

32
G. 213

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio

32
G. 213

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



IN BOLOGNA

Nella Stamperia di S. Tommaso d' Aquino
Con licenza de' Superiori.

LETTORE CARISSIMO.

Non ti pensare per avventura, ch' io avessi intrapreso l' insegnamento di questo Giuoco per perfezionare li Giuocatori; ma siati noto, che essendo stato pregato da molti, che non non ne hanno idea, e che desiderarebbero d' impararlo, non ritrovandosi in istampa, che li soli Capitoli delle pene, che s' incorrono nel giuocare; perciò ho intrapreso d' insegnarne li fondamenti, cioè, di spiegare la preferenza delle carte, la maniera d' accusarle, il modo di contare li punti, gli onori, che vi sono, i termini, che s' usano nel giuocare, con vari avvertimenti generali per chi avesse genio di principiare a giuocarlo, ed in fine li Capitoli, cioè le Leggi, che si debbono osservare. Ma per perfezionarsi nel giuoco, è necessario l' esercizio per concepirne certe finezze, che non si possono insegnare. Io per tanto in questo mio Libretto darò solo i primi erudimenti per chi volesse apprenderlo con poca fatica anche da se medesimo con un mazzo di carte da Tarrocchini, col quale gli verrà sotto gli occhi tutto quello, che dal Libretto

A 2

sarà

4
sarà descritto; ed avendolo appreso, potrà giuocare passabilmente, e si perfezionerà sempre più colla pratica. Tu intanto, ti prego, aggradisci questa mia debole fatica, ed avverti, che per facilitarne l'intelligenza, dividerò l'opera in molti Capitoli; e stattenene sano.

CAPIT.

5
CAPITOLO I.

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

Q uesto Giuoco è antichissimo talmente, che non si ha cognizione nè dell' inventore, nè del tempo, in cui fu ritrovato; ben è vero però, ch' egli è particolare della Città di Bologna, e fu inventato per passare l' ore noiose con qualche divertimento. Perciò li nostri maggiori lo giuocavano con sommo rigore; e siccome questo giuoco consiste quasi tutto nella memoria, volevano un sommo silenzio, ed era talmente rigoroso, che non era lecito ad un Giuocatore in tutto il tempo, che si giuocava, se non di dire *Sminchiate*. Questa parola io non so, che in veruno altro discorso significhi cosa alcuna, fuorchè in questo giuoco, dove vuol dire giuocate Trionfo, e per ordinario, il Trionfo maggiore. Poscia inventarono di picchiare, battere, e tirar indietro la Carta in vece di parlare. Di più era proibito lo strepitare col compagno, o sgridandolo, o lodandolo; onde assolutamente non si poteva dir parola alcuna, che fosse spettante al giuoco, non solo in particolare, ma nemmeno in universale. In riguardo al picchiare su la Tavola

A 3

6
vola v' erano più significati: se si batteva nel mezzo, voleva dire, o significare di avere la presa maggiore di quella sequenza; ma se si picchiava da una parte della Tavola, voleva dire, che si aveva la seconda presa. S'usava ancora il tirar indietro la Carta, che si giuocava, quando uno non voleva, che il Compagno desse la presa maggiore di quella sequenza. Ancora al presente abusivamente si batte nella Tavola, e si tira indietro la Carta, facendosi prima giuoco con la voce, e poi si batte, e si ritira la mano, e in questo modo si viene a fare due giuochi, li quali sono proibiti dalli Capitoli.

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

7
bajocco, o ancor di meno, e in questa forma di giuocare si poteva perdere migliaia di queste grane, che ora si chiamano Partite. Si teneva un Piatto solo, nel quale chi vinceva, segnava nel Tondo tutti li Pesi, che fatti avevansi nella giuocata, così ancora tutte le Oche, e gli Onori, che in quella mano di carte vi fossero stati. Se poi avessero perduto nell'altra mano di carte, si cavava dal detto Tondo quel numero de' Pesi, che gli Avversari avevano fatti, e così ancora gli Onori, che avessero avuti. E superando il numero delle grane, cioè de' Pesi, che nel Piatto erano segnati, allora si calavan dal Tondo tutti li segni, e divenivano padroni del medesimo col segnarvi quel di più, che fatto avevano. Per darne più chiara idea, egli era come al presente si giuoca alla *Cinquina a tutto andare*. V'erano bensì molti Onori di più, che al presente non si danno, come a suo luogo si dirà nella istruzione degli Onori. Ultimamente quelli, che giuocavano a' tempi nostri a Pesi, quando davano un Marcio, o avessero de' punti segnati, o non ne avessero, mettevano nel Tondo 200 Pesi. Questo lo facevano abusivamente, perchè anticamente chi dava un Marcio, quando non aveva punti segnati, non metteva in Piatto, che 192 Pesi, giu-
sta

sta il suo conto; perchè li Pesi 96, che è l'importo di tutto il giuoco, si debbono raddoppiare quando il giuoco è Marcio, e perciò sono 192 Pesi, come di sopra si è detto.

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

Le descritte notizie, sono ricavate da un manuscritto molto antico.

CAPITOLO II.

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

IL bel giuoco de' Tarocchini è composto di carte proprie, e sono 62. Questo si giuoca in quattro; due contro due,

due, e si chiama Partita. Si dividono questi quattro in questa maniera: si stende il mazzo di carte su'l Tavolino, ed ogn'uno di loro piglia una carta dal detto mazzo; quelli, che hanno pigliato le due minori, diventano Compagni, e così quelli, che hanno cavato le maggiori, diventano pure Compagni, e Contrarj agli altri due. Quello, che leva la carta maggiore, debb'egli fare le carte; queste mescolate (siccome è lecito anche ad ogn'uno) le porge da levare al Giuocatore, che gli stà alla sinistra; di poi piglia quelle, che sono rimaste su la Tavola, e comincia a distribuirne cinque per ciascheduno, principiando dal Giuocatore, che è alla sua destra; distribuite così agli altri, ne piglia cinque per se, di poi si ferma, e sente, che cosa dicono gli altri Giuocatori. Siccome tutti debbono dire a monte, quando però un de' Contrarj avesse buone carte, egli può dire *la tengo*, che vuol dire, non voglio che si faccia a monte, e così impedire a quello, che fa le carte, il poterle buttar via. Ed il primo, che riceve le cinque carte, oltre il poterla tenere, la può rimettere al Compagno, col dire *come vuole*. E questo si fa abusivamente, perchè anticamente era proibita il mandarla al Compagno coll'usare questo termine *come vuole*.

Il Compagno di quello che dispensa le carte dee dire sempre *a monte*; egli poi ha jus particolare di replicare *ho cattivo*, *regolatevi con le vostre*, ovvero non parlare, che sarà segno, che non vuole, che le butti via. Al presente s'usano abusivamente vari termini nel far giuoco al Compagno, quando fa le carte, de' quali però si spiegherà il significato nella settima istruzione, per essere questi al presente usati da moltissimi. Quando tutti hanno detto *a monte*, s'egli ha cattive carte, si dee regolare dal giuoco, che gli fa il suo Compagno. Se seguita a dispensare le Carte, sarà segno, che non vuol buttarle via; ma se scopre le carte, fa *a monte*, e si dee subito fare senza che l'altre carte tocchino le prime, perchè toccandole non sarà più in tempo, sebben fossero cinque cartaccie, e così fa di bisogno subito tenerle, o buttarle via, col rinunciare le carte al Compagno susseguente, il quale dee fare il medesimo. Se poi non le butta via, dee proseguire, dandone cinque per volta sino che arriva ad averne date quindici agli altri tre. A lui poi ve ne restano diecisette; e perciò ne dee scartar due a suo piacere, (fuorchè li *Tarocchi*, e li *Re*) per eguagliare le sue carte con quelle degli altri, ed è il primo a fare la scartata.

tata; fatta la quale, dovrà dire al suo Contrario, a mano destra, che si serva, cioè che giuochi.

Terminata che si ha ogni Partita, si dividono nuovamente nella medesima conformità, ed al presente si termina, quando una delle parti arriva prima a mettere in tondo 150 Partite. Il giuocare antico non era di molta economia, e perciò ne è venuto, che si è messo in uso la Partita in una maniera detta *a tutto andare*, che vuol dire pagare quella moneta, che si è convenuto per le *Onoranze*, che sono li 500, 600, 700, &c. conforme li quattro Giuocatori si sono accordati.

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

altro. Se poi avessero 180 punti segnati, sarebbe 1100, e se ne vincerebbe un altro. E se per fortuna ne avessero de' segnati 280, sarebbe 1200, e se ne vince un altro. E perchè ogn' uno intenda, descriverò il fin quì detto nella seguente Colonna.

Per il 500, uno.

Per il 600, due.

Per il 700, tre.

Per l' 800, quattro.

Per il 900, cinque.

Per il 1000, sei.

Per il 1100, sette.

Per il 1200, otto.

Per il giuoco Vinto, nove.

Per il giuoco Marcio, dieci.

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

Per non essere in Tondo, dodici.

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

CA.

CAPITOLO III.

Istruzione prima sopra la precedenza delle Carte.

Queste carte sono divise in cinque sequenze. La prima è la maggiore delle altre, ed è quella de' Trionfi, detta la Granda, composta di 22 Carte. Le altre quattro sono composte di 10 Carte l'una, che fanno in tutte le suddette 62 Carte. Le quattro sequenze si chiamano, Spade, Bastoni, Coppe, e Denari; ogn' una di queste sequenze è composta di Carte eguali, e queste sono composte di Figure, e Cartaccie; perciò è necessario il descrivere il loro nome per precedenza, cioè: Re, Regina, Cavallo, Fante, Asso, Dieci, Nove, Otto, Sette, e Sei. Il Re piglia la Regina, la Regina piglia il Cavallo, il Cavallo piglia il Fante, il Fante l' Asso &c. Nelle Cartaccie v'è da notare una differenza, che corre fra loro, ed è, che nelle due sequenze di Coppe, e Denari, il numero minore piglia il maggiore, e nell' altre due di Bastoni, e Spade, il maggiore piglia il minore; e perchè la cosa sia più chiara, e intelligibile, metterò per ordine di precedenza le dieci carte della sequenza di Coppe, e Denari, e così le

le altre carte di Bastoni, e Spade, acciò confrontandole, si veda ocularmente la differenza, che vi corre.

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

La quinta sequenza de' Trionfi, cioè la maggiore detta la Granda, questa ancora si descriverà per precedenza. *Angelo, Mondo, Sole, Luna, Stella, Saetta, Diavolo, Morte, Traditore, Vecchio, Roda, Forza, Giustizia, Temperanza, Carro, Amore, e quattro Mori*, li quali non hanno fra loro alcuna precedenza, ma l'uno piglia l'altro anteriormente giuocati, *Bagattino, e Matto*. Questi Trionfi prendono tutte le carte, fuorchè li Trionfi loro Superiori. L'ultimo, cioè il *Matto*, non prende alcuna carta, nè può

può egli esser preso, se non nel caso, che non si facesse presa alcuna, perchè dovendo dare una carta agli Avversari in luogo del *Matto*, e non avendo altro se non quella, allora si perde. Nel caso dunque d'un giuoco Marcio, non solo si perde il *Matto*, ma si perde ancora le due carte della scartata, se toccherà a chi avrà scartato. Egli ha poi un'altra prerogativa, ed è, che si può rispondere a qualunque sequenza, che sia giuocata, adattandosi alle medesime col cavarselo di mano. Per esempio uno giuoca Spade, l'altro può rispondere col *Matto*, ancorchè abbia spade nelle mani, col solo mostrarlo; e poi si ripone fra le prese, che fatte fossero, e non avendone, si tiene avanti come una presa. In oltre si può giuocare il *Matto*, anche da chi è il primo, nel medesimo modo, mostrandolo solamente, ed il seguente Giuocatore liberamente giuoca come se fosse il primo. Il *Bagattino* ancor egli s'adatta a tutte le sequenze, e perciò si chiama *Contatore*, come anche il *Matto*; ma il *Bagattino* non si può giuocare se non per solo Trionfo, perchè solamente si adatta alle sequenze nel caso d'accusarle. V'è ancora da notare, che vi sono li quattro *Tarocchi*, cioè *Angelo, Mondo, Bagattino, e Matto*, i quali si chiamano le figure di questa

sta sequenza maggiore, come à suo luogo si dirà. In questa prima Istruzione si è spiegato la precedenza delle Carte; perciò è necessario passare alla seconda Istruzione.

CAPITOLO IV.

Istruzione seconda per sapere come si debbono accusare le sequenze.

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

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

In riguardo agli *Assi*, v'è da considerare, che tra loro compongono una sequenza, e contuttochè unitamente alle loro rispettive Figure si accusino coll'accrescere i punti alla loro sequenza; pure da loro si ricava un'altra sequenza, cioè à dire tre *Assi*, o pure tutti quattro s'accusano, ancorchè non fossero accompagnati alle loro Figure. Perciò in questa sequenza il *Contatore* fa da *Asso*, perchè due *Assi*, ed il *Contatore* s'accusano, e compisce il terzo *Asso*. Non si può però accusare un *Asso* solo

solo con li due *Contatori*, essendo regola del giuoco di non potere accusare alcuna sequenza, quando non vi sieno due Figure d'una medesima sequenza, cioè il *Re* con una delle sue Figure. Quindi siccome un *Re*, solamente con li due *Contatori*, non si può accusare; così del pari non vi vogliono meno di due *Assi*, per accusarli con li *Contatori*, lo che pure accade de' *Mori*, come a suo luogo si dirà.

E per dare più chiara idea di quanto si è spiegato, daremo un esempio, cioè *Re*, *Cavallo*, e *Asso* di Bastoni. *Re*, *Regina*, e *Asso* di Coppe. Queste carte senza avere uno dei due *Contatori*, non si possono accusare, per le ragioni addotte di sopra. Ma avendo il *Matto*, o il *Bagattino* nelle mani, allora si possono accusare. E di due sequenze, che sarebbero, per essere Figure di soli due *Pali*, cioè Bastoni, e Coppe, s'accusano non per tanto tre sequenze: perchè gli *Assi*, benchè sieno uniti alle loro rispettive Figure, fanno nondimeno sequenza da se, e così vengono a fare tre sequenze. In questo caso si conosce l'attività, che dà la legge del giuoco al *Contatore* nell'adattarsi alle sequenze: perchè in un sol punto fa da *Asso*, e compisce il numero delle Figure, che mancano
alli

alli suddetti due *Pali*, per poterli accusare.

Per andar dunque per ordine, descriveremo il modo d'accusare la sequenza della Granda. Questa sequenza soggiace alla stessa regola universale, che abbiamo descritto, cioè, che non si può accusare meno di tre carte. Si dee sempre principiare dall'*Angelo*, capo della medesima. V'è da avvertire, che in questa sequenza tutte le carte si possono accusare: ma nell'altre quattro si accusano solamente le Figure. Il *Matto*, ed il *Bagattino*, benchè sieno della medesima sequenza, non mancano di fare da *Contatori*, come si vedrà. Li quattro *Mori* ancor essi fanno un'altra sequenza, come gli *Assi*, nell'altre quattro. Nell'accusare questa sequenza, vi sono tre Trionfi ch'io chiamo privilegiati, e sono *Mondo*, *Sole*, e *Luna*. Bisogna sapere, che accusando la Granda, quando vi manca un Trionfo, ella termina, ne si può più proseguire, ancorchè s'avesse gli altri Trionfi, che andassero dietro a quello, che mancava. Quando però si avesse un *Contatore*, allora si può proseguire la sequenza, perchè egli socombe a quel Trionfo, che mancasse. Il privilegio di questi tre Trionfi egli è, che mancando uno di essi, si può pro-

proseguire la Granda, ancorchè non s'abbia il *Contatore*. Se poi ne mancassero due, cioè *Mondo*, e *Sole*, o pure *Sole*, e *Luna*, non si potrebbe proseguire la detta sequenza, quando non s'avesse un *Contatore*, che supplisse ad uno di tali Trionfi.

Daremo per più chiarezza varj esempi, col mostrare in che maniera questa sequenza s'accusi, avendo già dimostrato la precedenza de' Trionfi. *Angelo* dunque, *Mondo*, e *Sole*, s'accusa. *Angelo*, *Sole*, e *Luna*, s'accusano, benchè vi manchi il *Mondo*. *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, s'accusano, benchè vi manchi la *Luna*; e così se mancasse il *Sole*, per le ragioni addotte di sopra. Ma quando mancassero due di questi tre Trionfi privilegiati, per esempio, *Angelo*, *Mondo*, *Stella*, e *Saetta*, questi quattro Trionfi non si possono accusare, perchè vi manca *Sole*, e *Luna*, de' quali altro che uno non si può lasciar fuori. In questo caso però, quando si avesse un *Contatore* nelle mani, allora si possono accusare detti Trionfi, perchè in luogo del *Sole*, o della *Luna*, vi si può mettere il *Contatore*, e così si dee fare quando manca *Mondo*, e *Sole*, in caso che si avesse *Angelo*, *Luna*, e *Stella*, col *Contatore*. Abbiamo spiegato con questi pochi esempi gli acci-

accidenti, che possono occorrere nell'accusare questa sequenza, in riguardo a questi tre Trionfi privilegiati.

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

Sca-

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

Per dare maggior lume nel mettere li *Contatori* in luogo dei *Trionfi* mancanti, ci spiegheremo col dar due esempi, li quali serviranno per insegnamento di tutti gli altri. Diremo dunque *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, *Stella*, *Diavolo*, *Traditore*, *Vecchio*, e li due *Contatori*. Tutti questi *Trionfi* s'accusano, perchè la *Granda* si fa in questa conformità, cioè *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, si traslascia la *Luna* per essere uno de' *Trionfi* privilegiati, e poi la *Stella*, ed in luogo della *Saetta*, un *Contatore*; indi il *Diavolo*, ed in luogo della *Morte*, l'altro *Contatore*, ed in questa maniera può proseguire il *Traditore*, ed il *Vecchio*, ed ancora gli altri *Trionfi*, che seguono, se si avessero. Ma se

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

Spiegheremo la seconda dimostrazione, la quale per essere la più difficile, molti *Giuocatori* si trovano imbarazzati nell'accusare le carte, che siamo per nominare. *Angelo*, *Sole*, *Saetta*, *Diavolo*, con li due *Contatori*, queste carte si accusano, e si fa in questa maniera. *Angelo*, ed in cambio del *Mondo*, vi si dee mettere un *Contatore*, col dire *Mondo*; perchè se il *Contatore* non si mette in questo *Trionfo*, non si potrà più proseguire la sequenza, mentre saremmo obligati a dover metter li due *Contatori* uniti, in luogo dei due altri *Trionfi* mancanti, cioè *Luna*, e *Stella*, nelli quali, per le ragioni addotte di sopra, non si possono mettere li detti *Contatori* unitamente. Torniamo dunque a dire: *Angelo*, in luogo del *Mondo*, un *Contatore*, e poi *Sole*, fuora *Luna* per essere uno de' tre *Trionfi* privilegiati, nella *Stella*, che manca, l'al-

L'altro *Contatore*; e facendosi in questa maniera, ci v'è unitamente la *Saetta*, e il *Diavolo*. Quando si sono posti in opera li *Contatori*, cioè in luogo di qualche *Trionfo* superiore, non si possono più adoprare, e termina la sequenza, mancandovi altro *Trionfo*.

Dalla descrizione di queste due dimostrazioni, e dalla osservanza delle regole, che si sono prescritte, s'impara con facilità la maniera d'accusare questa sequenza. Li *Mori* fanno sequenza da se; perciò s'accusano nella medesima conformità, che di sopra si è spiegato in quanto all'accusare la sequenza degli *Assi*.

In riguardo alli *Contatori*, v'è un'altra cosa da osservare, ed è quella di aumentare le sequenze, fuori però della *Granda*, perchè sono della medesima sequenza; ma nell'altre sequenze, non solamente suppliscono alla mancanza delle *Figure* per poterle accusare, ma aumentano l'istesse sequenze, come per esempio: *Re*, *Regina*, *Cavallo*, *Fante*, e *Asso*, s'accusano unitamente, senza avere bisogno delli *Contatori*; e così li quattro *Mori*, e li quattro *Assi*. Con tutto ciò avendo con queste carte li *Contatori*, si accusano unitamente alle dette carte, ed aumentano la sequenza, col farli accrescere il numero de' punti

a cinque per ogni *Contatore*. Abbiamo terminato di descrivere la maniera d'accusare le sopradette sequenze; resta ora da spiegare un'altra maniera d'accusare le dette *Figure*, cioè in *Pariglia*.

CAPITOLO V.

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

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

25
Il termine di Criccone deriva dalla parola Cricca perchè tre Cricche fanno il Criccone, e viene costituito da tre delle suddette Pariglie, o Cricche. Per esempio, tre Tarocchi, tre Re, tre Regine, formano Criccone. Non è però necessario sieno per appunto ogn'una di esse Pariglie tre Figure; basta che non sieno meno. Per esempio, tre Re, tre Regine, e due Cavalli, non compiscono il Criccone, perchè non sono, che solamente due Pariglie; ma se uno avesse quattro Tarocchi, quattro Re, e tre Regine; egli ha maggior Criccone, e tanto più se fosse composto di quattro, o cinque Pariglie, perchè l'aumentare le Pariglie, e le Figure delle medesime Pariglie, non guasta il Criccone, ma si aumentano li punti, come a suo luogo si dirà.

CAPITOLO VI.

Istruzione quarta sopra il valore de' punti, che dalle sequenze, e Pariglie vengono prodotti.

Siccome si è spiegato al dissopra la differenza, che corre tra l'accusare le sequenze, e l'accusare le Pariglie, con tutto che sieno le medesime Figure, che s'accusano: così ora è da spiegarsi la disparità, che pur vi corre nel con-

27
contare li punti. Principiaremos adunque dalle sequenze, col dimostrare la maniera di contare il valore de' punti. Per poter accusare non vi vuol meno di tre carte; così ancora per contar punti. In qualunque sequenza tre carte vagliono 10 punti. Ad ogni carta, che si accresca alle sopradette tre carte, vi si aggiungono 5 punti, che fanno 15. Per mettere dunque la cosa più in chiaro, daremo un esempio coll'accusare distintamente le Figure d'una delle quattro sequenze, il qual esempio servirà per tutte l'altre. Re, Regina, e Cavallo, accusano 10 punti, aggiungendovi il Fante 15, l'Asso 20, e se vi saranno uniti li due Contatori, s'accuserà 30 punti. Questo è il numero maggiore de' punti, che si possono accusare in ciascheduna delle quattro sequenze, Coppe, Denari, Bastoni, e Spade. In quanto poi alle due sequenze, cioè Assi, e Mori, si contano li punti nella medesima conformità di sopra accennata, cioè tre Mori, e tre Assi, 10 punti, tutti quattro 15, uniti alli due Contatori 25. Ogn'una di queste due sequenze non sorpassa li 25 punti. Ancora nella sequenza de' Trionfi, detta la Granda, tre carte, cioè Angelo, Mondo, e Sole, contano 10 punti; aggiungendovi un altro Trionfo, cresce 5 punti, e tutti quelli

quelli Trionfi, che si potessero aggiungere, si debbono calcolare 5 punti per ciascheduno: perciò di tutta questa sequenza unita il valore è di 105 punti.

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

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

Ogni

Ogni volta, che si è giuocato una mano di carte, si contano li punti di chi vince, e per vincere basta il fare un sol punto di più delli Contrarj. Per contarli dunque, si fa in questa maniera. Chi perde dee metter fuori le sue carte, per potere contare li punti di quelli, che hanno vinto, essendo più facile il contarli in questa conformità, per essere di minor numero le carte di quelli che perdono, e potendosi ricavare perciò con maggiore prestezza li punti di quelli, che hanno vinto.

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

B. 3.

tra-

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

non sono tre sequenze, o più. Se quelli, che hanno vinto, avessero accusati de' punti (ma però segnati a dovere, come a suo luogo si dirà) allora tali punti si debbono aggiungere a quelli, che si sono contati; proseguendosi poi a contare li punti, che producono le carte. Ma per lo più per non avere questa soggezione, vi si dà un numero di punti, il qual si regola dalla quantità delle carte, che hanno: certe volte però occorre, che v'è di bisogno di contarle; perciò è necessario lo spiegare in che maniera si debbono contare dette carte.

Queste carte si contano a quattro; le Figure si contano con li punti descritti; perciò un Tarocco con tre carte di nissuno valore, si conta per 5 punti, e così il Re, perchè sono carte da cinque: una Regina con altre tre carte di niun valore, 4 punti; e via discorrendo di tutte l'altre Figure. Quando vi sieno poi due Figure unite, o pur tre, o tutte quattro, allora si conta differentemente: per esempio, un Tarocco, un Re, un Cavallo, e un Fante. Queste quattro carte, contandole conforme li loro proprj punti, farebbero 15 punti. Ma non si possono contare in questa conformità, mentre la legge del giuoco porta, che si debbano contare nella maniera, che segue.
Si

Si principia a contare per lo proprio punto d'una Figura, calando un punto per ciascheduna alle altre tre. Il *Tarocco* dunque si conterà per li suoi 5 punti; ma il *Re*, nel caso che s'abbia dato al *Tarocco* il suo valore, non si può più contare, se non per 4 punti, il *Cavallo* per 2, e il *Fante* per 1; le quali quattro carte insieme fanno 12 punti. Così si dee sempre contare quando fossero tre Figure, o due insieme, calando un punto a tutte le Figure, fuori che alla prima, che si conta. E la ragione si è, che volendo che una Figura abbia tutto il suo valore de' punti, bisogna che sia accompagnata da tre altre carte, cioè *Cartaccie*, o *Trionfi*, che non hanno nissun valore; e così unendo tre *Cartaccie* ad un'altra, compongono un punto, e contando un punto nelle *Cartaccie*, bisogna che cali un punto nelle Figure, unendosi insieme quelle in luogo di *Cartaccie*. Contando le suddette carte in questa maniera a quattro a quattro, senza mettermi li punti delle sequenze, e delle *Pariglie*, e del *Criccone*, fanno in tutto 71 punti, e due carte. Li punti poi, che si possono ricavare da tutte le carte, sono li seguenti. Tutte le cinque *Pariglie* fanno 148 punti, e si chiama *Criccone*. Le quattro sequenze, di
Cop-

Coppe, *Denari*, *Spade*, e *Bastoni* sono 120 punti. Le due sequenze degl' *Assi*, e *Mori*, sono 50 punti. La sequenza della *Granda* è di 105 punti, che in tutto sono 423 punti. Dovendosi questi raddoppiare, per essere punti composti di *Criccone*, e di molte sequenze, come si è spiegato, fanno 846 punti: aggiungendovi poi li punti, che dalle carte si ricavano, cioè 71 punti, con li 6 dell'ultimo, fanno in tutto 923 punti, non potendo arrivare a 1000 punti, benchè si dia un giuoco marcio, quando non vi sieno almeno 80 punti segnati.

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

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

B 5

Stel-

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

Ultimo Trionfo, che fa scavezza.

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

Ecco un altro esempio per maggiore intelligenza. V' è nel Tavolino v. g. *Sole*, *Saetta*, *Traditore*, e *Roda*. La *Roda* è il Trionfo, che scavezza, ed il suo numero è il 10: a questo numero si dovrà aggiungere il *Sole*, la *Saetta*, e il *Traditore*, dicendo 11, 12, 13, quindi moltiplicare questo ultimo numero per

5, che fa 65, i quali 65 punti levati dalli 105 punti della Granda, restano 40 punti, come si può vedere.

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

Vi è ancora un altro modo di contare li punti, il quale è questo: quando si è contato la Granda, ed il Criccone, in vece di contare li punti delle sequenze come si è descritto dissopra, si conta quante figure sono, ed ogni figura si computa per 10 punti. Per spiegarsi con più chiarezza contaremo, con questo metodo le medesime carte, che dissopra abbiamo contate. Ritrovandosi dunque in Tavola *Re*, *Regina* di *Spade*, *Re*, *Regina*, *Cavallo*, e *Asso* di *Bastoni*, un *Moro*, *Diavolo*, e *Vecchio*, con un *Contatore*, tali carte per contarle in questo modo, bisogna calare ad ogni sequenza una figura. Le due sequenze di *Coppe*, e *Denari*, che contar si debbono, per esservi un *Contatore* in Tavola, restano 6 Figure per ciascheduna sequenza, ma dovendosi calarne una si devano contare per 5. Le due sequenze degli *Assi*, e *Mori*, essendovi un *Moro*, un

Asso, ed un *Contatore* in *Tavola*, restano quattro carte per ciascheduna sequenza, perciò si devano contare per 3, che in tutto fanno 16 carte, o *Figure*, le quali moltiplicate per 10 fanno 160 punti, aggiungendoli li 110 punti del *Criccone*, con li 80 della *Granda* fanno in tutto 350 punti, come si è già dimostrato nella sopradetta dimostrazione: li punti delle carte si computano nell'istessa conformità descritta. La ragione di contare li punti delle sequenze in questo modo ella è, che siccome non vi vuol meno di tre carte per contare 10 punti, e tutte l'altre carte, che vi si aggiungano si contano per 5 punti, levando dunque una carta ad ogni sequenza, si viene a levare quella terza carta, che compone li primi 10 punti, ed in questo modo si eguaglia il numero a tutte le carte; e siccome si devano raddoppiare li punti delle sequenze quando sono tre, o più, per questo si computa ad ogni carta 10 punti, e per tale uguaglianza viene prodotta la giusta somma di tutti li punti delle sequenze. Rarissimi sono quelli, che praticamente si servano di questa maniera di contare, benchè varj pretendano che sia la più facile, e sbrigativa; l'uso che universalmente si pratica dimostra il contrario: con tutto ciò non

non ho voluto mancare d'insegnare questo metodo per chi avesse voglia d'impararlo. La *Granda* si potrebbe contare ancor ella in questo modo; ma siccome questa sequenza è composta di moltissime carte, e per ragione della scavezza, diventano ora d'un numero, ora d'un altro, perciò vi vorrebbe più tempo, e sarebbe più facile lo sbagliarsi, che il contarla col metodo sopradescritto, colli numeri assegnati alli detti *Trionfi*.

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

CAPITOLO VII.

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

IL segnar punti vuol dire, che dopo aver conteggiato quello, che s'accusa prima di giuocare, cioè in quanto al valore delle sequenze, o *Pariglie* accusate, e fatta la somma d'essi punti,

38
è necessario il porre avanti di se, o del
Compagno tanti segni, o sieno Ferlini,
o Lupini &c. quante sono le decine
d'essi punti, per farne memoria, per-
chè scordandosi di segnarli, sarà come
se non si fossero accusati, non poten-
do più, se si vince, aggiungerli alli suoi
punti. Avvertasi però, che se tali pun-
ti segnati non arriveranno a formare de-
cine intere, in tal caso, o che i nu-
meri che vi restano dopo l'ultima de-
cina compita, arrivano alla metà d'al-
tra decina, e allora si conteggerà, co-
me se la decina susseguente fosse vera-
mente compita; o non arrivano alla
metà come sopra, ed allora i punti, che
vi saranno di più dell'ultima decina
compita, si ometteranno. Eccone l'e-
sempio: se i punti segnati saranno 14,
o 34, tu segnarai solo 10, o 30, se poi
saranno 15, o 35 allora segnarai 20, o
40, e cioè due, o quattro Lupini. La
ragione si è, che siccome si guadagna
accusandone 15, o 35 &c. arrivando
questi punti alla metà della decina; co-
si si dee perdere accusandone 14, o 34,
stante il non arrivar essi alla metà del-
la detta decina. Si dee avvertire, che
bisogna segnare li punti accusati avanti
che sia coperta la prima presa di carte.
La parte, che segna meno punti di quello
che accusa, non rifiuta, ma perde quei
punti, che non segna. V'è

39
V'è un'altra maniera di segnare, ed è
quella di mettere in piatto le Parti-
te, la quale si spiegherà nell'Istruzione
seguente.

CAPITOLO VIII.

*Istruzione sesta sopra il segnare le Par-
tite nel Tondino, e quanti Onori vi
sieno in questo Giuoco.*

Altro è il segnar punti, altro il se-
gnar Partite. Circa le Partite, questo vuol dire porre nel Piatto, o Tondino li segni delle Partite, che dalli punti si sono ricavate. Bisogna dunque sapere, che ogni Partita, cioè ogni grana, che si mette nel Tondino, equivale a 25 punti. Per esempio: chi avesse fatto 200 punti, questi si riducono in 8 Partite, perchè 8 via 25 fa 200 punti; e chi avesse fatto 325 punti, dee andare con 13 Partite in Piatto; ed in questa maniera si dee proseguire in tutti li punti, che si possono fare. Si dee però avvertire, che facendo 324 punti, non si considerano, che per 300 punti, non dovendosi mettere nel Tondino che 12 grane, perchè non arrivano alli 25 punti, che formano una Partita; perciò questi punti vanno a male, come non si fossero fatti; e così succederebbe a chi facesse 349 punti, mentre

40
tre non arrivando al 50 non può mettere più di 13 grane nel Tondo per le ragioni addotte dissopra nel Capitolo VII; il che servirà di norma per tutti li casi consimili. Oltre le Partite, che con li punti si fanno, si mette ancora nel Tondino in altra maniera delle grane, guadagnando gli Onori, che dà il Giuoco. Tali Onoranze sono stabilite, come fossero leggi del giuoco; perciò è necessario il descriverle.

In primo luogo, chi è il primo a porre nel Piatto, dee mettere di più 10 Partite; quetto si chiama Onore, o Onoranza, e quando arriva alla somma di dieci grane, vi si dà il nome di Oca, termine particolare di questo giuoco, per non dire 10 Partite. Chi fa a monte quando dispensa le carte, perde 5 grane. Chi scarta, s'egli perde la giuocata, la parte contraria, che vince la mano, ne dee porre 5 di più. Chi la tiene, e che vinca la giuocata, ne pone 5 per la tenuta, ed altre 5, perchè li Contrarij hanno fatto le carte, che sono 10 Partite di più. Chi la tiene, s'egli perde, allora i Contrarij ne mettono solamente 5; e chi fa le carte se vince la mano, non ha nissun Onore, quando li Contrarij non l'abbiano tenuta. Chi piglia il *Bagattino* alla parte contraria, ne vince 5, e chi piglia

41
glia il *Mondo*, altre 5. Chi vince la giuocata senza li *Contatori*, ha un' Oca d' Onore, cioè 10 Partite di più. Ancora le grane, che d' avanti si sono segnate per ogni parte, per li punti accusati, diventano Onori; e perciò chi vince, dee mettere in Tondo tante Partite di più, quante grane sono state segnate. Chi accusa tre *Mori*, dee mettere un Oca in Piatto. Chi quattro, due. Chi tre *Tarochi*, un' Oca, e chi quattro, due. Chi tre *Re*, una, e chi quattro, due Oche. Accusando poi le sequenze, vi sono li suoi Onori; e in questo ancora s' osserva la regola generale, che avendo meno di tre sequenze, non vi sono Onori. Accusandone dunque tre, si ha d' Onore un' Oca; accusandone quattro, due, cinque, tre, sei, quattro; e così proseguendo: perchè a tutte le sequenze, che vi sono di più delle tre sequenze, vi si dee accrescere un' Oca d' Onore per ciascheduna sequenza. Gli Antichi usavano, che quando uno accusava molte sequenze, duplicavano gli Onori: così ad uno, che avesse accusato quattro sequenze, davano due Oche, cinque, quattro Oche, sei, otto Oche &c. per essere più difficile l'accusarne molte, che l'accusarne semplicemente tre. Se nell' accusare molte sequenze vi fossero tre *Tarocch*, tre *Re*, e tre

e tre *Mori*, o pur *Criccone*; gli *Onori* di queste carte non si confondono con gli *Onori* delle sequenze; e perciò si debbono segnare le sue *Oche* nel *Tondino* tanto quanto fossero accusate separatamente. Chi accusa *Criccone*, ha 2 *Oche* d'Onore. Gli antichi, quando accusavano il *Criccone* formato da quattro *Pariglie*, duplicavano gli *Onori*, cioè quattro *Oche*; e se fosse stato di cinque, otto *Oche*: siccome al presente il *Criccone* semplice di tre *Pariglie* ha di Onore due *Oche*, per essere più difficile l'accusar questo, che accusare tre sequenze. Dunque qualche cosa dovrebbe avere di più d'Onore, quando fosse di quattro, o cinque *Pariglie* (caso per altro rarissimo a succedere); tanto più, che al presente, accusando una semplice *Pariglia*, cioè li *Re*, e li *Tarocchi*, compita di tutte le quattro *Figure*, si duplicano gli *Onori*; ed è pure tanto più facile ad accadere.

Le *Cartaccie* ancor esse, quando s'arriva ad averne un certo numero, s'accusano, perchè vi sono li suoi *Onori*; e così ancora de' *Trionfi* succede. Chi ha 10 *Cartaccie*, guadagna un' *Oca*. Chi ne ha 11, due *Oche*. Chi 12, quattro *Oche*. Chi 13, otto *Oche*. Chi 14, sedici *Oche*. Il medesimo s'intende de' *Trionfi*. Chi accusa 14 *Cartaccie*,

cioè, o *Trionfi*, vince la partita, perchè trapassa il numero delle 150 partite, che terminano il giuoco. Gli antichi accusando 14 *Cartaccie*, o *Trionfi*, andavano in *Tondo* con 160 grane; e quando ne accusavano 15, ne mettevano 320. Pure al presente nell'accusare le *Cartaccie*, li *Trionfi*, e le semplici *Pariglie* delli *Tarocchi*, dei *Re*, e la sequenza de' *Mori*, si osserva il giuocare antico, perchè solo in questi casi si raddoppiano gli *Onori*, ad ogni carta, che vi si aggiunga. Ma non già così nelle sequenze, e nel *Criccone*, come si è detto di sopra. Si dee avvertire che il *Matto* s'accusa come *Cartaccia*, ed ancora come *Trionfo*: ma il *Bagattino*, in questo caso, non si può accusare, che per puro *Trionfo*, o pure per *Contatore*, se vi è da contare. Chi non ha *Trionfi* nelle sue quindici carte, ha due *Oche* d'Onore: in caso poi, ch'egli scartasse, e ne avesse de' scartati; allora non ha d'Onore che una sol *Oca*. Questi sono gli *Onori*, che s'hanno nell'accusare.

Vi sono degli altri *Onori*, cioè nelli punti, che si fanno, terminata la giuocata. Chi arriva a fare 500 punti, ha d'Onore 20 Partite, e queste si uniscono alle 20 Partite, che producono li 500 punti, che in tutto sono 40 Partite,

te, oltre poi a gli altri Onorì, che vi potessero essere, li quali si debbono aggiungere alle dette Partite. Chi fa 600 punti, ha d' Onore 30 Partite. Chi ne fa 700, ne ha 40. Chi ne fa 800, ne ha 50. Chi ne fa 900, ne ha 60. Chi ne fa 1000, ne ha 70. Chi ne fa 1100, ne ha 80. Ancorchè non fosse Marcio, si termina la Partita: perchè dando un 1100, vi vogliono 180 punti segnati, li quali non si possono accusare senza d' avere Onori; e perciò uniti insieme, e computati li detti Onori con le 44 Partite, che si ricavano dalli detti Punti, e le 80 d' Onore, con finalmente le 18 grane, che d' avanti erano segnate, viensi a trapassare il numero delle 150 Partite, termine del giuoco. E tanto più si termina la Partita col dare un 1200, benchè non sia Marcio, il quale ha d' Onore 90 Partite. Chi fa 500 punti senza l' *Angelo*, ha d' Onore 10 Partite; e così se dasse un 600, o 700. Gli antichi però dando un 600 senza l' *Angelo*, avevano d' Onore 20 Partite, e dando un 700 senza lo stesso *Angelo*, 30. Siccome è più difficile il dare il 600, e il 700 senza l' *Angelo*, che non è il dare il 500; perciò volevano, che fosse riconosciuta questa difficoltà, col darvi più Onoranze. V'è ancora un altro Onore, ed è, che

che quelli che fanno l'ultima presa, hanno d' Onore 6 punti, e se vincono la giuocata, li debbono unire alli loro punti.

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

CAPITOLO IX.

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

Essendo questi Termini stati corrotti da Giuocatori, per farsi intendere da principianti; se ne è fatto tale l' abuso, che nessuno sta alle leggi de' Capitoli, ed ogni Casa, dove si giuoca a Tarocchini, fa legge da se, col lasciar correre, secondo i varj genj, varj abusi, che non si dovrebbero permettere; essendochè non solo ne' tempi antichi, ma ancora, non molto a tempi nostri pochissimi d' essi termini si usavano. Perciò segnaremo coll' asterisco * certi termini, che nè meno al presente tollerare si dovrebbero, benchè sieno usati da molti; lasciandone intanto passare qualchedun' altro per adattarsi in qualche maniera all' uso presente.

⁴⁶
E in primo luogo spiegheremo i Termini,
che si dicono al Compagno avanti ch'
egli giuochi la sua carta.

Sminchj, o pure Sminchj il più bello.

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

La posso servire d'un piccolo.

Con questo termine si dimostra al
Compagno d'avere nelle mani il prin-
cipale Trionfo.

* *La posso servire per dei piccoli.*

Egli è un termine, che spiega mol-
to, perchè significa al Compagno d'a-
vere nelle mani li due Trionfi princi-
pali.

Tiri de' Trionfetti.

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

Vadi giuocando, o pur Mincj, Mincj.

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

Giuochi.

Questo termine si usa volendo deno-
tare al Compagno, che giuochi di quel-
la sequenza, che io ho accusata.

Giuochi con loro.

Questo significa al Compagno, che
debba

⁴⁷
debba giuocare di quella sequenza, che
li Contrari avranno accusata.

Giuochi di queste.

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

Giuochi di quelle.

Questo termine vi sono pochi, che
l'intendono; perchè molti lo confon-
dono col sopra descritto: ma il suo si-
gnificato è di far intendere al Compag-
no, che debba giuocare, non la se-
quenza, che allora era stata giuocata;
ma quella, che poco avanti si era giuo-
cata.

Giuochi le sue.

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

Giuochi sempre le sue.

Questo termine è quasi consimile al
sopraccennato; ma vi è questo divario,
che quella parola *sempre* significa al
Compagno, ch'egli debba giuocare sem-
pre le sue maggiori, cioè tutte quelle
carte, che sa di certo, che non pos-
sono esser prese dalli Contrari, quando
sieno stati giuocati li Trionfi.

Giuo-

Giuochi sempre delle buone.

Questo significa al Compagno, che debba giuocare delle Figure, dicendo- gli con questo termine, che si ha delli Re nelle mani; il che è un parlar troppo chiaro.

Giuochi sempre delle cattive.

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

Giuochi pur sempre.

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

** Vadi giuocando le sue.*

Veramente questo termine è poco tempo che si usa, ed ancora al presente non si permette in tutti li Tavolini, dove si giuoca: e bene però di spiegarlo con chiarezza. Se il Compagno avesse accusato un Re con le sue Figure, e che vedesse evidentemente, che li Contrarj li potessero rispondere con Trionfo; allora si usa tal termine, acciocchè il Compagno intenda, che dee giuocare la carta inferiore del Re, che ha accusato; o pure in altro caso volendo tirare un giuoco. Per esempio io ho il fallo della sequenza, che ha accusato il mio Compagno; ed avendo mol-

ti

ti Trionfi, e volendoli assicurare nelle mani le sue carte, e potendo rimettere il giuoco nelle mani di esso in un altro Palo, uso questo termine, acciocchè intenda, che dee giuocare l' inferior carta della sequenza, ch' egli ha accusato; dal qual uso ne viene, che si danno molti Marcj.

Torni là.

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

Li faccia andare.

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

** Mi faccia andare.*

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

Spiegazione de' Termini, che si usano nell' atto di giuocare.

Batto.

Questo termine significa al Compagno che avete nelle mani la carta maggiore della sequenza, che giuocate. Per esempio l' Angelo, nella sequenza de'

G

Trion-

Trionfi, e nell' altre quattro li *Re*. Quando queste fossero state giuocate, allora si può fare lo stesso giuoco nel *Mondo*, e così nelle *Regine*, perchè questo termine si può usare in qualunque carta, purchè sieno state giuocate le carte maggiori. Si usa ancora il termine di *Battere*, ancorchè non si abbia la carta maggiore senza fare alcun giuoco falso. Per esempio il mio Contrario giuoca Coppe; io rispondo con una Cartaccia, e dico *Batto*: con questo medesimo termine faccio intendere al Compagno, che io ho la *Regina* di Coppe, acciocchè risponda col *Re* s'egli lo ha nelle mani.

* *Batto forte*.

Questo è il medesimo termine di sopracennato, con questa differenza però, che bisogna avere nelle mani le due carte maggiori della sequenza, che giuocate.

* *Batto fortissimo*.

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

Batto indietro.

Si notifica al Compagno con questo termine d'averé nelle mani la carta, che va dietro alla maggiore della sequen-

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

* *Indietro forte, o pure indietro fortissimo*.

Questi sono termini, che spiegano di molto al Compagno, mentre si dinota d'averé nelle mani due, o tre carte di

valore, cioè quelle, che vanno dietro alla maggiore di quella sequenza, di cui fate giuoco.

Sono in qualche luogo.

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

Stricco.

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

Striccando.

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

** Stricco in niente.*

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

Me ne restano.

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

Sfondo.

Questo termine significa al Compagno,

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

In Casa.

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

Ne giuochi sempre di queste.

Indica al Compagno, che quando torna a lui la mano di giuocare, che giuochi quella medesima sequenza, su cui si è fatto questo giuoco.

Ci vada con quello che ha.

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

Qui butto via.

Questo denota al Compagno, che in quella sequenza, in cui usate que-

sto termine, voi non avete nissuna carta di valore.

Tiro a me.

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

Faccia a me, o pure, a me.

Questi due termini hanno il medesimo significato; perchè ogn'uno di questi significa al Compagno, che debba lasciar correre la presa, cioè, che non vi vada con la carta maggiore. Per esempio uno non vuole, che il Compagno risponda col *Re*, che ha nelle mani. Con uno di questi termini gli fa noto, che dee ritenerlo, e rispondere con una inferiore carta, o perchè non lo perda, o pure per volergli francare in questo modo il detto *Re*, con la sua sequenza, nelle mani. Quando uno avesse bisogno di salvare carta, o più carte, che gli premessero, può usare uno di questi termini, coi quali si fa intendere al Compagno, che dee ritenere li Trionfi maggiori, per poter poi nelle sue prese mettere in Casa, quelle

quelle carte, che le stà più a cuore di salvare: ed in questo caso hanno il medesimo significato del sopra spiegato termine, col solo divario, che in quest'ultimo caso s'adattano a tutte le sequenze, che nell'altro del solo *Bagattino* s'intendono.

Ci vada col più bello.

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

Ci vada con quelle, che ha.

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

Copra solamente.

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

Volo, o Vado.

Ogn'uno di questi termini spiega al Compagno, che si ha nelle mani la Battuta in Trionfo; ma però sola, e

che non è accompagnata d'alcun altro Trionfo. L'usare questi due termini non è sempre bene; onde si debbono usare solamente quando il Compagno sia in caso di avere a salvare qualche carta, che gli preme.

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

Stricco, Striccando, Me ne restano.

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

Particina, o pure, piccola parte.

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

Parte giusta.

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

Più della parte.

Significa al compagno d'avere sette Trionfi, contando sempre quello, che giuocate.

Sfondo.

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

Quan-

Quanto se ne può avere.

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

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

Questi termini, che s'usano al presente, sono quasi tutti proibiti dalli Capitoli delle pene: ma siccome sono grandissimamente in uso; mi è parso necessario di spiegare il loro significato. Non ho voluto però mancare di segnarne alcuni con l'asterisco, li quali non si dovrebbero ammettere in alcun luogo; lasciandone correr altri per adattarli in parte all'uso moderno. E qui voglio notare uno insoffribile abuso di molti, che in vece di far giuoco, mostrano le Carte al Compagno; le quali quantunque sieno cattive, nè vi sia carta tra esse, che rifiuti; ciò non ostante giammai mostrar non si dovrebbero. Discendo ora alla spiegazione de' sopraccennati termini; avvertendo

C 5

in-

intanto che chi volesse giuocare con rigore, dee stare alla legge del Capitolo quinto.

Ho la Regola.

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

Ho la Regolina.

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

** Ho li Bugiardi.*

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

** Ho l' Arlia.*

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

** Ho due Romiti.*

Egli è un termine sporchissimo, che non si dovrebbe ammettere a nissun Tavolino: perchè si fa noto al Compagno, che si ha nelle mani il Re di Cop-

Coppe, con quello di Denari, per avere questi due Re la Barba; e di quì poi nasce, che il Compagno, che scarta, non fa la scartata a quelli due Re.

** Ho due Pellegrini.*

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

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

Mercè questi due termini si notifica al Compagno, col primo, d' avere nelle mani il Re di Coppe, o di Denari, e con l' altro, quello di Spade, o di Bastoni. Quindi è, che quantunque questi due termini non sieno così chiari, come li due sopraccennati; pure sono tali, che non si dovrebbero ammettere in alcun luogo: perchè si illumina troppo il Compagno, che dee scartare.

Ho tre Trionfetti.

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

Ho una Goccia.

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

Ho un Trionfo, che rifiuta, con un piccolo.

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

Ho due Trionfi, con una stanella.

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

Vi sarebbero degli altri termini da spiegare; ma siccome sono troppo chiari in se medesimi, non occorre perciò farne ulterior spiegazione: come pure niuna spiegazione non si può dare a molti, e vari altri termini, soliti usarsi a capriccio da certi Giuocatori, che punto non si dilettono d'osservare le leggi, nell'osservanza delle quali tutt'il bello consiste del Giuoco.

CAPITOLO X.

Istruzione ottava sopra gli Avvertimenti generali nel Giuocare.

IN primo luogo bisogna sapere, che in questo giuoco vi sono due classi di cose da distinguere nel giuocare: imperocchè altre sono cose necessarie, ed altre arbitrarie. Così per esempio lo scartare due carte, è cosa necessaria; ma la qualità delle carte è cosa arbitraria. Il giuocare una carta, è essenziale;

ziale; ma la qualità è in arbitrio: così pure lo *Sminchiare*, *Battere*, e simili sono tutte cose arbitrarie. Ora il dar regola ferma di queste, egli è impossibile, per la varietà delle carte, che vengono a Giuocatori; e perciò se alcune se ne assegnano, il più delle volte sono fallacissime. Ad ogni modo fra tante, che vi sono, ne assegnerò alcune: non perchè sieno in parte osservate; ma perchè non ne sia manchevole affatto questa mia fatica. Saranno queste su qualche poco di ragione fondate: contuttociò se la fortuna fosse loro contraria, non dovranno mai i Giuocatori rammaricarsi per aver fatto il dovere del giuoco; ma bensì se avranno sbagliato dove la ragione si oppone.

Circa il tenerla.

La regola generale ella è, che quando vi vengono nelle prime cinque carte tre carte da cinque, voi dovete tenerla. Ma siccome chi la tiene, pare che in obbligo sia di vincere la giocata, o pure di non ricevere almen giuoco; quindi per tenerla a dovere, e che difficilissimo sia l'aver giuoco, bisogna avere almen l'*Angelo*, il *Matto*, ed un *Re*: perchè non avendo l'*Angelo*, e il *Matto*, facilissimo è l'aver giuoco, quando le altre dieci carte vi ven-

vengano cattive, ancorchè la si fosse tenuta con tre carte da cinque. Ove poscia il Giuocatore la voglia tenere a suo modo; egli ha tutta la libertà con qualunque carte, purchè gli piacciono. *Circa il mandarla al Compagno, col dire, come vuole.*

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

Circa lo Scartare.

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

Le altre regole poi sono: che non si scartano mai *Regine*, quando non fossero

sèro sole, e ne meno si debbono scompagnare.

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

Che si scarta di quel giuoco, del quale se ne ha due, e non di quello ove una sola se ne ha: perchè li Contrarj meno vi possono far andare in Trionfo, ed ancora è più facile d'aver il Re, che avete scartato.

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

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

Che si bebbono tenere le sequenze, e non scartarle.

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

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

Circa a chi è il primo a giuocare.

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

Egli dee nel proseguimento del giuoco mandar una figura verso il Compagno.

pagno, massime quando ha scartato.

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

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

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

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

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

Quando si ha cattivo, non si deve segnar punti, se non nel caso di andare nel piatto; e allora segnar solo li punti necessari per tal effetto.

Circa il Rispondere.

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

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

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

Non avendo di quel Palo, che è giuocato, nè meno Trionfi, non si dee mai rischiar un *Re*, fuorchè ne' casi
dis-

disperati; o quando non si fosse sicuro, che il Compagno dovesse prendere la presa, e che li Contrari dessero a quel *Re*, che s' ha nelle mani: ne' quali casi si può rispondere col detto *Re* per metterlo in Casa.

Circa lo Sminchiare, o fare Sminchiare.

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

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

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

Sul principio, quando uno ha sette, o otto Trionfi, con qualche *Re*, può tirarne giù uno per iscoprir giuoco.

Quando uno si trovasse nelle mani l' *Angelo*, con sei, o sette Trionfi, ne' quali non vi fosse nè *Mondo*, nè *Sole*, nè *Luna*, e che il suo giuoco portasse di far sminchiare il suo Compagno;
in

in questo caso non bisogna dirgli che sminchi; perchè si può dare, che il Compagno non abbia se non il *Sole*, o pure la *Luna*, ed ubbidendo perda il Trionfo, per lo quale si perde la sequenza della Granda, che è molto da considerarsi in questo giuoco. Perciò bisogna avere l'avvertenza di dire al Compagno, che tiri de' Trionfi, e non che sminchi. Il Compagno dee ubbidire col giuocare de' Trionfi, ancorchè avesse il *Sole*, o pure la *Luna* nelle mani, facendo però giuoco all'altro, acciocchè intenda ch'egli ha un Trionfo della Granda. Ma in caso poi ch'egli avesse ne' suoi Trionfi *Sole*, e *Luna* unitamente; allora egli dee sminchiare il *Sole*, o pure la *Luna*: perchè essendo quasi sicuro di non perdere la sequenza della Granda, può giuocare uno di essi Trionfi. Mi è piaciuto di dare questo avvertimento, avendo veduto molti, che giuocano, perdere questa sequenza per non saper far giuoco.

Circa al Battere, e tirar indietro la carta.

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

Non si dee tirar indietro senza fondamento alcuna carta: perchè con questo segno

segno si denota al Compagno, senza parlare, che lasci correre la presa. Il Compagno dovrebbe sempre ubbidire, ancorchè ne avesse assai.

Per fine, qualsivoglia giuoco arbitrario si suò fare, ancorchè falsamente, per ingannare la parte contraria.

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

In primo luogo nell'usare li termini arbitrarj sopraccennati, non bisogna ingannare il Compagno. Per dare idea di questi giuochi, daremo qualche esempio. Io dico *Stricco*, ma in realtà di quella sequenza, in cui ho fatto giuoco, ne ho più d'una; questo è giuoco falso. Così il dire io *Batto* in Trionfo, non avendo il vero Trionfo, in cui dovrei *Battere*, o il dire *non ne ho più* della sequenza, che giuoco, avendone due carte, e simili. Per altro l'usare tali astuzie, non è sempre bene; e perciò si debbono usare solamente quando si può ingannare li soli Contrarij, e non il Compagno. Avendo uno buone carte, dee regolare il giuoco, quando egli sia capace di regolarlo; in caso diverso dee fare intendere al suo Compagno quello, che ha nelle mani, con

con l'usare i termini prescritti, acciocchè il Compagno possa regolare la giuocata. Nel qual caso però, quand' uno cioè abbia buone carte, io lo consiglieri, quantunque novizzo nel giuoco, a provarsi di regolare il giuoco, essendo questa la maniera di diventar giuocatore, non essendo sempre sicuri di abbattersi in Compagno, che sappia; ma in taluno alle volte, che vi fa fare solennissimi spropositi. Che se poi v' incontraste in Compagno, che sapesse il suo conto, e intendesse il giuoco a dovere, il lasciarvi regolare da esso, non potrebbe tornarvi che in bene. Avendo poi uno cattive carte, ed avendole il Compagno buone; non dee far altro, che dargli que' lumi, che a lui bisognano col fargli giuoco. Intorno a che vi voglio dare una regola, che in un certo caso da pochi giuocatori è osservata: e per spiegarmi con chiarezza, darò un esempio. Fate conto che il vostro Compagno abbia moltissimi Trionfi, con li quali abbia strionfato voi, ed i Contrari ancora; e proseguendo egli a sminchiare, voi vi ritroviate, per esempio, nelle mani *Re*, e *Regina* di Spade con altre carte della medesima sequenza: in questo caso avete da buttar via le carte dell'altre sequenze, dove non avete carta sicura, col dirgli *Qui butto*

butto via, e così fare in tutti que' Pali, dove non avete sicure carte: perchè in tal guisa operando, venite a significare al Compagno, che in quella sequenza, in cui non gli avete fatto giuoco, avete delle carte sicure, cioè le maggiori: e ciò si fa in questo modo, perchè volendo dar un giuoco, non bisogna buttar via nissuna carta, che possa essere franca, cioè che non possa essere presa dalli Contrari; mentre succede a molti Giuocatori, che volendo far giuoco nella sequenza, dove hanno le Battute, vale a dire le carte maggiori, ne viene, che non possono più buttar via le carte false, che hanno nelle mani; e dove si sarebbe potuto dar un giuoco, non lo danno, per esservi rimasta una carta falsa nelle mani, per la quale li Contrari hanno potuto salvare dei *Re*. Il far sempre giuoco in ogni carta, che si giuoca, non è bene: perchè un bravo Giuocatore fa solamente quei giuochi, che dee fare per illuminare il Compagno. Per regolare dunque bene il giuoco, in primo luogo bisogna contare li Trionfi, che sono stati giuocati, ed osservare nell'istesso tempo la qualità de' medesimi, per poter far giuoco nelle Battute; così ancora nelle altre sequenze si debbono tenere a mente le carte, che sono state giuocate, almeno le

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

E quì desidererei, che questo Giuoco (che bene giuocato è assolutamente uno de' più bei giuochi, che si praticino) fosse giuocato con più pulitezza, come praticavasi molti anni addietro. Ma siccome da varj Giuocatori, che a' nostri tempi lo giuocano, vedo pur troppo di non poterlo sperare; avanzo
le

le mie più calorose premure, perchè quelli, che stanno su le mosse d'impararlo, imparino a giuocarlo con maggior rigore. Quindi è, che oltre alle dette cose, avverto i novelli Giuocatori primieramente di non assuefarsi a lamentarsi avendo cattivo, o rallegrarsi avendo buono: perchè ciò è un illuminare li Contrari, e più che probabilmente pregiudicare a se medesimo. Si dovranno in secondo luogo guardare di non avvezzarsi a far cenni al Compagno in vece di fargli giuoco; perchè questo sarebbe avvezzarsi un Giuocatore impulsito, e si potrebbe ancora correr pericolo di trovar lite con li Contrari. Per ultimo dovranno sapere, che siccome prima di principiare il giuoco, ogni Giuocatore dà parola implicitamente di giuocare a tenore delle leggi stabilite per questo giuoco; così quando uno per qualunque accidente, o inavvertenza non le osservi (che si chiama rifiutare, cioè mancare della fede, e promessa fatta) dovrà soggiacere alla pena, che s'incorre. Ma non essendo, come dissi, mia intenzione di perfezionare alcuno nelle finezze del Giuoco; perciò non voglio inoltrarmi in cose difficilissime da spiegarsi, che altro appunto non sarebbe, che volere ingolfarsi nel Mare, quando è in tempesta, per restarvi sommerso.

CAPITOLO XI.

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

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

2. Giuocandosi da uno, carta di una sequenza, tutti sono obbligati a rispondere con carta della stessa sequenza, e non ne avendo, con Trionfo; e giuocandosi Trionfo, rispondere con Trionfo; altrimenti chi così rifiuta non conterà. Che se poi alcuno non avesse Trionfo, e nè meno carte della sequenza, che è giuocata, allora può rispondere con qualunque carta, ch'egli voglia.

3. Se nel dare le carte si scoprisse
per

per accidente qual si sia carta, non s'incorre in pena alcuna.

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

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

6. Chi darà male le carte, non conterà, e dovrà scartarne due, e seguire il giuoco: ma se mancasse una, o più carte nel mazzo, le quali fossero per terra o in altro luogo, o essendovene di più, dovrà quello, che farà le carte, tornarle a rifare, nel momento che se ne corge; altrimenti non accorgendosi, e giuocando il giuoco, non conterà.

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

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

9. Chi giuocherà carta da cinque, da
D quat-

quattro, o Trionfo, che in se rifiuti, non toccando a lui giuocare, non conterà; e così ancora giuocando qualunque altra carta minore, se vi farà giuoco sopra, o che il Contrario gli risponda prima che la ritiri, non conterà.

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

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

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

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

14. Chi nel vedere le sue carte cattive si sdegna, e getta le carte in Tavola, non volendole giuocare, o pure se ne parte, egli è obbligato alli Contrarij far loro buono il giuoco Marcio.

15. Nissuno in alcun tempo potrà fare se non un solo giuoco; e così chi,
per

per esempio, giuocando tirasse a se la carta, e poscia le battesse sopra, e dicesse *Sminchiate*, e poscia replicasse: *non mi date fastidio: non state per me, &c.* non conterà.

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

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

18. Chi segnerà più punti di quello abbia accusato, non conterà; e li Contrarij, ancorchè facessero semplicemente una sola presa del valore d' un punto, vinceranno la giuocata, per aver fatto un punto di più de' loro Avversarij, siccome per vincere ogni mano, che si giuoca, non vi vuol altro, che fare un sol punto di più. Nel qual caso, benchè non possano mettere nel piatto partite, per non essere arrivati alli 25 punti, che formano una partita; debbono però mettere in Tondo tutti gli Onori, che loro si competono, e fra
D 2
que.

questi tutte quelle grane, che d'avanti sono state segnate dalli Contrarij.

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

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

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

22. Anticamente nel giuocare la carta, quando quella si era spiccata dalla mano, o a quella si rispondesse non si poteva più ripigliare indietro. Ma al presente abusivamente si usa che la Carta spiccata dalla mano si ripiglia, eccettuati però li seguenti casi. 1. Se uno sia il primo, o lo debba essere a giuocare. 2. Se uno, a lui non toccando, giuoca egli il primo, e faccia giuoco sopra la sua carta, o giuochi una
car-

carta che chiamasi di rifiuto. 3. Se uno nel rispondere ad una carta giuocata avendone della stessa sequenza, risponda con carta d'altra sequenza, e faccia giuoco sopra la sua carta, o pure sia carta che chiamasi di rifiuto, o pure il contrario abbia malamente giuocata. Nel secondo, e terzo caso oltre il non poter ripigliar la sua carta, cade nella pena del rifiuto.

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

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

25. Chi mostrerà carte pregiudiziali, come *Re*, *Regine*, e carte della *Granda*, cioè sino alla *Saetta*, rifiuterà, ancorchè gli fossero cadute inavvedutamente di mano. Può ancora rifiutare nell'istesso modo con una cartaccia, quando però ella sia divenuta la maggiore
D 3

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

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

27. Chi dopo d'aver rifiutato una volta, giuoca alla peggio, dicendo fra se: *in ogni modo ho rifiutato*, e v'è rifiutando sempre più, (per cui può succedere, che li Contrarij non possono dar giuoco) secondo la regola, che anticamente s'usava, dovrebbe perdere per la seconda volta che rifiuta 10 Partite, o Pesi, per la terza 20, per la quarta 40, per la quinta 80, per la sesta 160 &c., e così pure il suo Compagno, s'egli ancora rifiutasse. Al presente queste pene non usano; ma è sempre un giuocare impulito.

28. Chi dice ad uno de' Contrarij:

ave-

avete rifiutato: secondo l'uso antico, trovandosi mendace, dovrebbe perdere 10 Partite, o Pesi: la qual penale era stabilita, perchè uno per vedere tutte le carte giuocate, per qualche suo fine, potrebbe sempre dire, quando gli piacesse: *il tale ha rifiutato*. Presentemente non v'ha tal penale; ma bensì s'usa mostrar le prese per giustificarsi del rifiuto. La qual cosa, a dir vero, stà male, perchè ogn'uno con questo mezzo termine può, sempre che voglia, vedere tutte le carte giuocate. Perciò mi parebbe bene che per deludere qualunque mala intenzione, si dovessero mettere da parte tutte le prese fatte fino a quel punto, che il Contrario vi dice: *voi avete rifiutato*: mostrandosi soltanto finita che sarà la giuocata quella tal presa, per cui pretendeva che voi aveste rifiutato, acciocchè veda se sussista il rifiuto, o no: tenendo fra tanto tutte le altre prese per ordine senza mescolarle insieme, come è regola prescritta del Giuoco, che debbasi fare generalmente di tutte le prese.

29. Se ad uno nel giuocare cade una Regina, o un Re, o altra Carta, che rifiuti, e la parte Contraria accusa la detta Carta; allora tutte due le Parti hanno rifiutato; una Parte per esserle

D 4

ca-

caduta la Carta; l'altra per averla pubblicata, quando però non stesse talmente esposta in Tavola, che da tutti li Giuocatori fosse veduta: nel qual caso non dee condannarsi a rifiuto chi pubblica la detta Carta in tempo, che la medesima è alla vista di tutti. Che se poi non l'abbia veduta che la parte Contraria, si dee aspettare, che quello, a cui è caduta, la giuochi, e allora dirglielo, per la ragione addotta disopra. Ma perchè potrebbe trovarsi chi lo negasse, o che uno de' Contrarj, fingendo d'averla veduta, gl'imputasse il rifiuto in altra Carta, che non è, e così nascere del contrasto; perciò dee chi l'ha veduta specificarla in segreto a qualcheduno de' Spettatori, o non essendovene, al Compagno di quello, a cui è caduta la Carta, e allora poi dirlo, quando quella venga giuocata: avvertendo, che nel primo caso sopraccennato tutti debbono andare a Monte; e se d'ambe le Parti vi fossero de' punti segnati prima del rifiuto, quelli vincono la mano, che ne avran più segnati.

30. Il mostrare tre *Mori* prima del tempo di segnare, non è rifiuto, per essere carte, che nulla servono di regola, e perciò è permesso di segnarle. Ma il mostrarli tutti è quattro prima del

del tempo, è rifiuto, perchè si mostrano quattro Trionfi, e ancora perchè si segnano due Oche nel Tondo; il che non è permesso di fare.

31. Se uno giuocasse due carte, senza avvedersene, ed avvedutosi dell'errore volesse ripigiarle; allora li Contrarj sono padroni, se vogliono, che la carta toccante la Tavola sia la giuocata, purchè sia scoperta. Diamo il caso che uno giuochi la *Regina* di Bastoni con una cartaccia di Spade, e questa sia quella, che tocchi la Tavola: in tal caso, essendo essa *Regina* di Bastoni scoperta, rifiuta, ancorchè fosse stato giuocato Bastoni, siccome non è la vera carta giuocata; ed essendo ella in se carta, che rifiuta, si considera come se gli fosse caduta dalle mani, e perciò non conterà. Se poi in cambio della *Regina*, fosse stata una Cartaccia di Bastoni, non è rifiuto: perchè ammettendosi quello, che nel numero 22 si è spiegato, si dee ammettere ancor questo come caso simile; e perciò può il Giuocatore ripigliare la cartaccia di Spade, lasciando però quella di Bastoni, se fosse stato giuocato l'istesso Palo.

32. Se quattro Giuocatori si mettano a giuocare senza aver determinato di quanto intendano giuocare, e termina-

to che abbiano, poi di giuocare, vi nasca controversia, il dubbio si risolve in questo modo: che abbiano giuocato di quello, che è più in uso a farsi in quel luogo, ove giuocavano.

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

34. Nissuno potrà giuocare sopra la carta dell'altro, sino che al primo non siasi spiccata la carta di mano, e non abbia finito di fare il giuoco; altrimenti non conterà.

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

36. Se uno, in vece di badare al giuoco, chiarli, ed essendo l'ultimo a rispondere, dimandi di chi sia la presa, li Contrarij non hanno obbligo di dirglielo, possono però farlo, se vogliono: ma il suo Compagno nè può parlare, nè può replicare alcun giuoco, quando il Contrario ha risposto sopra la sua carta, nè meno può dargli alcun lume, o accomodargli ordinata-

natamente le carte, altrimenti avrà rifiutato, e non conterà.

37. Chi avendosi cavato il *Matto*, lo riprende, e nuovamente lo rimette nelle carte, che ha da giuocare, rifiuta: perchè qualunque carta, che sia stata giuocata, non si può più ripigliare, ed unire di nuovo alle carte, che si hanno nelle mani per giuocare; e altrimenti facendo non conterà.

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

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

40. Se uno in cambio di cavarsi il *Matto*, si cavasse l'*Angelo*, od altra carta, quando egli se ne accorga dopo che il Contrario abbia risposto con la sua carta, o pure essendo egli l'ultimo a rispondere, abbia coperta la presa; allora non è più in tempo a riprendere la carta, che si è cavata in vece del *Matto*, come al numero 22, e 37 si dimostra. Oltre di ciò in questo caso, il *Matto*, che si ha nelle mani, bisogna allora giuocarlo conforme si fa le altre carte; ed in caso che si giuocasse in una presa, che rimanesse delli Contrarij, si perde: perchè siccome non si può giuocare due volte una medesima carta; così pure non si può cavare due volte il *Matto*. E perciò avendo un *marcio*, si dee dare la carta, che si è cavata per il *Matto*. Ma accorgendosene avanti che il Contrario abbia risposto, o avanti di coprire la presa, allora può riprendere la carta col cavarsi poi il *Matto*. Che se poi fosse carta, che in se rifiutasse, e che li Contrarij l'avessero veduta, o pure ch'egli avesse fatto giuoco nell'atto di cavarsela, egli avrà solamente rifiutato, e non conterà; quando però la detta carta non fosse della condizione, che nel sottoposto numero 41 si descrive, perchè in tal caso dovrà soggiacere alla pena contenuta nel detto numero.

41. Qualunque rifiuto dee avere la sua pena. Ma per lo corrotto abuso, che presentemente regna, vi sono de' rifiuti, che nissuna pena non hanno; e perciò darò un esempio. Uno giuoca Bastoni: il Contrario gli risponde col *Re* di Spade, avendo delle carte di Bastoni nelle mani, e ciò lo fa per essere in pericolo di ricevere un giuoco, e non avendo carte nelle mani della medesima sequenza del detto *Re*, usa questo stratagemma, acciocchè il suo Compagno veda ch'egli ha il *Re* di Spade, perchè si possa regolare nel buttar via le sue carte, col tenersi nelle mani le maggiori d'un'altra sequenza; e mostrando d'essersi sbagliato, dice io ho rifiutato, e riprende il suo *Re*, giuocando poi la carta, che dovea giuocare: questo rifiuto non ha alcuna pena; perchè quando non si vinca la giuocata, il non contare non è pena; e pure questo rifiuto può dare del danno alli Contrarij, coll'impedirli di non aver potuto dare un *Marcio*, o diminuir loro un giuoco, e di un 700, che poteva essere, farlo divenire solo un 500. La qual cosa parrebbe che dovesse soggiacere alla pena al numero 22 descritta; ed oltre a ciò che chi così rifiuta, dovesse perdere le ragioni, che nella sua carta aveva: come succede, per

per esempio, nel caso che uno giuochi Trionfo, ed il Contrario risponda con altra carta, quando egli ha solo il *Bagattino* da rispondere; dove l'uso è che li Contrarj lo obbligano a riprendere la sua Carta, e rispondere col *Bagattino*: perchè il rifiuto non dee mai essere di pregiudizio alli Contrarj, e tutto il pregiudizio possibile dee stare contra chi falla, non dovendosi ammettere per nessun conto il falso, ed insussistente assioma, che dice, che non si possono avere due pene; ma bensì l'altro, che a chi rifiuta toccano Mazza, e Corna: quindi ancora essendo, che oltre al rifiuto, si usa altresì il farsi restituire le carte, che fossero state prese indebitamente, ancorchè la presa sia coperta. D'onde vedesi chiaramente, ed inferirsi dee senza pericolo di fallo, che se in quest'ultimo caso per le addotte ragioni i Contrarj hanno diritto di poter fare le suddette cose, quantunque per ciò stesso non siavi legge stabilita; molto più a tenor delle medesime aver lo debbono nell'altro sopra esposto, per cui v'ha determinata legge, e così poter dire questa carta è giuocata, dee essere giuocata; oppure: ripigliatevi la vostra carta, che non intendiamo che sia giuocata, quando sia di loro pregiudizio. Le quali ragioni tutte, sebbene
da

da molti Giuocatori poco, o nulla saranno considerate; non ho io però voluto lasciarle: avvertendo che chi non istà alle leggi dei Capitoli, non si dirà giammai buono, e pulito Giuocatore, e che ogn'uno star vi dee, tanto più avendoli adattati in parte alla moderna corruttela di tale studioso Giuoco.

CAPITOLO XII., ED ULTIMO.

Di varj Giuochi, che co' Tarrocchini si fanno.

NOn voglio terminare questa mia, qualunque ella siasi, fatica, se prima non avrò dato un'idea almeno grossolana di varj Giuochi, che co' Tarrocchini si fanno. Ed essendo che questi sono stati capricciosamente inventati dalle persone, e che ogni persona altri ne può inventare di suo capriccio; voglio ogn'uno avvertito, che quelle regole solamente io esporrò, che universalmente in tali giuochi vengono da più osservate, e che di quei giuochi io parlerò soltanto, che sono al presente più praticati. E ciò pure intendo io di fare, non già per quelli, che sanno ben giuocare in Partita, atteso che questi tali, una sol volta vedendoli giuocare, senza alcuna descrizione gli appren-

apprenderanno subito con somma facilità; ma bensì per li principianti, e che hanno poca, o niuna pratica della Partita. E prima =

Del Giuoco detto Milloni.

Questo è un giuoco, che si fa in due, col prendere venti Carte per uno, e due di più per quello, che fa le carte, per scartare. Dee poscia l'uno, e l'altro de' Giuocatori fare lo scarto di dieci carte, col dare per ordine di mano le sue dieci, cosicchè ne restino venti per cadauno, collo scartare all' uso di Partita le due il Cartaro. Viene detto Millone, perchè si va sino alli punti mille, con questo che essendo vicini alla detta somma, chi non è fuori con le prime carte, ed avanti di scartare le dieci, si fa a giuoco terminato, e chi avrà sorpassato più il Millone, quello guadagna. Nel caso che uno volesse lasciare alcune carte per non fare lo scarto di tutte le dieci, dee avvisarlo all' Avversario, a di cui piacere stà il voler prenderle, o lasciarle, col regolarsi nello scarto suddetto; e succeda poi che le prenda, o no, sempre si debbono dare di seguito. A questo giuoco pure il cinque dà dieci, con questo che rare volte si rifiuta, po-

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

Del Giuoco della Cinquina.

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

Del Giuoco de' Centini.

Questo è un giuoco, che si giuoca in quattro, due contra due, con cinque

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

Del Giuoco de' Quarantacinque.

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

re giuocando in tre, che uno de' vostri Contrarij arrivasse a compiere li 45 punti, e nell'atto d'averli compiuti si chiamasse fuori: nel qual caso egli vince il giuoco, benchè voi aveste 50 punti de' fatti; per essere legge particolare di questo giuoco il dover dire ho vinto, dovendo però mostrare li punti, che fatti avete. Chi li facesse in una sola giuocata, vince il giuoco doppio. V'è da notare una sol cosa, ed è, che se uno avesse 30 punti, e dovendo giuocare l'altra mano di carte, nella quale gli viene delle buone carte, ed accusa 15 punti, con li quali egli ha vinto il giuoco per aver compiuto li 45 punti, non contento egli di ciò vuole proseguire col provare se può fare in quella giuocata tutti li 45 punti per vincerlo doppio; se mai il caso portasse, che uno de' suoi Contrarij superasse tutti li suoi punti, comprendendovi li 30, che aveva di prima, egli ha perduto il giuoco: perchè avendolo voluto giuocare, ha perduto le ragioni del giuoco, che aveva vinto, e si è sottoposto ad una nuova legge di questo giuoco, la quale è, che in tali casi chi fa più punti, vince il giuoco.

La differenza, che corre coll'altro modo di giuocarlo, ella è, che nel segnare li punti accusati, e quelli, che

si

si fanno con le carte, si fa in questo modo: chi fa 15 punti ne segna 20, e facendone 14, se ne segnano 10, e così si usa nell'accusare. In questo modo di giuocare, ancorchè aveste compiti li 45 punti, bisogna proseguire la giuocata, e terminata che sia, vedere chi fa più punti, e quello vince. Se poi nell'accusare de' punti compiste, o trapassaste li 45 punti, allora avete vinto il giuoco, e siete padrone di non giuocare. Ancora in questa maniera li detti 45 punti, se li fate tutti in una giuocata, vi fanno vincere il giuoco doppio. Vi sono molti, che ad ogni mano di carte terminano il giuoco, facendo che chi fa più punti vince, chi ne fa meno perde, e non vince. Quando poi uno compisse, o trapassasse li 45 punti in una giuocata, allora vince alli due Contrarij un giuoco per ciascheduno. Vi sono varj modi di giuocare il denaro in questo giuoco, cioè più viziosamente, e men viziosamente; e perciò è necessario di spiegarsi avanti di giuocare. La maniera più viziosa ella è, quando uno facendo 10 punti di più delli detti 45 punti, vince un altro giuoco, e così proseguendo ad ogni 10 punti di più. Così per esempio s'uno facesse 150 punti in una sol giuocata, vince 12 giuochi a ciascheduno delli due

due Contrarij, contando li 45 punti per due giuochi.

Del Giuoco dei Settanta.

Questo si giuoca in due con dieci Carte per ciascheduno, e chi arriva prima a fare 70 punti vince. In questo giuoco si segnano li punti, che si fanno con le carte, come si segnano li punti accusati, cioè 25 punti si segnano per 30, e 24 per 20 punti. V'è una cosa particolare in questo giuoco, ed è quella d'invitare l'ultimo al Contrario, che vuol dire duplicare li 6 punti dell'ultimo. Se il Contrario accetta l'invito, chi fa l'ultima presa conta 12 punti di più; se poi non lo accetta, allora rinunzia alli 6 punti dell'ultimo, e sono di quello, che ha fatto l'invito, ancorchè non facesse l'ultimo. Che se il Contrario, accettato l'invito, replica *Tres a l'ultimo*, che vuol dire aggiungo altri 6 punti, che fanno 18, e l'altro non accettando questo replicato invito, perde li 12 punti; se poi lo accetta, quello, che fa l'ultima presa, conta 18 punti di più. Per ogni nuovo invito, che si faccia al Contrario, sono sempre 6 punti di più, che si aggiungono: perchè ogni volta che uno abbia accettato l'invito, può l'al-

l'altro replicare un nuovo invito, e così scambievolmente si vanno replicando gl'inviti sino a tanto che qualche volta si arriva ad invitare il valore della moneta, che si giuoca, a chi fa l'ultima presa. Anche questo giuoco si giuoca a punto per punto, come abbiamo spiegato nel giuoco delli Quarantacinque, ed in questo modo di giuocare li Settanta non s'invita l'ultimo.

Del Giuoco della Mattaccia.

Questo si giuoca in molti, cioè in cinque, in sei, ed ancora in più, e si regola il numero delle carte nel dispensarle secondo il numero delle persone, che vogliono giuocare. Dal suo nome si deduce la maniera di giuocarlo, essendo giuocato tutto al rovescio degli altri giuochi, perchè chi fa meno punti vince. Ma in caso che uno non facesse alcun punto, cioè alcuna presa, perde, ed allora vince chi fa più punti. Per riuscire in questo, s'usa un termine, che è quello di dire *Duro*, col quale si chiama in aiuto quelli, che hanno buone carte, ed impegnati che sieno, si va replicando tal termine, acciocchè proseguiscano nell'impegno, per poter riuscire, che qual-

cuno

cuno non arrivi a fare alcun punto; e per questo diviene la Mattaccia giuoco di molto spasso.

Del Giuoco de' Lecchini.

Questo si giuoca in due con dieci carte per ciascheduno. Vi è da notare in questo giuoco, che ad ogni carta, che si giuoca, si dee ripigliare dal mazzo delle carte un'altra carta, e metterla tra quelle, che si hanno nelle mani, in luogo di quella, che si è giuocata, e per questo si chiama Giuode' Lecchini. Quello, che rimane padrone della presa, egli è il primo a prendere la carta, e poi l'altro. Si dee avvertire che le dette carte, che si vanno prendendo dal mazzo, si debbono mostrare reciprocamente al Contrario ogni volta che si prende una carta. Terminato che s'abbia di pigliare le carte dal mazzo, e finite, che sieno le carte che si hanno nelle mani da giuocare, allora è terminato la giuocata, o pure il giuoco, facendolo terminare in una sola giuocata di carte, e chi fa più punti vince, pagando però le Onoranze del 500, 600, 700 &c. perchè in una sola giuocata si può fare più di 1000 punti, per li gran punti, che si possono accusare.

Vi

Vi sono molti, che lo giuocano come si fa in Partita, cioè a chi è il primo a fare con li punti 150 Partite, pagando gli Onori del 500, 600, 700 &c.

Quelli, che giuocano a tal giuoco, accusano li punti in due modi, uno più generoso, e l'altro più economico. Nel primo si accusano li punti in questa maniera: avendo accusato una Pariglia, o Sequenza, e venendo carta, che faccia accrescere li punti a qualche Sequenza, o Pariglia, si ritorna ad accusare tutti li punti delle Pariglie, o Sequenze, che si erano accusate, e nel progresso del giuocare si possano riaccusare moltissime volte. Nell'altro modo non si torna ad accusare, se non quella Pariglia, o Sequenza, dove la detta carta avesse fatto accrescere li punti. Però quando si avesse nelle mani tre Sequenze, e si accrescessero li punti ad una Sequenza, in questo caso si ritornano ad accusare tutte tre le Sequenze, lasciando però di contare li punti delle Pariglie semplici, quando la carta, che accresce li punti, non avesse compito, o aumentato il Criccone. Si dee avvertire, che quando si arriva ad aver 10 Trionfi, si segna 100 punti. e tutte le volte che si hanno, si accusa nuovamente 100 punti.

Del

Del Giuoco de' Calini.

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

E

Del

Del Giuoco dell' Toppa.

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

Del Giuoco della Partitaccia.

Questo si giuoca in quattro, due contra due, come si fa nella vera Partita, con questo divario, che non si considerano gli Onori, e ad ogni giuocata di carte è terminato il giuoco, facendo a chi fa più punti. Siccome in que-

sta

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

Del Giuoco della Partita in sei.

Questo si giuoca in tre contra tre, e si giuoca conforme si fa la vera Partita. Si dividono li Giuocatori, e divisi che sono, si mettono d'intorno ad una Tavola, distribuendosi in circolo, e sedendo ogni Giuocatore in mezzo a due de' suoi Contrarij. Si giuoca con dieci carte per ciascheduno, e chi arriva prima a fare 150 Partite, vince il giuoco. Chi dà le carte, ne ha 12, e ne

E a

dee

dee scartar due. La differenza, che corre fra questo giuoco, e la vera Partita, ella è, che quando uno ha due *Mori*, va in piatto con un' *Oca*, e così avendo due *Re*, o due, *Tarocchi*, senza però segnar punti: così due *Re*, due *Regine*, e due *Cavalli &c.* fanno *Criccone*, e si ha due *Oche d' Onore*. Quando poi si avessero tre *Mori*, si ha 2 *Oche d' Onore*, e avendoli tutti quattro, 3 *Oche d' Onore*, e così è de' *Re*, e de' *Tarocchi*. Accusando due *Sequenze*, si ha d' *Onore* un' *Oca*, e accusandone tre, 2 *Oche d' Onore*, e così proseguendo, con questo divario, che le *Sequenze* debbono accusar punti, per aver detti *Onori*. Chi ha 6 *Cartaccie*, o 6 *Trionfi*, guadagna un' *Oca*. Chi ne ha 7, due *Oche*, chi 8, quattro *Oche*, e così discorrendo. Questi *Onori* si hanno in questo modo, perchè si giuoca con dieci carte per ciascheduno. V'è da notare, che quando uno chiama a sminchiare, o pure a qualunque altro giuoco il suo *Compagno*, l' altro *Compagno*, cioè il terzo, non può far altro giuoco, se non il medesimo, che dall' altro è stato fatto; ma nell'atto poi ch' egli giuocherà la sua carta, può fare quel giuoco, che più gli torna. Questo è il modo del giuocare in sei la *Partita*, ed è di

è di molto spasso, per essere più breve la giuocata, e di non tanta applicazione. Si danno spesso de' giuochi, e ancora de' giuochi *Marcj*.

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

IL FINE.

TAVOLA DE' CAPITOLI

Che si contengono in questo Libro.

CAPITOLO I.

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

CAPITOLO II.

Come si debbono dividere li quattro
Giuocatori, e in qual maniera si
dee distribuire le Carte quando
s'abbia da terminare la Partita,
e come al presente si giuoca il
denaro. 8

CAPITOLO III.

Istruzione prima sopra la preceden-
za delle Carte. 13

CAPITOLO IV.

Istruzione seconda per sapere come
si debbono accusare le sequenze. 16

CA

CAPITOLO V.

Istruzione terza sopra l'accusare le
Figure in Pariglia, o Cricca, dal-
le quali viene formato il Criccone. 25

CAPITOLO VI.

Istruzione quarta sopra il valore delli
punti, che dalle Sequenze, e Pa-
riglie vengono prodotti. 26

CAPITOLO VII.

Istruzione quinta sopra il modo, con
che si debbono segnare li punti
conteggiati dalle carte accusate. 37

CAPITOLO VIII.

Istruzione sesta sopra il segnare le
Partite nel Tondino, e quanti O-
nori vi sieno in questo Giuoco. 39

CAPITOLO IX.

Istruzione settima sopra il significato
de' termini, che si praticano al
presente in questo Giuoco. 45

CA

CAPITOLO X.

Istruzione ottava sopra gli Avvertimenti generali nel Giuocare. 60

CAPITOLO XI.

Che contiene li Capitoli delle pene, che si possono incorrere in questo giuoco, per chi ha voglia di giuocarlo a dovere. 72

CAPITOLO XII., ED ULTIMO.

Di varj Giuochi, che co' Tarocchini si fanno. 87

FIDIT

D. Philippus Maria Toselli Clericus Regularis S. Pauli, & in Ecclesia Metropolitana Bononia Pœnitentiarius pro Eminentiſſimo, & Reverendiſſimo Domino D. Andrea Cardinali Joannetto Ordinis S. Benedicti Congregationis Camaldulensis, Archiepiscopo Bononia, & S. R. I. P.

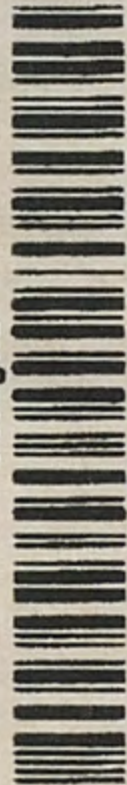
REIMPRIMATUR.

Fr. Aloysius Maria Ceruti Vicarius Generalis S. Officii Bononia.

€ 240,00

BIBLIOTECA COMUNALE DELL'ARCHIGINNASIO

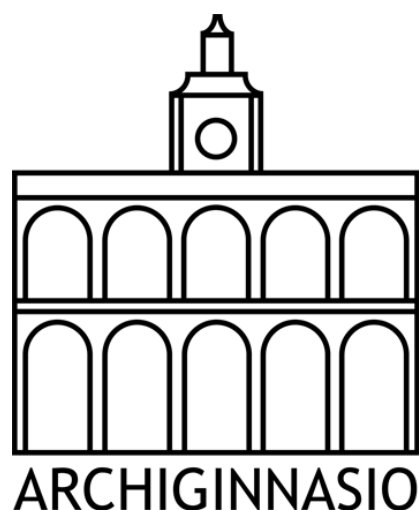
Bologna



697412

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio

Biblioteca comunale dell'Archiginnasio



SCAFFALI ONLINE

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

Istruzioni necessarie per chi volesse imparare il giuoco dilettevole delli tarocchini di
Bologna. - Seconda edizione

In Bologna : nella stamperia di S. Tommaso d'Aquino

104, 4! p. ; 12o

Collocazione: 32. G.00 00213

<http://sol.unibo.it/SebinaOpac/Opac?action=search&thNomeDocumento=UBO2861517T>

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