

11
Ginocchi
Cart. I. 40

PARTITA
TAROCCO

(55)
1 se

IL

TAROCCO

OSSIA



GIUOCO DELLA PARTITA

UNITOVI UNA LETTERA PER CONTEGGIARE CON FACILITÀ
LI DIVERSI GIUOGHI



BOLOGNA
PRESSO LUIGI PRIORI EDITORE
Banco di Giornali sotto le Loggie del Pavaglione

1872

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio

TAROCO

DELLO SCACCO

Proprietà Letteraria

TIPOGRAFIA DI CARLO GUIDETTI

AGLI AMATORI

del Tarocco, ossia giuoco della Partita

Sono più di tre secoli dacchè un Bolognese di famiglia illustre con singolare ingegno inventava un giuoco, che per le sue quasi infinite combinazioni, per le variate regole e calcoli venne da chi in seguito il conobbe meritamente chiamato il più bello dei giuochi; e col volgere di pochi lustri portò sua fama oltre l'Italia. Ma sia per la mancanza di conoscerne le vere regole, o per la non lieve attenzione che fa duopo in giuocarlo, o per la sua difficoltà, poco è usato presso altre genti, ed è rimasto tutto proprio, ed anzi quasi direi esclusivo dei Bolognesi, a modo che chiunque tra noi lo preferisce a qualsiasi altro. Ma questo giuoco esso pure alle vicende delle umane cose soggetto ha perduto appo moltissimi delle primitive bellezze; avvegnachè dimenticanza degli antichi pre-

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio

cetti, riguardi in usarlo largiti alle signore, troppa correntezza o negligenza hanno introdotto di presente tali e tanti abusi, che se fosse fra noi chi gli diè vita nol ravviserebbe per quello da Lui nomato Tarocco Bolognese.

Allo intendimento di togliere le già introdotte irregolarità ed abusi, mi è corso pensiero di ridare alla pubblica ragione gli antichi precetti, posti in disuso, corredati di nuove regole adottate dai presenti migliori giuocatori in forma più regolare e facile, onde meglio si possa apprendere questo nobilissimo giuoco, di più ho posto in fine una lettera a pochi nota d' un famoso giuocatore ove si apprende un metodo facile per conteggiare colla massima sollecitudine li diversi giuochi, che in essa accadono.

Piacciavi, o amatori del Tarocco, di accettare benignamente questo mio buon volere, e di uniformarvi alle vere regole, se bramate che la partita a Tarocco conservi il suo bello, e continui a ragione ad essere ovunque chiamato il re dei giuochi.



CAPO I.

La partita a Tarocco si giuoca in quattro; due contro due altre persone. Si principia il giuoco stendendo le carte sul tavolo: quelle due persone che avranno scoperta la carta maggiore saranno compagne tra loro; lo saranno pure le altre due. La più bella carta di valore darà il vantaggio a quello che l' avrà alzata, di fare le carte per il primo. Nello alzare le carte talvolta accade che se ne scoprono tre eguali in valore, e superiori alla quarta; allora li tre giuocatori alzandone altre, esperimenteranno chi fra loro debba essere compagno, e chi deve fare le carte. Accade che tre alzino le carte di valore eguale, ma inferiori a quella del quarto; in tal caso questi rialzeranno onde stabilire quale debba darsi in compagnia a colui che alzò la superiore, e questi non dovrà perdere il diritto di fare le carte per il primo, essendo stato primo ad alzare la maggiore.

Accade ancora che si alzino due carte eguali; se queste saranno superiori alle altre due, quelli che le hanno alzate saranno compagni, ma dovranno rialzare onde stabilire chi di essi

deve fare le carte; ma se due carte fossero inferiori ad una, e maggiori della quarta rialzeranno per determinare chi di loro due deve associarsi a quello che alzò la carta più bella.

Quei due poi che avranno alzate le carte più belle avranno diritto di collocarsi pei primi a tavolino, scegliendo quei posti che più a loro piacciono.

Se poi tutti quattro avranno alzate carte di valore eguale, dovranno tutti rialzare.

Mescolate le carte si passeranno al giuocatore a mano sinistra per alzarle, che sarà in facoltà di farlo, o farle distribuire.

Le carte si distribuiscono cinque per cinque a ciascheduno incominciando a mano destra, e quello che distribuisce le carte, che si chiama lo scartatore, si ferma, e sente ciò che dicono gli altri giuocatori.

Distribuita in tale modo la prima mano, spetta al primo giuocatore a destra a chiamare *a monte*, o *tenerla*; indi al secondo, poscia al terzo. Non potrà il compagno dello scartatore far giuoco se non quando sarà stato messo in libertà dai contrari col dire *a monte*, e ciò dovrà farsi subito e prima che cominci la distribuzione della seconda mano; e non facendo alcun giuoco s'intenderà *a monte*: ma quando alcuno dei contrari vorrà *tenerla* bisognerà che dica: *La tengo*, e non altro termine può usare; e dovrà tenerla prima che si cominci a distribuire la seconda mano.

Il primo che riceve le prime cinque carte, oltre il poterla tenere, la può rimettere al compagno col dire — *Come vuole* —. Il compagno di quello che distribuisce le carte deve sempre

dire *a monte*; egli ha poi il ius particolare di replicare, prima di ricevere la seconda mano — *ho cattivo, vada avanti* — ed altri giuochi che gli sono permessi, come si conoscerà in seguito. Lo scartatore sentito il giuoco del compagno, ed osservate le proprie carte, se vuole potrà buttarle via, o andare avanti seguitando a distribuire le altre carte; ma se scopre le sue prime cinque rovesciandole fa *a monte*, e ciò deve subito fare, senza osservare le altre cinque; e curare che nemmeno queste tocchino le prime, perchè toccandole non è più in tempo. Fatto *a monte*, rinuncierà le carte al giuocatore a mano destra, il quale deve fare lo stesso. Se lo scartatore non rinuncia alla mano buttandola via, deve proseguire dandone cinque per ogni volta sino che arriva ad averne date quindici agli altri tre. Allo scartatore ve ne restano diciassette, perciò ne deve scartare due (fuorchè le così dette carte da cinque) all'effetto di eguagliare le sue carte con quelle degli altri. Fatta la scartata dovrà dire al suo contrario a mano destra che si serva, cioè che giuochi.

Terminata la partita si dividano nuovamente nel modo suindicato; ed al presente si termina la partita, quando una delle parti arriva prima a mettere in piatto cento cinquanta partite o grane, come si conoscerà in appresso.

CAPO II.

Sulle carte e loro precedenza

Il Tarocco si giuoca con sessantadue carte, così dette *lunghe*, ventidue delle quali si chiamano *Trionfi*, e compongono la così detta sequenza della *Grande*; le altre quaranta compongono quattro diverse sequenze, e si chiamano; quella di *Denari*, di *Bastoni*, di *Coppe*, di *Spade*. Nei trionfi ve ne sono quattro che chiamansi *Tarocchi*, cioè *Angelo*, *Mondo*, *Bagattino*, e *Matto*, questi due ultimi si chiamano ancora *Contatori*, perchè suppliscono alla mancanza di una carta nell'accusare le sequenze, come si farà aperto in seguito. I Trionfi compongono la *Grande*, e questa ha il suo principio dall'Angelo, Mondo, Sole, Luna ecc. fino all'Amore, quattro Mori, Bagattino, e Matto. Le altre quattro sequenze sono composte ciascheduna del loro Re, Regina, Cavallo, Fante, dieci, nove, otto, sette, sei, ed Asso. Vi sono poi altre due sequenze che si chiamano quelle degli Assi e dei Mori, benchè questi ultimi facciano parte della *Grande*.

CAPO III.

Del valore delle Carte.

Il valore delle carte si desume dalla loro preminenza, ad eccezione che nelle cartacce coppe e denari, ha il maggior valore il meno cominciando dall'Asso, e nelle altre due il più cominciando dal dieci. Otto sono le carte da cin-

que valutate per se stesse, e sono li quattro Tarocchi, li quattro Re: quattro da quattro, e sono le Regine: quattro da tre, e sono i Cavallo: quattro da due, e sono i Fanti. In tutte le carte quella che tiene il primo posto è l'Angelo, e quindi il seguito della *Grande*.

CAPO IV.

Modo di segnare la Sequenza di Grande.

I Trionfi sono distinti in trionfi di Grande, e di scavezza. Quelli di Grande sono Angelo, Mondo, Sole, e Luna; gli altri che sono numerati si dicono di scavezza. Per segnare la *Grande* vi abbisogna sempre l'Angelo unito al Mondo e Sole, oppure Mondo e Luna, o Sole e Luna, a questi si aggiungono gli altri trionfi di seguito inclusivi i mori, e li due contatori formano essi pure Grande se non vengono troncati da due trionfi di numero progressivo, o da tre numerati. Si segna egualmente la *Grande* benchè manchi Mondo e Sole, Mondo e Luna, o Sole e Luna, avendo però un contatore che supplisca alla terza carta, numero indispensabile per segnarla. Tutta la *Grande*, compresi i contatori, segna 105 punti, e si valuta in questo modo; le tre prime valgono 10, e le altre di seguito una per una sono valutate 5. Se mancasse a segnare tutta la *Grande*, o Mondo, o Sole, o Luna, ciò non impedisce; mentre a quello dei tre suindicati che manca, non avendo contatore, si dice *fuori Mondo*, o *Sole*, o *Luna*, e così si prosegue: ben inteso però che per ogni carta che manchi la detta sequenza diminuisce di cinque punti.

CAPO V.

Della Scavezza.

Si scavezza la sequenza della Grande con due trionfi numerati, e che siano di numero progressivo, come si è detto superiormente, ed in questo caso non giova avere li contatori, mentre essi non possono stare uniti all'effetto di proseguire la Grande. Se poi i trionfi, così detti numerati, non sono di numero progressivo, e non avendo contatore, fa duopo averne tre, perchè due di essi vengono coperti, o sostituiti dalli contatori, ed il terzo ferma la Grande; non potendo chiamarlo fuori, attesochè tale privilegio è solamente proprio del Mondo, Sole, e Luna. Si avverte però che i Mori nulla contano per iscavezzare. La prima, ossia migliore scavezza è Sole, Luna, e Stella, non avendo contatori; avendoli basterebbe la sola Stella; poscia Stella e Saetta ecc. Allorchè manca Mondo, Sole, e Luna, si dice *fuori Grande*, e non giova avere l'Angelo, Stella e tutti gli altri trionfi per segnarla. Si è detto che i due contatori nel segnare la Grande non possono essere uniti, e che fa duopo siano intersecati materialmente da un trionfo; ciò è verissimo allorchè si tratta di continuare la Grande, ma quando essi sono gli ultimi stanno uniti: per esempio: uno ha Angelo, Mondo, Sole, Luna, e li due Contatori, qui stanno assieme perchè essi la terminano, e formano sei carte di Grande, e segnano punti 25.

Nel numero dei trionfi, come si è detto, vi

sono quattro Mori, che l'uno tiene luogo dell'altro, ed hanno un valore eguale; l'ultimo ad essere giuocato prende gli altri.

CAPO VI.

Come si devono accusare le Sequenze di Denaro, Coppe, Bastoni, e Spade.

Nessuna sequenza può essere accusata meno di tre figure della medesima specie, dovendo sempre cominciare dal capo che è il Re, o mancandone una vi supplisca il Contatore. L'Asso non tiene luogo di figura, ma conta bensì nella detta sequenza, come si conoscerà.

CAPO VII.

Delle ultime due Sequenze Assi e Mori.

In quanto agli Assi v'è da considerare che tra loro compongono una sequenza, e con tutto che uniti alle loro rispettive figure si accusino accrescendone i punti; pure da loro si ricava un'altra sequenza, cioè a dire tre Assi, oppure tutti quattro s'accusano senza che siano accompagnati dalle loro figure. Anche in questa sequenza il Contatore fa da Asso, perchè due Assi ed il Contatore s'accusano, non si può accusare un Asso solo e due Contatori, essendo regola del giuoco di non potere accusare alcuna sequenza quando non vi siano almeno due figure; perciò un Re solamente con li due Contatori non si può accusare; così del pari non

vi vogliono meno di due Assi; locchè accade dei Mori, i quali formano essi pure sequenza particolare.

CAPO VIII.

Modo di accusare le figure dette di Pariglia, o Cricca, dalle quali viene formato il Criccone.

La Pariglia o Cricca altro non è che avere tre o quattro carte di eguale condizione, e si accusano nella seguente maniera. Tre Tarocchi, tre Re, tre Regine, tre Cavalli, tre Fanti, oppure quattro Re ecc. Si avverte che nel Criccone i Contatori sono considerati solamente per Tarocchi, perchè due Re ed un Contatore non si possono accusare. Gli Assi, e Mori non formano Cricca.

Allorchè tre Cricche sono combinate formano il Criccone, il quale deve essere composto almeno di nove carte così dette da tre come, per esempio; tre Tarocchi, tre Re, tre Cavalli ecc.; tanto più se è composto di quattro Pariglie o Cricche.

CAPO IX.

Del valore dei punti che producono le Sequenze tanto unite che separate, le Cricche, o Criccone; quando e come si debbano segnare.

I punti di sequenza o di Cricca si devono segnare stendendoli sul Tavolo. È concesso ancora, se non sono molti, indicarli a voce, ma è

meglio mostrare le carte che si vogliono accusare, nè si può rifiutare dal mostrarle, allorchè uno dei giocatori lo richiegga, benchè le abbiate nominate. In quanto a quello cui sta a giuocare per il primo, deve segnare avanti d'aver giuocato, o dimandato giuoco al compagno, in quanto agli altri dopo che il primo ha giuocato, e prima di rispondere alla carta. Si avverte, che in questo giuoco nel contare i punti, il cinque dà dieci.

Avendo spiegato di sopra la differenza che corre tra l'accusare le sequenze, e l'accusare le pariglie con tutto che siano le medesime figure che si accusano; così ora è da spiegarsi la diversità che passa nel contare i punti.

Principieremo dalle sequenze addimostrando la maniera di contare il valore dei punti. Per potere accusare vi abbisognano almeno tre carte, come più volte si è detto; così ancora per contare i punti. In qualunque sequenza tre carte sono valutate dieci punti, e per ogni carta che si accresca alle suddette si aggiungono cinque punti, che fanno 15, per esempio, Re, Regina, Cavallo, sono dieci punti, aggiungendo il Fante sono quindici, l'Asso venti, e se vi saranno uniti i due Contatori saranno trenta. Questo è il numero maggiore che si può accusare in ciascheduna delle quattro sequenze Coppe, Denaro, Bastoni, e Spade. In quanto ai Mori ed Assi, si contano i punti in egual maniera. Queste due sequenze unite alli Contatori non fanno che 25 punti per ognuna. Ancora nella sequenza della Grande tre carte, cioè, Angelo, Mondo, e Sole, contano 10 punti, e colla aggiunta di altri trionfi cresce cinque punti per ognuno, dimodochè se vi sono tutti, formeranno 105 punti.

Alle volte s'accusano molte sequenze; perciò quando sono tre, e non meno, allora si raddoppiano i punti che producono le tre sequenze, e così avendone quattro, cinque ecc., ma di due si considerano solamente i punti che segnano per loro stesse. In quanto poi alle Pariglie; Tre Tarocchi contano 18 punti, quattro 36. Tre Re 17, quattro 34. Tre Regine 14, quattro 28. Tre Cavalli 13, quattro 26. Tre Fanti 12, quattro 24. Quando si hanno tre o più Cricche, che formano il Criccone, i punti raddoppiano come nelle sequenze.

CAPO X.

Prerogative del Matto e Bagattino

Il Bagattino è quel trionfo che serve per uno dei Tarocchi, e supplisce nella sequenza della Grande a qualunque trionfo che manchi meno dell'Angelo; come pure nelle altre sequenze in mancanza delle figure che in esse non fossero, ed ancora per gli Assi e Mori; perciò viene detto Contatore, il quale anche prende qualunque carta fuori dei trionfi. Il Matto ha le medesime prerogative, più le seguenti. Il Matto può rispondere a qualunque sequenza che si giuochi adattandosi alle medesime col levarselo e coprirlo, ma però si deve mostrare ai giuocatori. Il Matto si può giuocare per il primo col mostrarlo e coprirlo come se fosse un'altra carta, ma però senza far giuoco e viene rinunciata la giuocata al giuocatore susseguente, che potrà giuocare altra carta a suo piacimento, e fare quel giuoco come se fosse il

primo, colla differenza che non può ricercare giuoco dal compagno avanti di giuocare.

Il Matto non prende alcuna carta, nè può essere preso, se non in tre casi. 1. Che non si facesse presa alcuna, perchè dovendo dare una carta per compimento della presa agli avversari in luogo del Matto, e non avendola, allora si perde. 2. Se in vece di cavarsi il Matto, per isbaglio, si coprisse altra carta, se se ne accorge dopo che l'avversario abbia risposto, oppure 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; oltre il rifiuto, in questo caso il Matto che si ha nelle mani bisogna giuocarlo nell'ultimo come fosse un'altra carta, e se la presa è degli avversari, si perde. 3. Siccome il Matto, come si è detto, si copre e non si giuoca, così quello che nel levarlo invece di coprirselo lo mettesse in tavola fra le carte giuocate, e se la presa fosse degli avversari, e questi nel coprirlo prendessero anche il Matto, in tale caso, quelli che lo cuoprono non solamente non rifiutano, come si costuma ma bensì lo acquistino legittimamente allorquando chi lo possiede lascia che gl'avversari cuoprino la presa e di più lascia ancora giuocare senza richiederne la restituzione; allora in causa di tale trascuranza non hanno più diritto di ripeterlo, essendosi posti nella stessa regola e condizione delle Oche e dei punti segnati non tolti prima che la presa siasi coperta perchè dopo non possono più rendere, ne marcare i punti. In tal caso, si ripete, il matto si ha come rinunciato, ed è perduto.

Aggiungerò per ultimo; che così ragione-

volmente usando si viene a togliere un mezzo di commettere una sconvenienza nel giuoco, potendo di leggieri accadere, che quello il quale tiene nelle mani il Matto avendo carte cattive, e conoscendo essere soggetto ad un marcio, o grave giuoco, in vece di coprirselo, il ponesse a malizia fra le carte sul tavolo giuocate, all'effetto, in caso di non osservazione, che gli avversari lo prendessero, e prevalendosi della loro buona fede, accusare il rifiuto, e salvarsi dal giuoco.

Il Matto serve ancora per una cartaccia.

CAPO XI.

Onoranze delle Partite.

Questo giuoco è composto di 150 grane così dette *partite*, le quali si acquistano vincendo la mano, dando giuoco, o mediante le *Oche*. Terminata ogni giuocata, detta mano, si devono contare li punti per conoscere chi vince; e per vincere basta fare un solo punto di più dei contrari. Ogni venticinque punti che fa il vincitore mette nel suo piatto una grana, e 10 grane fanno una così detta *Oca*. Per vincere la Partita è duopo mettere in piatto 14 *Oche*, ed allora si tira una grana valutata, vale a dire un segno di quella moneta che si è convenuto. Chi non arriva a mettere in piatto 75 grane pagherà doppia la partita, chi non ne mette alcuna la pagherà triplicata.

A chi tocca scartare se farà a monte buttando via le carte, perderà cinque grane, o per meglio dire i contrari anderanno nel loro piatto con cinque partite.

Si tirano ancora le grane valutate, non solamente vincendo la partita; come sopra si è detto, ma chi dà un 300 tira una grana, se 400 ne tira due, se 500 ne tira tre, se 600 ne tira quattro, se 700 ne tira cinque, se 800 ne tira sei, 900 sette, 1000 otto, 1100 nove, 1200 dieci. Se poi è Capotto, vale a dire che gli avversari non facciano alcuna presa, ne tira una per il capotto, un'altra per la partita vinta, e così altre due se non sono fuori del marcio, ossia non abbiano in piatto 75 grane, e se non sono in piatto con alcuna.

Il Capotto ha la prerogativa che nel contarlo anche le cartacce e l'ultimo si raddoppiano, e formano precisamente 1000 punti.

CAPO XII.

Come si segnino le Oche e le grane

Le *Oche* si segnano accusando le sequenze, Criccone, Mori, Tarocchi, Re, Trionfi, e Cartacce. Chi segna tre Tarocchi metterà nel suo piatto un' *Oca*, così tre Re, tre Mori, e se sono quattro due *Oche*. Chi dieci trionfi, dieci cartacce, tre sequenze, segnerà un' *Oca*. Se le sequenze sono quattro ne segnerà due, se sono cinque ne segnerà quattro, e se sono sei ne segnerà otto. Chi accusa undici Trionfi, od undici cartacce, segnerà due *Oche*, se dodici quattro, se tredici otto, se quattordici sedici; allora si va fuori della partita, e si tira una grana, e più secondo il caso ec. Tre Cricche segnano due *Oche*, quattro Cricche ne segnano quattro, cin-

que ne segnano otto, e ciò atteso la maggiore difficoltà in combinarle.

Chi è senza Trionfi segna due Oche, e ciò deve manifestare avanti di giuocare la prima carta, come nell'*accuso*, così pure lo Scartatore, benchè ne abbia scartato; ma evvi la differenza però, che allorquando lo scartatore dichiara di essere senza trionfi, mette è vero in piatto due Oche, come gli altri, ma se ne ha scartati deve al termine della mano levare dal suo piatto un Oca. Per verificare se lo scartatore abbia o no scartato dei Trionfi, gli avversari finita la giuocata guarderanno alla scartata per obbligarlo in caso a levare l'Oca; se ciò non fanno le due Oche saranno ben messe e ritenute in piatto.

Chi non va in piatto colle Oche avanti che la prima presa sia coperta non può più andarvi, così anche i punti segnati se non si prendono prima, non sono più utili.

Chi non va in piatto colle partite prima che il mazzo venga alzato non può più andarvi.

Chi è il primo a porre in piatto delle partite ha il privilegio di mettere di più un'Oca.

Perdendosi Mondo, o Bagattino, quelli che li acquistano mettono in piatto cinque partite per ogni acquisto.

Chi scarta, se perde la mano, i contrari metteranno nel loro piatto cinque partite di più oltre quelle che gli renderanno i punti fatti.

Se si tiene, perdendo la mano, il vincitore pone cinque partite nel piatto oltre quelle derivanti dai punti; così pure se quello che la tiene vince la mano.

Chi vince la mano deve mettere nel suo piatto tante partite quante sono state segnate

da tutti, benchè i contrari si fossero dimenticati di prenderle.

Chi dá giuoco senza avere Angelo e Contatori, mette dieci grane di più nel suo piatto per ognuno.

Chi vince la mano senza Contatori, ne mette dieci di più nel suo piatto.

CAPO XIII.

Degli onori, o punti che si acquistano dando giuoco.

Chi arriva a fare 300 punti ha d'onore 12 partite, e queste si uniscono alle 12 che produce il 300, e va in piatto con 24 grane oltre le onoranze suindicate.

Chi fa 400 ne ha 16 d'onore, e va in piatto con 32 grane.

Chi fa 500 punti, ne ha d'onore 20, e va in piatto con 40 grane.

Chi fa 600 punti, ne ha d'onore 30, e va in piatto con 54 grane.

Chi fa 700 punti, ne ha d'onore 40, e va in piatto con 68 grane.

Chi fa 800 punti, ne ha d'onore 50, e va in piatto con 82 grane.

Chi fa 900 punti, ne ha d'onore 60, e va in piatto con 96 grane.

Chi fa 1000 punti, ne ha d'onore 70, e va in piatto con 110 grane.

Chi fa 1100 punti, ne ha d'onore 80, e va in piatto con 124 grane.

Col dare un giuoco di 1100 si termina la partita, benchè non fosse Capotto, attesochè vi

abbisognano 180 punti di segnati, li quali non si possono accusare senza avere delle Oche; e perciò unite assieme. e computati i detti onori con le 44 partite che si ricavano dai 1100, le 80 d'onore, e le 18 grane segnate, si viene ad oltrepassare il numero delle 150 partite, termine del giuoco.

Chi fa l'ultima presa aumenta sei punti nelle sue carte.

Tali onoranze sono di legge del giuoco.

CAPO XIV.

Dei giuochi che sono permessi.

Per giuocare la Partita si usa fare dei giuochi al compagno, o per invito, o per istruzione.

Al compagno dello scartatore, allorchè gli avversari avranno fatto a monte, non è permesso di fare altro che i seguenti giuochi — *Sono cattive, o cinque cartaccie* — *Vada avanti, o le dia bene* — *Si regoli dalle sue*, che significa avere discretamente buono — *Due, uno dei quali rifiuta*, significa avere un piccolo trionfo. detto anche *Flichetto*, in unione ad un altro maggiore del 15 ossia della Saetta, quali trionfi incominciando dalla Stella al Mondo inclusivo in tale circostanza hanno anche il nome particolare di trionfo che rifiuta, all'effetto di fare conoscere genericamente al vostro compagno che deve scartare. che oltre del piccolo trionfo ne avete anche uno dei suindicati. — *Un Trionfetto e cattivo* — *Una cartellina con un trionfetto*. significa avere un trionfo piccolo con un Re — *Una goccia*, significa avere il Matto — *Una*

gocciotta, significa avere il Mondo solo — *Una piccola goccia*, vuol dire avere i Bagattino — *Una Regola*, vuol dire avere due carte da cinque; meno l'Angelo, ed un buon trionfo — *Una Regolina*, avere due Re con un trionfetto — *Due Trionfetti*. — Questi si chiamano giuochi d'istruzione allo scartatore. Si avverte, che se il suddetto compagno non fa alcun giuoco significa un invito allo scartatore onde vada avanti.

Benchè sia permesso di dire allo scartatore ho una goccia, che indica il Matto, ed una gocciotta, che significa il Bagattino; tuttavia è bene astenersi da simili giuochi perchè dette carte rimangono troppo specificati, ed alle volte vi possano produrre del danno, attesochè gli avversari sanno come regolarsi per farle la caccia e prenderle, ed invece si potrebbe sostituire il giuoco — uno che si rifiuta per il Mondo — ed al Bagattino un trionfetto, od un flichetto.

Dei giuochi d'invito diretti al compagno prima che giuochi la carta

Sminchi, oppure *il bello* — significa che giuochi il trionfo principale che ha nelle mani.

Tiri un trionfetto — significa giuocare un piccolo, ma non il minore.

Se è il suo caso buttarne, questo giuoco fa conoscere che si hanno dei trionfi, e non dei Re, e che se il compagno ha dei Re butti via dei trionfetti.

Sarebbe al mio caso, questo e in ragione inversa

Tiri un trionfo — significa sminchiare il trionfo che stà dietro al più bello che avete.

Se fossero belli — significa, che bisogna avere due carte di grande, oppure il solo Mondo.

Se fossero molti — significa che bisogna averne almeno sette per sminchiare.

Se non se ne serve — vuol dire se non dà ad alcuni Re, o ad alcuna seconda interessante allora sminchi.

Giocchi alla lunga — significa giuocare di quella sequenza che ne avete di più.

Giocchi alla corta.

Giocchi le sue — vuol dire giuocare quel Re che si è segnato: così esprime anche quello — *Le sue non salvo.*

Se ne ha delle sue — vuol dire se avete dei Re giuocarli.

Dei giochi d'istruzione diretti al compagno al principio della giocata.

Buone — significa che si hanno in mano tre Re. ed anche quattro.

Qualche volta — che si hanno in mano due Re.

Una buona — che si ha solamente un Re.

Cattive — che non si ha alcun Re.

Non mi conti — che si ha cattivo tanto in Re, che in Trionfo.

La servo — vuol dire che si hanno due battute, ossia i due trionfi maggiori.

La posso servire — vuol dire che si ha il trionfo principale ed una sottobattuta.

Unicamente - per poco - perchè lo sappia - non sarà capotto - prenderò una volta ecc. — vuol dire che si ha l'Angelo con pochissimi trionfi.

Per un Flichetto — significa avere l'Angelo.

Per un piccolo — significa avere l'Angelo.

Per un trionfo — che si ha il Mondo.

Il buttarne non mi dà fastidio — significa che si tiene per lo meno sei trionfi.

Questi giochi, oltre la prima giocata, si possono ripetere in seguito secondo le occorrenze.

CAPO XV.

Dei giochi d'istruzione che si fanno sulla carta nel rispondere

Ciascheduno nel rispondere alle giocate potrà dire:

Qui batto — ciò significa avere la carta principale di quella sequenza nelle mani.

Anche una buona — vuol dire che si ha la figura. ma non la principale.

Anche una buonina — che si ha l'Asso.

Una cattiva — che si ha nelle mani una cartaccia.

Striccando — che avete due cartaccie, oppure che ne avete due di quella sequenza.

Restano — che ne avete tre.

Disfo la mano — che ne avete ancora quattro.

Anche la mano — che ne avete cinque.

Più della mano — che ne avete sei; e ciò per le sequenze.

Nei Trionfi poi.

Batto — che avete il superiore.

Indietro — che avete il trionfo subito dopo la battuta.

Qui sopra — che avete nelle mani il trionfo superiore a quello che giocate.

Qui di sotto — in ragione inversa.

Uno — che ne avete un solo; ma se fosse la battuta si dice *Volo*.

Stricco in niente — significa avere un piccolo trionfo con il Matto.

In niente — significa che si ha il solo Matto.

Striccando — che si hanno due trionfi.

Restano — che sono tre.

Disfo, o disfo la mano — che se ne hanno anche quattro.

Anche la mano — che ne avete cinque.

Resta la parte — che ne avete anche sei.

Più della parte — che ne avete ancora sette.

Molti — sono otto.

Sfondo — sono nove, compreso quello che si giuoca. Vi sono però dei casi nei quali si dice *sfondo* con otto trionfi, allorchè questi sono di bella qualità.

Volo — già si è detto che significa rimanere colla sola battuta.

Quasi volo — significa che la battuta è accompagnata da uno o due *flichetti*.

Sono in qualche luogo — significa che si ha nelle mani un qualche trionfo di Grande, come il Sole.

Sono in un buco — significa avere nelle mani la Luna.

Sono in un piccolo buco — che si ha la Stella.

CAPO XVI.

Dei giuochi d'invito che si fanno mentre si giuoca.

Vada giuocando — vuol dire si muti giuoco, cioè che il compagno giuochi ad una sequenza che non sia stata giuocata, ben inteso non trionfo.

Giuochi nuovi — giocare a quell' unica Sequenza che non è stata giuocata.

Giuochi le sue — giocare quel Re che si è accusato, o fatto conoscere di avere. Questo giuoco pure si usa allorchè il compagno ha nelle mani una carta di Cricca in pericolo, acciocchè egli intenda che si ha modo di salvarla.

Se ne ha delle sue — vuol dire se il compagno ha un qualche Re lo giuochi.

Ha veduto le mie — significa che si giuochi a quel Re, che avete accusato.

Seguiti — vuol dire che il compagno deve ripetere la medesima sequenza, ed avendo la battuta la giuochi.

Torni lì — vuol dire giocare la Sequenza della mano scorsa.

Torni là — significa giocare la sequenza giuocata due mani indietro.

Giuochi pure — che giuochi sempre quella Sequenza che può far perdere alli contrari una carta che di molto gli preme salvare.

Questo è il suo giuoco — vuol dire ogni volta che piglia deve giocare di quella sequenza.

Li faccia andare — significa che il com-

pagno deve giuocare quella Sequenza nella quale i contrari debbono rispondere con trionfo.

Qui vanno — vuol dire che nella Sequenza che si è giuocata i contrari non ne hanno più, ed allora si giuoca la cartaccia, se si ha.

Da principio — vuol dire giuocare di quella Sequenza che fu la prima ad essere giuocata, sempre escluso il trionfo.

In casa — si obbliga il compagno a rispondere colla maggiore di quella Sequenza che giuocando trionfo o carta sicura, che il compagno vi metta quella che più gli preme salvare.

Vi metti quello che ha — s' intende che il compagno deve rispondere con la carta maggiore che ha di quella Sequenza.

Qui butto via — vuol dire che in quella Sequenza non avete alcuna carta di valore.

Faccia a me — significa non volere che il compagno risponda la carta maggiore che ha nelle mani di quella Sequenza.

Vi metti il bello — vuol dire mettere il trionfo maggiore.

Per me non istia — significa che avete nelle mani il Matto; e questo giuoco si fa allorchè il compagno è incerto a sminchiare l' ultimo trionfo ritenendo d'averne contro uno di più.

Copra appena — denota che si deve rispondere con una carta che sia solamente superiore a quella che avrà risposto il contrario, e se questa non si avesse, si deve coprire anche colla principale di quella Sequenza: in ogni modo quando si può bisogna coprire.

Sarebbe al mio caso — significa che il compagno deve terminare i trionfi che ha nelle mani, mentre voi avete il rimanente delle prese sicure.

Vi pensi lei — vuol dire che non si ha modo di fare la scavezza, e perciò si lascia la cura al compagno; lo stesso significa — *si faccia del bene*.

Tutto è buono — significa, se ha modo di prendere un qualche trionfo, lo prenda attesochè voi avete il Matto.

Sforzi — vuol dire coprire con un bello il trionfo sminchiato dal contrario.

Non v'è rimedio — vuol dire che si è costretto a giuocare quella carta che non si vorrebbe perdere

Non salvo mai niente — vuol dire se ha un qualche Re vada avanti.

Verso di me — mettere delle carte che premono verso il compagno.

Se ne faccia — vuol dire giuocare i suoi Re, oppure altre carte sicure.

Prenderò vuol dire che si ha un trionfo allorchè i contrari sminchiano da potere in seguito prendere; così anche nelle Sequenze, che si ha carta da prendere.

Lasci fare a questa — vuol dire che il compagno non deve forzare colla carta.

Badi quì — vuol dire che il compagno deve tenere il Re, o figure della sequenza che si scarta.

Qui vi bado io — significa che in quella Sequenza avete le buone.

Sa ove deve badare — significa tenere nella Sequenza che i contrari hanno segnato, o che hanno nelle mani.

Mai passate — vuol dire, che alla prima giuocata di qualunque sequenza, se avete il Re bisogna metterlo, perchè il compagno dà alla seconda, o tiene la Regina.

Quella buona — significa giuocare quella carta buona che avete detto tenere nelle mani.

Quell'una — *quella cattiva* — *quella buona* — è cosa chiara da sè.

Non se ne più giuocato — vuol dire giuocare di quella sequenza che si è giuocato una sola volta.

Se è mia non s' incomodi — significa allorchè si sminchia, se il contrario non copre, non dovete ricoprire: equivale questo giuoco a quello — *Tenghi coperto*. —

La copra — vuol dire coprire la presa, ossia farvela vostra.

Quello che sta bene — significa, se il contrario copre il trionfo che avete sminciato con una carta di Grande, o vi mettesse altra carta buona, e se vi interessa, allora si prende, diversamente no.

Quando non v'è interesse — questo equivale al suddetto.

È tempo di partire — significa farsi il Mondo, od altra carta di Grande, perchè corre pericolo d' essere presa.

Sa dove ha da venire — questo giuoco vuol dire che deve mettere in casa la carta che gli preme allorchè si giuoca quella sequenza ove il vostro compagno ha la maggiore.

Quello che non fa per lei — vuol dire giuocare quella carta che poco vi preme che sia presa dai contrari.

Chiunque si esprimerà con diversi termini, od aggiungendo significati alli suddetti, rifiuterà, ed i suoi punti non conteranno.

CAPO XVII.

Dei giuochi che sono rifiuto, vale a dire proibiti.

La posso servire per dei piccoli.

Va giuocando le sue.

Mi faccia andare.

Giuochi sempre buone — questo giuoco in qualche tavolino è permesso abusivamente; ma siccome significa che si hanno quattro Re, ed è troppo specificato, quindi è rifiuto.

Batto forte — che si hanno tre battute.

Batto fortissimo — che se ne hanno quattro.

Batto indietro — che si ha battuta e sotto battuta.

Indietro forte — che si ha sotto battuta ed altre di seguito.

La Bugia — che si hanno quattro trionfi.

Ho l' Arlia — che si ha la Stella.

Ho un romita — che si ha il Re di Coppe, o Denaro.

Ho un Pellegrino — che si ha il Re di Spade, o Bastone.

Tre trionfi — che avete tre buoni trionfi.

Per dei trionfi — che avete delle carte di Grande.

Per dei flichetti — è proibito perchè significa che ne avete molti, ma piccoli.

Un flichetto ed una sottanella — vuol dire che col flichetto si ha una Regina.

Quattro flichetti.

Una goccia con un trionfo, o una cartellina con un trionfo — che avete una carta di grande con un Re.

Ne ho di questa roba — vuol dire che avete molti trionfi, ma di qualità piccola, e quindi sono due giuochi, il che è espressamente proibito.

Due che rifiutano — che avete due trionfi maggiori della Saetta. insomma tutti i giuochi diversi dai retro indicati, e che hanno un doppio significato, sono proibiti.

Si commettono rifiuti anche in altri modi, e cioè :

Un uso riprovevole, non si sa come introdotto, ha fino ad ora permesso che li Mori si possano mostrare ed accusare, anche prima che lo scartatore abbia scartato, o che stia a voi la mano per l' accusa, ogniqualvolta non siano più di tre, e ciò senza conoscere ragione alcuna, del perchè non siano essi pure sottoposti alla legge del rifiuto, mentre qualsiasi carta dopo averla veduta, se si scopre sulla tavola è rifiuto. D'altronde poi tale deviazione di regola di leggiere produce gravi nocumenti, vale a dire: il compagno dello scartatore mostra i tre Mori, e lo scartatore tenendo in mano undici cartacce, ed abbisognando di tre oche per andare fuori della partita, le porta, locchè non avrebbe fatto, se non avesse veduto i Mori, e con ciò si cagiona detrimento in modo illecito agli avversarsi. Oltre di questo il mostrare i mori prima che vi appartenga l' accusa, è sempre un lume che date ai contrari in danno vostro, o al vostro compagno in danno degli avversari, conoscendo questi anticipatamente che avete nelle mani per lo meno tre trionfi, la qual cosa ad una delle parti può

produrre disavvantaggio. Per le suddette ragioni ed oltre, i Mori debbono essere, ed anzi sono soggetti alle regole delle altre carte, e chi ne mostrerà anche un solo prima del tempo avrà commesso un rifiuto.

Chiunque scopre una carta qualsiasi, o gli cada sul tavolino dopo averla veduta, è rifiuto.

I punti si dovranno accusare in una sola volta e tutti insieme, non permettendosi ad alcuno, che oltre l' accusa dei punti fatti ostensibili ne aggiunga altri a voce, nè eziandio si permette che riprese dal Tavolo le carte accusate se ne accusi altre facendole vedere disgiunte dalle prime. Se ciò vuol fare le deve tutte altra volta stendere in Tavola. Chi segnerà diversamente commetterà rifiuto.

Nessuno, benchè abbia accusato una carta potrà nominarla anche a richiesta di qualcuno dei giuocatori, a meno che non gli sia dato il permesso dagli altri.

Se nel fare le carte se ne dà una di più o di meno a qualunque siasi, lo scartatore e suo compagno hanno rifiutato, perchè il rifiuto dell' uno è sempre comune all' altro.

Se lo scartatore nel distribuire le carte sbaglia una mano, in questo caso non è rifiuto, ma è costretto a fare a monte, ossia passare la mano.

Chiunque risponde con carta diversa della Sequenza che si è giuocata, avendone in mano, rifiuta; ed ancora accorgendosi dello sbaglio prima che la presa sia coperta, ed anche prima che l' altro risponda, non essendo l' ultimo, non è più in tempo di ritirare la carta avendo toccato il tavolino, di qualunque valore ella sia rifiuta.

Chi nel segnare i punti mette la prima carta che si segna sopra quelle che trovansi in tavola giuocate, rifiuta.

Chiunque accuserà dopo avere risposto rifiuterà.

Ognuno nel rispondere deve far giuoco (come si è detto) sulla propria carta, se vorrà od avrà bisogno di farlo, ma non dopo che l'altro susseguentemente avrà risposto, se no rifiuterà.

Se lo scartatore abbisognando che il di lui compagno trovi la scartata, si esprimesse *ho scartato*, in vece di dire *la trovi*, rifiuterà; perchè il dire *ho scartato* esprime che assolutamente si ha scartato ad un Re, e quindi è termine troppo specificato; che il dire *la trovi* esprime bensì d'aver scartato, ma siccome molte volte accade, che non si può scartare alla prima, così questo rimane assai più generico, e quindi il solo permesso.

Siccome è rifiuto, se vi cade una carta qualunque sul tavolo, o la mostriate dopo averla veduta, così è parimenti rifiuto il mostrare al compagno le vostre prime cinque carte allorchè gli fate giuoco onde si regoli per iscartare, o no, fossero anche cinque diverse cartacce; ed è cosa ridicola l'aver fino di presente ammesso tale abuso, colla condizione però che non vi fossero tre cartacce di una sola sequenza, o due piccoli trionfi che formassero scavezza, comechè le dette carte non essendo tali niun lume o conseguenza potessero proddure; la qual cosa è assurda, e può anzi cagionare nocumento ad una delle parti, perlochè rimane assolutamente vietato il mostrare qualsiasi carta.

Chi avrà detto d'aver scartato non potrà

fare altra scartata, e se per caso non avesse scartato, non potrà più scartare, ed avrà rifiutato.

È rifiuto qualunque giuoco ultroneo che si risponde, per esempio, quello che risponde non potrà dire sulla carta — *la posso servire* — *vogliono esser buone* — per un trionfo, e simili, i quali si fanno solamente quando s'invita il compagno che deve giuocare, ma nel rispondere alla carta sono fuori di proposito, perciò benchè il giuoco stesso sia permesso, ma però in altro tempo.

È rifiuto il prendere punti di più di quelli che sono stati accusati; ma però è da avvertire che la cattura si dovrà fare subito dopo coperta la prima presa, e non mai stare ad aspettare a giuoco avanzato; la ragione si è che nel tratto della giuocata non si possono più far vedere le carte accusate, e per conseguenza nascerebbe una contestazione sulla medesima, lochè si evita coperta la prima presa.

Se per avventura nello accusare si frapponesse una carta qualunque che non entrasse nell'accuso, si rifiuterebbe. Se poi quella carta venisse prestamente ritirata, ma ciononostante fosse veduta da uno dei contrari, quello che l'ha veduta farà la cattura senza nominarla, dichiarandola subito in segreto ad uno di quelli che stanno a vedere giuocare, onde al comparire di quella nel rinnovare la cattura o rifiuto, rivolgendosi all'astante per la conferma della carta nominata. Se accadendo questo caso non si trovasse alcuno presente al giuoco, nè si avesse modo di scriverla, allora quello che ha accusato il rifiuto deve dichiarare la carta al compagno

di quello che ha rifiutato, e ciò sempre in segreto, perchè se la nominasse prima che venisse sul tavolo, rifiuterebbe anch'egli ed il giuoco anderebbe a monte.

Chi scarterà carte da cinque, rifiuterà e di più dovrà levare dal suo piatto qualunque Oca che vi avesse messa in quella mano, avendo rifiutato prima di segnare.

Chi guarderà alla scartata del compagno o contrari, rifiuterà.

Chi avrà fatto giuoco sulla carta non potrà più ripeterlo, se no rifiuterà.

Chi per mal umore, o per mancanza di educazione nel vedere essere le sue carte cattive si sdegna e le getta in tavola non volendo giuocarle, oppure se ne parte, oltre la cattiva opinione che lascia di sè, è obbligato alli contrari far loro buono il giuoco marcio.

Nessuno in alcun tempo o circostanza potrà fare più d'un giuoco, se no rifiuterà.

Chi mostrerà le carte ritenendo essere tutte sue, e non lo fossero, rifiuterà.

Nessuno può giuocare prima che l'altro risponda, altrimenti rifiuterà.

Chi userà termini diversi da quelli stabiliti per fare giuoco, rifiuterà.

Se uno invece di attendere al giuoco, chiarli, ed essendo l'ultimo a rispondere, dimandi di chi sia la presa, li contrari non hanno obbligo di dirglielo, possono però farlo, ma il suo compagno non può parlare, nè può replicare alcun giuoco, e nemmeno può dargli alcun lume, od accomodargli ordinatamente le carte secondo sono state giuocate, altrimenti avrà rifiutato.

Chi essendosi cavato il Matto lo riprende

e di nuovo lo mette fra le carte che ha da giuocare, rifiuta, perchè qualunque carta che sia stata giuocata non si può riprendere ed unire alle altre che si hanno da giuocare.

Colui al quale spetta giuocare, se invece di giuocare fa giuoco al compagno, rifiuta.

Se due compagni segnassero dei punti ed ognuno li prendesse separatamente, si valuteranno nel giuoco i meno segnati, non essendo permesso il tenere divise le grane che si ricavano dai punti accusati, ma uno solo le deve tenere, ciò non è rifiuto, come non lo è se tutti e due segnassero cumulativamente i punti, purchè non siano di più; Lo sarà bensì se uno segnasse 40 punti e ne prendesse 50, e se il compagno ne segnasse 30, e ne prendesse 20, benchè in complesso formerebbe la somma di 70 punti da loro segnati; ciò non ostante attesa la divisione, uno avrebbe preso punti maggiori ai segnati, e perciò commesso un rifiuto, nè utile sarebbe affacciare il titolo di compensazione.

Chi copre una presa non compita, rifiuta.

Chi non prende i punti segnati, egli è come non fossero stati accusati, e questi si devono prendere prima di coprire la presa; coperta non si è più in tempo. Ma se la parte contraria vince la giuocata, aggiunge alle sue partite quelle grane che si dovevano segnare per li detti punti.

Chi accuserà un' Oca e la mette in piatto, indi tornando ad accusare la stessa Oca, con altri punti lo potrà fare; ma se per caso nella seconda accusa rifiuta, l' Oca posta in piatto in primo tempo sarà valida, ma li punti segnati staranno a vantaggio degli avversari.

A chiunque commette rifiuto, non solamente i punti segnati non contano, ma eziandio quelli della giuocata, e li contrari ancorchè facessero semplicemente una sola presa del valore di un punto vinceranno la giuocata per avere fatto un punto di più dei loro avversari; siccome per vincere ogni mano che si giuoca altro non abbisogna che fare un solo 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 piatto tutti gli onori che loro si competono, e fra questi tutte le grane che davanti sono state segnate dai contrari. Se il rifiuto accade giuocando, e non nell' accuso, in questo caso, se gli accusatori del rifiuto non arrivano a fare tanti punti da superare i segnati, quelli che avranno rifiutato è in loro diritto di andare in piatto solamente colle grane segnate, ma senza alcun onore.

Accade alcuna volta che le parti fanno punti eguali, ed allora si chiama fare *Patta*, e nessuno va in piatto con grane e onori.

Se uno rifiutasse rispondendo una carta diversa, e che gli avversari si sovvenissero di ciò allorquando la giuocata à finita, e precisamente quando le carte sono in tavola per contare i punti, non è più tempo utile l'accusargli il rifiuto; attesochè essendo consumato il giuoco non si può più dare ragione del medesimo, essendo le carte scomposte.

Il rifiuto commesso nel rispondere una carta diversa dalla sequenza giuocata porta tutti i danni possibili.

CAPO XVIII.

Avvertimenti e Regole generali nel giuocare la Partita.

Nel giuocare questo giuoco vi sono due classi di cose da distinguere; e sono le necessarie, e le arbitrarie. Per esempio. Lo scartare due carte è necessario per eguagliare il numero di quelle degli altri, ma la qualità delle carte è cosa arbitraria; il giuocare una carta è essenziale, ma la qualità è in arbitro, così lo sminchiare, il battere ecc.

Per uno che la voglia tenere è regola generale che debba avere l'Angelo, Matto, ed un Re, perchè non avendo queste carte è facilissimo perdere il giuoco se le altre vi vengano cattive. Ognuno poi è in libertà di tenerla con quelle carte che gli piacciono.

Chi la manda deve avere l'Angelo, un Re, ed un piccolo trionfo, due Re con il Sole, e così discorendo. Il compagno poi è in libertà di tenerla; se avrà cattivo dirà a monte, e se avrà una carta da cinque e due trionfetti la potrà tenere.

Le regole dello scartare sono; di non scartare Regine quando non siano sole, e non si debbono scompagnare, scartare la figure invece di cartacce, ben inteso quando si può scartare di quella sequenza ove se ne hanno due, e non una, perchè i contrari meno vi possano fare andare in trionfo. ed è più facile avere il Re.

Non potendo scartare direttamente ad un qualche Re si scartano due figure d'altra sequenza, mai la Regina, onde dare alla seconda.

Che si deve scartare, e non portare le cartacce, quando il compagno ha mandato avanti, fuori del caso di stare per un'Oca a vincere la Partita.

Si debbono tenere le Sequenze e non scartarle,

Avvendo molto cattivo, ed avendo due trionfi che scavezzino si scartano quelli, tanto più se i contrari l'hanno tenuta.

Avendo ottimo è meglio non scartare ad alcun Re onde potere facilmente rimettere il giuoco al compagno, tanto più se avesse fatto giuoco di cartellina.

Chi è primo a giuocare non avendo ordine in contrario, deve sempre giuocare alla lunga, mai sotto la Regina, e mai alla sola se non ha il Bagattino in pericolo.

Non si deve mai rispondere la prima volta colla Regina, quando non si avesse ragione di credere che il contrario abbia fatto la passata.

Quando si hanno due figure si deve andare avanti sempre con una, onde il contrario non faccia passata, non avendo ordine diverso dal compagno.

Non si deve sminchiare, nè fare sminchiare senza il fondamento o appoggio almeno di un Re.

Se si avesse nelle mani sei o sette Trionfi d'Angelo, senza avere Mondo, Sole e Luna, e che il giuoco portasse lasminchiata, non bisogna dire al compagno che deve giuocare, sminchi, perchè potrebbe di leggieri accadere che non

avesse di bel trionfo che il Sole o la Luna. e perdere la sequenza della Grande, che tanto interessa: ma bisogna, volendo far sminchiare in tale caso, far giuoco al compagno — *se sono belli* — oppure *un trionfo*. Allora se il compagno avrà due carte di grande ne sminchierà una, diversamente tirerà un trionfo facendovi conoscere la qualità dei suoi trionfi, ed in tale modo non si perde la Grande.

È regola, che quello il quale deve per il primo incominciare la giuocata, se trovasi avere nelle mani sette trionfi di Bagattino, e non dia ad alcuna seconda, butti via un trionfetto, e seguiti all'opportunità; in tale modo è più facile farsi il Bagattino, non avendo il di lui compagno modo di salvarglielo.

È regola. avendo cattivo nelle mani, e conosciuto essere in eguale situazione il vostro compagno. incominciare la giuocata con un Re, se si ha, onde tentare di evitare il cappotto: attesochè accade spesse volte che non danno a quel Re, ma che in seguito di giuocate ve lo possono far fuori, e darvi marcio.

Come pure è regola, allorchè si ha molto cattivo, e che si corre pericolo di prendere un marcio, se si ha un qualche Re di non fare passate.

È regola, che il compagno di quello che deve incominciare la giuocata, avendo nelle mani dei Re, e molti trionfi, lo inviti a sminchiare, regolandosi secondo la qualità che possiede, ma non lo chiami in Re.

È regola di dichiarare prima la qualità, poscia la quantità, allorchè il compagno vi chiede giuoco sul trionfo.

È necessario il tenere a memoria la quantità, e qualità dei trionfi che si sono giuocati.

È regola allorchè si vuole sminchiare, quello che ha più battute deve sminchiare verso quello cho ne ha una. ed anche è regola prendere in mezzo lo scartatore, attesochè è ragionevol cosa il ritenere, che quello che scarta possa avere maggiori trionfi, o quel trionfo che vi manca in battuta, avendo avuto due carte di più, a meno che il compagno dello scartatore non l'avesse indicato allorchè gli fece giuoco, per esempio, se avesse detto — *due che ve n'è uno*, oppure *uno che rifiuta*.

È regola, che non avendo buono in trionfo e che il vostro compagno sia nel medesimo stato, allorchè si prende con trionfo farsi di subito la migliore scavezza che si può.

Si avverte che quando si ha il Mondo nelle mani, e conosciuto che il vostro compagno ha l'Angelo, non gli si dice *per un Trionfo*, come già si è notato, ma in questo caso gli si dice *per il piccolo, son qui ecc.* attesochè anche voi siete in battuta.

Benchè sia giuoco permesso il dire al vostro compagno allorquando fa le carte, all'effetto che si regoli per andare avanti — *due che ve n'è uno* oppure *uno che rifiuta* — debbo avvertire che simile giuoco può produrvi grave danno, portando il caso che agli avversari venga buono in trionfo, e mancando loro solamente una sotto battuta, essi in forza del giuoco suespresso sanno che la tenete voi nelle mani, e quindi di leggieri vi possono prender sotto, dandovi anche un marcio, locchè non sarebbe forse accaduto mancando loro tale cognizione; perciò io

consiglierei in simile caso dire piuttosto *tre flichetti*, potendo voi in seguito se vi torna, fare conoscere al vostro compagno la qualità del trionfo che avete.

Nessuno è padrone del risultato della presa se non quando sarà per coprirla, per esempio, una parte dei giuocatori sta per cinque partite per andar fuori, l'altra per un'Oca. Dalla prima parte colla giuocata che fa il primo, copre coll'Angelo, il Mondo, o Bagattino, ed ecco per tale coperta acquista il diritto di cinque grane, e sembra che fosse fuori; ma siccome deve rispondere alla presa anche l'avversario, così prima di ciò fare accusa un'Oca qualunque, e questi legittimamente si chiama fuori, ed è in fatti fuori, perchè prima si devono valutare le Oche dell'accusa, e poi gli onori del giuoco, tanto più che gli altri non possono avere il diritto delle cinque partite del preso Bagattino o Mondo, se non è compita la presa.

All'effetto di questi capitoli o regole abbiano forza di legge, il compilatore li ha sottoposti al giudizio dei migliori giuocatori di questa città, i quali li hanno pienamente approvati, ed hanno emesso la seguente dichiarazione, che firmarono.

Letto ed esaminato attentamente il suddetto regolamento e non avendo trovato nulla in aggiungere ne da levare lo approvo in ogni sua parte ed in fede oppongo la mia firma.

AVV. TOMMASO VERARDINI PRENDIPARTE
RAFFAELE TADOLINI
VINCENZO MONTI
Dott. MARCO CATTANI
GIUSEPPE FONDAROLI.

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 trattamento. Ma siccome a capo d' ogni mano fa di mestieri rilevare il valore del giuoco fatto, così non senza noia; 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 istrutto 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 aggiungere al 37 uno zero a destra, così 370; sicchè il prodotto di tale moltiplicazione è per sè manifesto.

La moltiplicazione di qualsivoglia numero pari per cinque si può fare a maggior facilità dividendo il moltiplicando per due, ed aggiungendo parimenti uno 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. Quì 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 E 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 aggiungervi 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, e si vedrà, che non vi può essere metodo ne più facile, ne più breve.

Prima però di cominciare il conteggio fa duopo contare il cricone, se avvi luogo, e dividerlo per cinque: p. es. se il cricone sarà 80, diviso per 5 da 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 utamente 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

rastato 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 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 esempi pratici, che sperimenterai colle carte alla mano per rischiarar bene le tue idee, e per addestrarti a rilevar 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. 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 nn 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 ba-

gattino, sicchè resta sei). Dunque aggiungendo 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. 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 16, e 4 di residuo, ed ecco il facil modo della divisione per 5: si ha da dividere 79 per 5: si duplica il primo numero, che è il 7, fa 14, nel secondo numero, che è il 9 ci sta un 5, e restano 4 punti; dunque al 14 si aggiunge 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'aggiungere 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. 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 quì il giuoco è di 150 punti cui si aggiunge 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. Siavi in tavola il re regina fante a bastoni, e sianvi pe'vincitori 60 punti segnati.

In questo caso essendo 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 esempi 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 si aggiungano 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 valgano 43 punti, li quali sottratti da 148 danno di residuo 105, che diviso per 5 da 21. Cricone 21, e 10 d'assa 31, e 18 delle altre 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 700, perchè aggiungendo uno zero al 76 fa 760.

Lusingandomi, che li proposti esempi 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. È noto, che il cricone intero e 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 levarono 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 aggiungere 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 e 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 pressocchè 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 dell'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
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 criccone*

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
Un tarocco, una regina, un cavallo 103, ridotti sono	20, 6
Un tarocco, una regina, un fante 104, ri- dotti sono	20, 8
Un tarocco, un cavallo, un fante 105, ri- dotti 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, ri- dotti sono	21, 8

Di tre carte per sottrazione da tutto il criccone

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 cavallo 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
Due fanti, un re 107, ridotti sono .	21, 4
Due fanti, una regina 110, ridotti sono .	22, -
Due tanti, un cavallo 111, ridotti sono .	22, 2

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

Due tarocchi, due re 78, 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 95, 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, ri- dotti sono	16, 2
Due tarocchi, un re, un cavallo 82, ri- dotti sono	16, 4
Due tarocchi, un re, un fante 83, ridotti sono :	17, -
Due tarocchi, una regina, un fante 86, ri- dotti sono	17, 2

Due tarocchi, un cavallo, un fante 87, ridotti 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
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, e due re ec, ancorchè ve ne fossero tre, o quattro di detta qualità, ciò 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 ultime 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

Cricone 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 per chi da 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 delli 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 contrare 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 esempi 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 e denari, uno in quella di coppe, ed uno in quella di spadi; dunque 21, 6, che levato dal detto numero 84, 6 da 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. 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. Siavi in tavola il re a coppe;

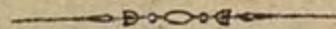
la regina a spadi, ed il cavallo a denari. Il valore nel cricone di queste tre carte è di 41 punti, dunque 8, ed 8, sei della sequenza a coppe, che fanno 14, ed 8, due della regina, e cavallo, che fanno 16, ed 8, li quali sottratti da 84, 6 danno di residuo 67, ed 8. Dunque il giuoco è 678 non compreso (come negli altri casi) il valore delle carte, che restano da contarsi.

Mi lusingo d'aver detto, quanto esser possa bastante, perchè tu possa bene impossessarti del proposto metodo, che nella precisione, e brevità riconosce il piccolo suo pregio, allontanando la noia 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.

Il tuo Affezionatissimo

N. N.



INDICE

Agli amatori del Tarocco, ossia giuoco della Partita	Pag. 3
CAPO I.	» 5
» II. Sulle carte e loro precedenza	» 8
» III. Del valore delle Carte	» ivi
» IV. Modo di segnare la sequenza di Grande »	9
» V. Della Scavezza	» 10
» VI. Come si devono accusare le sequenze di Denaro, Coppe, Bastoni, e Spade »	11
» VII. Delle ultime due sequenze Assi e Mori.	» ivi
» VIII. Modo di accusare le figure dette di Pariglia, o Cricca, dalle quali viene formato il Criccone	» 12
» IX. Del valore dei punti che producono le sequenze tanto unite che separate, le Cricche, o Criccone; quando e come si debbano segnare.	» ivi
» X. Prerogative del Matto e Bagattino	» 14
» XI. Onoranze delle Partite	» 16
» XII. Come si segnino le Oche e le grane »	17
» XIII. Degli onori, o punti che si acquistano dando giuoco	» 19
» XIV. Dei giuochi che sono permessi	» 20
» XV. Dei giuochi d'istruzione che si fanno sulla carta nel rispondere	» 23
» XVI. Dei giuochi d'invito che si fanno mentre si giuoca	» 25
» XVII. Dei giuochi che sono rifiuto, vale a dire proibiti	» 29
» XVIII. Avvertimenti e Regole generali nel giuocare la Partita	» 37
LETTERA D' un dilettaute della partita a tarocchi ad un Amico desideroso d'aprendere un metodo facile per conteggiare colla massima sollecitudine li diversi giuochi, che in essa accadono	» 42

DI PROSSIMA PUBBLICAZIONE

CAPITOLI DIVERSI

CHE SERVONO DI REGOLA AD UNA RACCOLTA
DI GIUOCHI PIU' PRATICATI IN ITALIA.

I suddetti Capitoli formeranno la seconda parte
del presente volumetto, ove oltre ai diversi giuochi
di Carte lunghe, ve nè sarà una buona copia
per le Carte.

L' Editore.

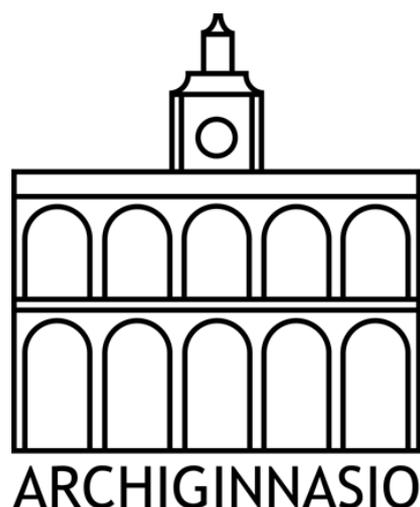
348511



Biblioteca comunale dell'Archiginnasio

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio





SCAFFALI ONLINE

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

Il tarocco ossia giuoco della partita, unitovi una lettera per conteggiare con facilità li diversi giuoghi, Bologna : Priori, 1872
Collocazione: 11- Giuochi Cart. I 40

<http://sol.unibo.it/SebinaOpac/Opac?action=search&thNomeDocumento=UBO1341490T>

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