel numero duplicato in luogo dello zero a destra. Che se niun punto è restato dalla divisione del cricone in tal caso non si ha da aggiugnere, che un zero a destra di quel numero, che risulta dalla somma delle carte, che segnano, e che quindi entrar devono in conteggio.

A leggere questo dettaglio sembrerà forse,

5
che si richiegga molto tempo per rilevare il valore d'un giuoco, e che per lasciare la vecchia strada s'abbia a trovarsi più imbrogliati. Io posso assicurarti, che no: e qualora tu abbia la pazienza d'addestrarti, e renderti tale metodo familiare, ti convincerai della verità della mia asserzione.

Passiamo ad esaminare alcuni esempj pratici, che sperimenterai colle carte alla mano per rischiare bene le tue idee, e per addestrarti a rilevare con franchezza il valore delle carte, ed il numero, che le si deve assegnare, e farne con prestezza la somma, che in un punto diventa prodotto di moltiplicazione, o coll'aggiunto d'uno zero a destra, o di quel numero duplicato, che sarà restato dal cricone, dopo d'aver fatta la divisione del medesimo per cinque.

Esempio 1.^o Siavi in tavola il mondo, la luna, il traditore, il bagattino, un moro, il re, e l'asse a denari, il cavallo e fante a spadi, e più tre cartaccie. Si conta il cricone in un momento, e si vede, che è di 70 punti, che diviso per 5 dà per quoto il 14. (e di fatti il 14 risulta dal primo numero duplicato), si dice dunque 14, tre de' mori fanno 17, e tre d'assa 20, e tre a spadi 23, e dieci delle due sequenze di coppe, e bastoni fanno 33, e sei della granda 39. (perchè il traditore è segnato col numero 9, da cui si levano le altre tre carte mondo, luna, e bagattino, sicchè resta sei). Dunque aggiugnendo al 39 un zero a destra è chiaro, che il giuoco è 390 non compreso il valore delle carte, che restano da contarsi, e li sei punti dell'ultima presa, se si è fatta.

Esempio 2.^o Siavi in tavola il re e cavallo a

coppe, la regina e cavallo a bastoni, il fante a denari, il diavolo, la morte, tre mori, e più dodici cartaccie.

Il cricone è 79, che diviso per 5 dà 15, e 4 di residuo, ed ecco il facil modo della divisione per 5: si ha da dividere il 79 per 5: si duplica il primo numero, che è il 7, e fa 14, nel secondo numero, che è il 9 ci sta un 5, e restano 4 punti; dunque al 14 si aggiugne un punto, e fa 15, e 4 di residuo. Cricone 15, e 5 d'assa fa 20, e 4 a bastoni 24, e 5 a denari 29, e 6 a spadi 35, e 7 di granda 42. Essendo restati 4 punti dal cricone in luogo d'aggiugnere al 42 uno zero a destra, vi si mette l'8, che risulta dal 4 duplicato, ed il giuoco sarà 428 non compresi li punti delle carte. E' inutile in questo caso contare il valore delle carte, giacchè si vede evidente, che il giuoco non può essere, che un 475.

Esempio 3.^o Siavi in tavola il mondo, il sole, la stella, il bagattino, il re fante ed asse a denari, la regina cavallo e fante a spadi, il fante a coppe, il cavallo ed asse a bastoni.

Il cricone non v'è: 4 de' mori, e 2 d'assa fanno 6, e tre di bastoni 9, e 4 di coppe 13, e 2 di granda 15. Fin qui il giuoco è di 150 punti, cui si aggiugne il valore de' tre re, e delle tre regine, che è di 31 punti. Dunque tutto il giuoco è di 181 punti non compreso il valore delle carte, e l'ultimo, se si è fatto.

Esempio 4.^o Siavi in tavola il re regina fante a bastoni, e sianvi pe' vincitori 60 punti segnati.

In questo caso essendovi poche carte in tavola si conta assai più presto per sottrazione. In fine spiegherò il modo da tenersi in tali casi, e

ne darò alcuni esempj pratici. Ora di passaggio ne farò il rilievo per sottrazione: Il valore del cricone delle tre carte in tavola è di 43 punti; si dice dunque 8, e 6, della sequenza a bastoni fanno 14, e 6; che sottraendoli da 84, e 6, resta 70 in punto, cui si aggiungono li 6 punti de' 60 segnati, sicchè il giuoco è di 760 non compreso il valore delle carte: si vede però ad evidenza, che il giuoco è un 800.

Facciamo ora il conteggio nel modo solito. Il cricone si conta in questo, ed analoghi casi più presto per sottrazione, come abbasso dimostrerò. Tutto il cricone è di 148 punti: il re, regina, e fante valgono 43 punti, li quali sottratti da 148 danno di residuo 105, che diviso per 5 dà 21. Cricone 21, e 10 d'assa 31, e 18 delle altre tre sequenze (a 6 punti per ciascheduna) 49, e 21 della granda 70, e 6 de' segnati 76; sicchè il giuoco torna come sopra, scorgendosi chiaramente essere un 800, perchè aggiugnendo uno zero al 76 fa 760.

Lusingandomi, che li proposti esempj bastino per la piena intelligenza di questo metodo, passo a parlare brevemente intorno ai modi di facilità per rilevare al più presto il valore del cricone. E' noto, che il cricone intero è del valore di 148 punti; quindi se in tavola vi sarà la metà del cricone, cioè un tarocco, un re, una regina, un cavallo, un fante, è chiaro senza contare, che la detta metà è di 74 punti. Se alla nominata metà del cricone manca p. es. il tarocco, altro non si ha da fare, che alli 74 punti della metà del cricone aggiungere li 18 punti del altro tarocco, e così il valore di tale cricone sarà di 92 punti; e viceversa se vi sarà un tarocco di più

in tavola, si leveranno li detti 18 punti, ed il cricone sarà di soli 56. punti. Quello, che si dice nell' uno, e nell' altro caso del tarocco, si dica pure d' un re, d' una regina, d' un cavallo ec. avuto sempre riguardo al valore delle carte, e risovvenendosi, che se manca in tavola, si deve aggingnere alla metà del cricone il valore della carta mancante, e se v' è di più, si deve levare.

Quando due, o tre solamente sono le carte di cricone, che sono in tavola, allora il conteggio si fa più presto per sottrazione: p. es. siavi in tavola un tarocco, ed un re: il valore di queste due carte è di 35 punti; dunque sottratti questi dall' intero cricone si riscontra subito, che il cricone ricercato è di 113 punti; così si faccia se ve ne saranno in tavola tre, od una sola.

Or eccoti la tavola, che rappresenta molte combinazioni del cricone, ed indica il modo di rilevarne il valore: essa ha per oggetto di far sì, che tu possa impossessarti della maniera più breve per rilevare in pressochè tutte le combinazioni il preciso valore del cricone medesimo, non già, che tu abbia ad imparare a memoria il valore, che a ciascheduna combinazione corrisponde, lo che sarebbe dell' ultima difficoltà.

Carte di cricone in tavola

Un tarocco, un re, una regina, un cavallo, un fante fanno mezzo cricone, che vale 74 punti: divisi per cinque danno 14, ed 8; perchè si deve duplicare il residuo.



Di quattro carte per addizione

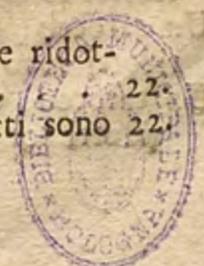
- Un tarocco, un re, una regina, un cavallo fanno mezzo cricone più un fante; vale punti 86, che ridotti sono . . . 17. 2
- Un re, una regina, un cavallo, un fante fanno mezzo cricone più un tarocco; vale punti 92, che ridotti sono . . . 18. 4
- Un tarocco, un re, un cavallo, un fante fanno mezzo cricone più una regina; vale punti 88; ridotti sono . . . 17. 6
- Un tarocco, un re, una regina, un fante fanno mezzo cricone più un cavallo; vale punti 87; ridotti sono . . . 17. 4
- Un tarocco, una regina, un cavallo, un fante fanno un mezzo cricone più un re; vale punti 91, che ridotti sono . . . 18. 2

D' una carta per sottrazione dall' intero cricone

- Un tarocco per sottrazione dall' intero cricone dà per residuo 130 punti, che ridotti sono punti . . . 26. —
- Un re dà 131 punti, che ridotti sono . . . 26. 2
- Una regina dà 134 punti, che ridotti sono . . . 26. 8
- Un cavallo dà 135 punti, che ridotti sono . . . 27. —
- Un fante dà 136 punti, che ridotti sono . . . 27. 2

Di due carte per sottrazione da tutto il cricone

- Due tarocchi fanno 112 punti, che ridotti sono . . . 22. 4
- Due re fanno 114 punti, che ridotti sono . . . 22. 8



10	Due regine fanno 120 punti, che ridotti sono	24. —
	Due cavalli fanno 122 punti, che ridotti sono	24. 4
	Due fanti fanno 124 punti, che ridotti sono	24. 8
	Un tarocco, un re fanno 113, che ridotti sono	22. 6
	Un tarocco, una regina fanno 116, che ridotti sono	23. 2
	Un tarocco, un cavallo fanno 117, che ridotti sono	23. 4
	Un tarocco, un fante fanno 118, che ridotti sono	23. 6
	Un re, una regina fanno 117, che ridotti sono	23. 4
	Un re, un cavallo fanno 118, che ridotti sono	23. 6
	Un re, un fante fanno 119, che ridotti sono	23. 8
	Una regina, un cavallo fanno 121, che ridotti sono	24. 2
	Una regina, un fante fanno 122, che ridotti sono	24. 4
	Un cavallo, un fante fanno 123, che ridotti sono	24. 6

*Di tre carte per sottrazione
da tutto il cricone*

Un tarocco, un re, una regina fanno 99, ridotti sono	19. 8
Un tarocco, un re, un cavallo fanno 100, ridotti sono	20. —
Un tarocco, un re, un fante fanno 101, ridotti sono	20. 2

11	Un tarocco, una regina, un cavallo 103, ridotti sono	20. 6
	Un tarocco, una regina, un fante 104, ridotti sono	20. 8
	Un tarocco, un cavallo, un fante 105, ridotti sono	21. —
	Un re, una regina, un cavallo 104, ridotti sono	20. 8
	Un re, una regina, un fante 105, ridotti sono	21. —
	Un re, un cavallo, un fante 106, ridotti sono	21. 2
	Una regina, un cavallo, un fante 109, ridotti sono	21. 8

*Di tre carte per sottrazione
da tutto il cricone*

Due tarocchi, un re fanno 95, ridotti sono	19. —
Due tarocchi, una regina 98, ridotti sono	19. 6
Due tarocchi, un cavallo 99, ridotti sono	19. 8
Due tarocchi, un fante 100, ridotti sono	20. —
Due re, un tarocco 96, ridotti sono	19. 2
Due re, una regina 100, ridotti sono	20. —
Due re, un cavallo 101, ridotti sono	20. 2
Due re, un fante 102, ridotti sono	20. 4
Due regine, un tarocco 102, ridotti sono	20. 4
Due regine, un re 103, ridotti sono	20. 6
Due regine, un cavallo 107, ridotti sono	21. 4
Due regine, un fante 108, ridotti sono	21. 6
Due cavalli, un tarocco 104, ridotti sono	20. 8
Due cavalli, un re 105, ridotti sono	21. —
Due cavalli, una regina 108, ridotti sono	21. 6
Due cavalli, un fante 110, ridotti sono	22. —
Due fanti, un tarocco 106, ridotti sono	21. 2

12

Due fanti, un re 107, ridotti sono 21. 4

Due fanti, una regina 110, ridotti sono 22. —

Due fanti, un cavallo 111, ridotti sono 22. 2

Di quattro carte per sottrazione
dall'intero valore di tutto
il cricone.

Due tarocchi, due re 73, ridotti sono 15. 6

Due tarocchi, due regine 84, ridotti sono 16. 8

Due tarocchi, due cavalli 86, ridotti sono 17. 2

Due tarocchi, due fanti 88, ridotti sono 17. 6

Due re, due regine 86, ridotti sono 17. 2

Due re, due cavalli 88, ridotti sono 17. 6

Due re, due fanti 90, ridotti sono 18. —

Due regine, due cavalli 94, ridotti sono 18. 8

Due regine, due fanti 96, ridotti sono 19. 2

Due cavalli, due fanti 97, ridotti sono 19. 6

Due tarocchi, un re, una regina 81, ridotti sono 16. 2

Due tarocchi, un re, un cavallo 82, ridotti sono 16. 4

Due tarocchi, un re, un fante 83, ridotti sono 17. —

Due tarocchi, una regina, un fante 86, sono 17. 2

Due tarocchi, un cavallo, un fante 87, sono 17. 4

Due re, una regina, un cavallo 87, sono 17. 4

Due re, una regina, un fante 88, sono 17. 6

Due re, un cavallo, un fante 89, sono 17. 8

Due regine, un cavallo, un fante 95, sono 19. —

Due re, un tarocco, una regina 82, sono 16. 4

Due re, un tarocco, un cavallo 83, sono 16. 6

Due re, un tarocco, un fante 84, sono 16. 8

13

Due regine, un re, un cavallo 90 sono 18. —

Due regine, un re, un fante 91, sono 18. 2

Due regine, un tarocco, un re 85, sono 17. —

Due regine, un tarocco, un cavallo 89, sono 17. 8

Due regine, un tarocco, un fante 90, sono 18. —

Due cavalli, un tarocco, un re 87, sono 17. 4

Due cavalli, un tarocco, una regina 90, sono 18. —

Due cavalli, un tarocco, un fante 92, sono 18. 4

Due cavalli, un re, una regina 91, sono 18. 2

Due cavalli, un re, un fante 93, sono 18. 6

Due fanti, un tarocco, un re 89, sono 17. 8

Due fanti, un tarocco, una regina 92, sono 18. 4

Due fanti, un tarocco, un cavallo 93, sono 18. 6

Due fanti, un re, una regina 93, sono 18. 6

Due fanti, un re, un cavallo 94, sono 18. 8

Si avverta, che in qualunque combinazione si trovino in tavola o due tarocchi, o due re e: ancorchè ve ne fossero tre, o quattro di detta qualità, cioè punto non altera il preciso valore del cricone, perchè essendovene due d'una specie le altre non contano niente affatto pel cricone medesimo, come è per se manifesto.

Passo per ultimo a spiegare il valore di tutto il mazzo nel caso di un muffo, o capotto che dir si voglia, per fare indi rilevare un abuso da erronea consuetudine stabilito circa il valore del medesimo: quale consuetudine non è per una parte poggiata alla ragione, e non è per l'altra consentanea colla perfezione di tal giuoco.

Conteggio di tutto il mazzo.

Gricone 148, ridotto . . .	29.	6
Sequenze 120, ridotte . . .	24.	—
Assa, e mori 50, ridotti . . .	10.	—
Granda 105, ridotta . . .	21.	—
Valore del mazzo 71, sono	14.	2
Ultima presa 6, ridotti . . .	1.	2

Sono in punto 1000. — Dunque il merito del capotto deve a ragione far sì, che si duplichi ancora il valore delle carte, e li sei punti dell'ultima presa, ed allora il giuoco è più perfetto, perchè fa mille in punto, non già 923, come male si costuma, lo che pare dovesse essere l'intenzione, e lo scopo dell'inventore della partita a tarocchi.

Sarebbe pertanto del tuo impegno, caro amico, e di quello de' bravi dilettranti di tal giuoco, il purgarlo da tale difetto, introducendo per preventiva convenzione il diritto perchi dà il capotto di duplicare il valore delle carte, e quello dell'ultima presa, sicchè abbia il detto capotto a far sempre mille in punto senza il soccorso dell'ottanta punti segnati.

Non mi resta in fine a spiegarti, che un corolario del metodo finora analizzato, cioè un modo di conteggiare per sottrazione li giuochi grandi, in cui poche carte sono in tavola.

Fa di mestieri rilevare il valore delle poche carte, che sono in tavola tanto in rapporto al cricone, che alle sequenze, ed alla granda, poscia sottrarre tal numero da 84, 6, che è l'intero valore di tutto il mazzo, non compreso quello, che risulta dal contare le carte a quattro

a quattro, ed al residuo aggiugnere uno zero a destra, o quel numero duplicato, che è restato dalla riduzione del cricone. Alcuni esempj metteranno meglio in chiaro l'esposto. Siavi in tavola il re, e cavallo a bastoni, ed il matto. Il valore di queste tre carte rapporto al cricone è di 48 punti, che ridotti fanno 9, 6, la sequenza a bastoni 6, che fanno 15, 6, il matto conta uno per ogni sequenza, e vale in tal caso 6, cioè uno nella granda, uno nell'assa, uno ne' mori, uno nella sequenza a denari, uno in quella di coppe, ed uno in quella di spadi; dunque 21, 6, che levato dal detto numero 84, 6 dà per residuo 63, cui si aggiugne uno zero a destra, ed il giuoco è 630 non compreso il valore delle carte, che sono da contarsi.

Esempio 2.^o Siavi in tavola il matto, un moro, e l'asse a coppe. Il matto vale 18 nel cricone, che ridotto dà tre, e sei, due delle assa per ragione del matto, che fanno 5, e 6, due del moro per ragion pure del matto, che fanno 7, e 6, due delle sequenze a coppe, che fanno 9, e 6, tre delle altre sequenze, un punto per ciascheduna, che fanno 12, e 6, due della granda pel matto, e moro; che fanno 14, e 6, che levati da 84, e 6 dà per residuo 70 in punto. Dunque il giuoco è 700 non compreso il valore delle carte, che sono da contarsi.

Esempio 3.^o Siavi in tavola il re a coppe, la regina a spadi, ed il cavallo a denari. Il valore nel cricone di queste tre carte è di 41 punti, dunque 8, ed 8, sei della sequenza a coppe, che fanno 14, ed 8, due della regina, e cavallo, che fanno 16 ed 8, li quali sottratti da 84, 6 danno di residuo 67, ed 8. Dunque il giuoco è 678

non compreso (come negli altri casi) il valore delle carte . che restano da contarsi .

Mi lusingo d'aver detto , quanto esser possa bastante , peichè tu possa bene impossessarti del proposto metodo , che nella precisione , e brevità riconosce il piccolo suo pregio , allontanando la noja d'un lungo conteggio , e risparmiando così quel poco di tempo , che l' uomo saggio , ed occupato dedica a proprio sollievo , e ad innocente , e studioso trattenimento .

Accetta , Amico caro , se non il poco merito della cosa , almeno la piccola fatica , che ho fatta per compiacerti , ed attestarti , che con sincero attaccamento sarò sempre .

Malalbergo li 17. Settembre 1812.

Il tuo aff. zionutissimo amico

D. CAMILLO CAVEDONI .



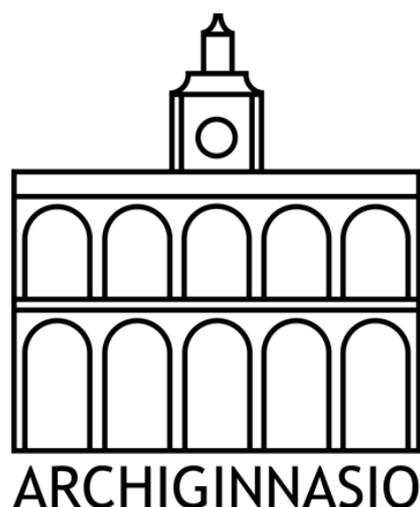
Bologna Tipografia Sassi .

334628

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio

il di 1

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio



SCAFFALI ONLINE

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

Lettera d'un dilettante della partita a tarocchi ad un amico desideroso d'apprendere un metodo facile per conteggiare colla massima sollecitudine li diversi giochi, che in essa accadono (Bologna : tipografia Sassi) 16 p. ; 8°

Collocazione: 11-APP.SC. GIOCHI 01, 038

<http://sol.unibo.it/SebinaOpac/Opac?action=search&thNomeDocumento=UBO2885013T>

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](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