



IL
TAROCCO
OSSIA
GIUOCO DELLA PARTITA

SORBELLI

Caps. B

Op. 2401

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio

SORBELLI
Caps. B
Op. 2401

IL
TAROCCO

OSSIA

GIUOCO DELLA PARTITA



BOLOGNA 1844

Tipografia Sassi e Fonderia Amoretti.

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio

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; arvegnachè dimenticanza degli antichi precetti, 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.

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 de' giuochi.

T. D. V.



CAPITOLO 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 le dette carte fossero inferiori ad una, e maggiori dell'altra, 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 jus 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 seguendo 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.

CAPITOLO 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.

CAPITOLO 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 cinque 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 Cavalli: 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.

CAPITOLO 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.

CAPITOLO 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 ec. Allorchè manca Mondo, Sole, e Luna, si dice fuori Grande, e non giova avere

l'Angelo, Stella e tutti gli altri trionfi per 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.

CAPITOLO 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.

CAPITOLO VII.

Delle ultime due Sequenze Assi e Mori.

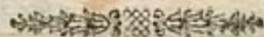
In quanto agli Assi v'è da considerare che tra loro compongono una sequenza, e con tutto che uniti alle loro rispettive figure si accusino accrescendone i punti; pure da loro si ricava un'altra Sequenza, cioè a dire tre Assi, oppure tutti quattro s'accusano senza che siano accompagnati dalle loro figure. 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.

CAPITOLO VIII.

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

La Parigi 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 Parigi o Cricche.



CAPITOLO 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 giuocatori lo richiegga, benchè le abbiate nominate. In quanto a quello cui sta a giuocare per il primo, deve segnare avanti d' avere 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 addimstrandolo 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 ec., 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 Cavallo 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.

CAPITOLO 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 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.^o 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.^o 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.^o 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, io sono d'avviso in tale caso,

che quelli che lo coprono non solamente non rifiutino, come si costuma, ma bensì lo acquistino legittimamente; avvegnachè, quello il quale possiede una cosa e la pone in istato d'abbandono senza curarla, viene tacitamente a rinunziarne la proprietà, e chi l'acquista, l'acquista a buon diritto, atteso che quello che ha messo il Matto fra le carte giuocate esponendolo al pericolo d'essere da altri coperto, e non lo ritira, e non impedisce che altri prendano la cosa sua, e lo stesso che dichiara la formale rinuncia al suo diritto; tanto più che fino dal principio diede luogo ad una cosa non regolare avendolo posto in tavola fra le altre carte.

Aggiungerò per ultimo, che così ragionevolmente 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.

CAPITOLO XI.

Onoranze della Partita.

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 15 *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 valutata,

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 contarli anche le cartacce e l'ultimo si raddoppiano, e formano precisamente 1000 punti.

CAPITOLO XII.

Come si segnano 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 cartacee, 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, cinque 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 dà 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.

CAPITOLO 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, attesoche vi abbisognano 180 pnnti 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.

CAPITOLO XIV.

Dei giuochi che sono permessi.

Per giocare 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 *cinqque cartacce* — *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 goccietta*, significa avere il Mondo solo — *Una piccola goccia*, vuol dire avere il 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.

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

Sminchi, oppure *sminchi 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 è in ragione inversa.

Tiri un trionfo — significa sminciare il trionfo che sta 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 sminciare.

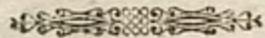
Se non se ne serve — vuol dire se non dà ad alcun Re, o ad alcuna seconda interessante, allora sminchi.

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

Giuochi alla corta.

Giuochi 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 giuochi d'istruzione diretti al compagno al principio della giuocata.

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 sapia - non sarà capotto - prenderò una volta ecc. — vuol dire che si ha l'Angelo con pochissimi trionfi.

Per un Flichetto — significa che non si ha trionfo di Grande.

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 giuochi, oltre la prima giuo-

cata, si possono ripetere in seguito secondo le occorrenze.

CAPITOLO XV.

Dei giuochi d'istruzione che si fanno sulla carta nel rispondere.

Ciascheduno nel rispondere alle giuocate 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 cartacce, 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 disopra — 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 gioca. 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.

CAPITOLO 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 là — vuol dire giuocare la Sequenza della mano scorsa.

Torni là — significa giuocare 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 é il suo giuoco — vuol dire ogni volta che piglia deve giuocare di quella sequenza.

Li faccia andare — significa che il compagno 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 giuocate, od anche 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 è 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 sminchiato 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.

CAPITOLO XVII.

Dei giuochi che sono rifiuto, vale a dire proibiti.

La posso servire per dei piccoli.

Vada 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 meglio astenersi.

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. Daltronde poi tale deviazione di regola di leggieri 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 avversari. 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 altre, 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 rifiuto.

Chiunque scopre una carta qualsiasi, o gli cada sul tavolino dopo averle vedute, 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 qualcheduno 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 dalla 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, oosì

questo rimane assai più generico, e quindi il solo permesso.

Siccome è rifiuto, se vi cade una carta 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 produrre; 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 faccia sulla carta 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 è rifiuto, 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 deve fare la cattura senza nominarla, dichiarandola subito in segreto ad uno di quelli che stanno a vedere giuocare, onde al comparire di quella nel tavolo 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 in vece 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 in vece 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 nonostante 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 compiuta, 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 nello 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 è 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.

CAPITOLO 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 arbitrio, 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 vengono 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 discorrendo. 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 scartatore sono: di non scartare Regine quando non siano sole, e non si debbono scompagnare, scartare le 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 possono 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,

Avendo 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 una cartellina.

Chi è primo a giuocare, non avendo ordini 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 la sminchiata, 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.

E 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; attesoche 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 che ne ha una, ed anche è regola prendere in mezzo lo scartatore, attesoche 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*, sono qui ecc. attesoche 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.

Di queste regole ve ne sono tante che malagevol cosa fora il descriverle, ma che di leggieri si apprendono coll' uso del giuoco.

D. T. VERARDINI.



INDICE

<i>Agli Amatori del Tarocco, ossia giuoco della Partita</i>	<i>pag. 3</i>
CAPITOLO I.	5
CAPITOLO II. <i>Sulle carte e loro precedenza</i>	8
CAPITOLO III. <i>Del valore delle Carte</i>	9
CAPITOLO IV. <i>Modo di segnare la Sequenza di Grande</i>	10
CAPITOLO V. <i>Della Scavezza</i>	11
CAPITOLO VI. <i>Come si devono accusare le Sequenze di Denari, Coppe, Bastoni, e Spade</i>	12
CAPITOLO VII. <i>Delle ultime due Sequenze Assi e Mori</i>	13
CAPITOLO VIII. <i>Modo di accusare le figure dette di Pariglia, o Cricca, dalle quali viene formato il Criccone</i>	14
CAPITOLO IX. <i>Del valore dei punti che producono le Sequenze tanto unite che separate, le Cricche, o Criccone; quando e come si debbano segnare</i>	15
CAPITOLO X. <i>Prerogative del Matto e Bagattino</i>	17
CAPITOLO XI. <i>Onoranze della Partita</i>	20
CAPITOLO XII. <i>Come si segnano le Oche e le grane</i>	21

CAPITOLO XIII. <i>Degli onori, o punti che si acquistano dando giuoco.</i>	24
CAPITOLO XIV. <i>Dei giuochi che sono permessi</i>	25
<i>Dei giuochi d' invito diretti al compagno prima che giuochi la carta</i>	26
<i>Dei giuochi d' istruzione diretti al compagno al principio della giuocata</i>	28
CAPITOLO XV. <i>Dei giuochi d' istruzione che si fanno sulla carta nel rispondere</i>	29
CAPITOLO XVI. <i>Dei giuochi d' invito che si fanno mentre si giuoca</i>	31
CAPITOLO XVII. <i>Dei giuochi che sono rifiuto, vale a dire proibiti</i>	36
CAPITOLO XVIII. <i>Avvertimenti e Regole generali nel giuocare la Partita</i>	47



55
CAPITOLO XIII. Della onorè, o punte
che si acquistano dando giuoco. 24
CAPITOLO XIV. Dei giuochi che sono
permesse. 25
Dei giuochi di quello dritto di compa-
gno prima che giuochè la carta. 26
Dei giuochi d'istrusione dritti di com-
pagno al principio della giuocata. 28
CAPITOLO XV. Dei giuochi d'istruso-
ne che si fanno sulla carta nel
spandere. 29
CAPITOLO XVI. Dei giuochi d'istru-
zione che si fanno mentre si giuoca. 31
CAPITOLO XVII. Dei giuochi che sono
risolto, ma non dritti. 30
CAPITOLO XVIII. Dei giuochi che sono
risolto, ma non dritti. 30

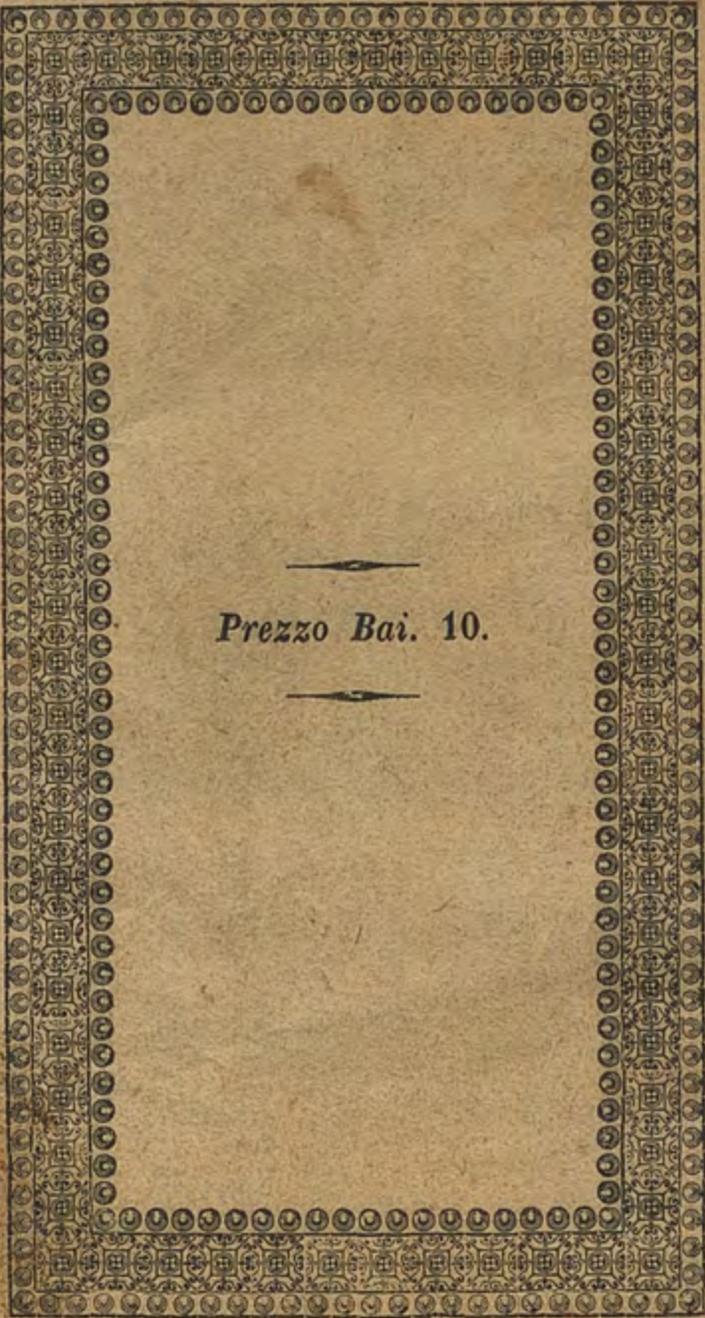
Die 20 Aprilis 1841.

IMPRIMATUR

Fr. H. Vaschetti Vic. S. O.

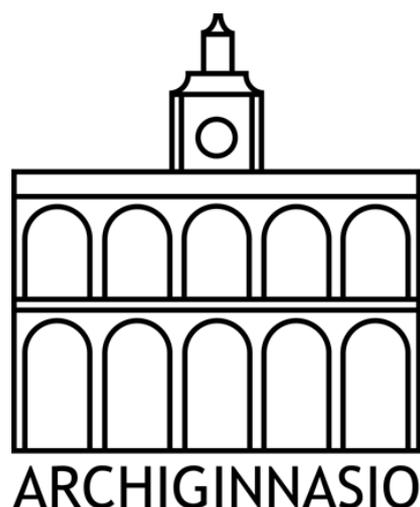
J. Passaponti Pro-Vic. Gen.



A decorative rectangular border with an intricate repeating pattern of small squares and circles, enclosing the central text.

Prezzo Bai. 10.

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio



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

Tommaso Verardini Prendiparte
Il Tarocco ossia Giuoco della partita
Bologna : tipografia Sassi e fonderia Amoretti, 1841
Collocazione: SORBELLI Caps. B Opusc. 2401

<http://sol.unibo.it/SebinaOpac/Opac?action=search&thNomeDocumento=UBO0927434T>

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