

Spiegazione del Giuoco del Tarochino

Lettor cortese

Eccovi il modo, col quale giocavano à Tarochino li nostri Maggiori, che per passare l'hore oziose virtuosamente l'inventarono. Lo trovai non è molto tra diverse scritte antiche, e però ve lo comunico acciò siate provisto d'ottimo maestro, ed io consolato in veder giocare, come si deve. Siate allegro.

Del Giuoco del Tarochino

Questo giuoco si contiene tutto nelle seguenti regole, e leggi divise in Capitoli, e queste leggi si devono inviolabilmente osservare.

Della quantità delle Carte Cap: I

Le carte, che si adoprano à questo giuoco sono in tutte 62, divise in Tarocchi, Trionfi, Figure, e Cartaccie, cioè Tarocchi quatro, Trionfi dieciotto, Figure sedici, e Cartaccie ventiquattro.

Della qualità delle Carte Cap: II

Universalmente parlando le Carte sono di due Classi, sono Trionfi, ò una delle quatro sequenze ordinarie di Spade, Coppe, Bastoni, e Denari, e ciascheduna rappresenta una cosa differente dall'altra, e devono essere tutte della medesima stampa, e senza veruna macchia, particolarmente nel roverscio.

De Trionfi Cap: III

Tutti li Trionfi hanno diverso nome, e diverso significato, e sono li seguenti posti coll'ordine, col quale caminano trà di loro, cioè Angelo, Mondo, Sole, Luna, Stella, Saetta, Diavolo, Morte, Traditore, Vecchio, Ruota, Forza, Giusta, Tempra, Carro, Amore, quatro Papi, Bagattino, e Matto.

De Giochi, e Sequenze delle Carte Cap: IIII

Le sequenze, ò Giochi sono, Spade, Bastoni, Coppe, e Denari, e ciascheduno de detti Giochi hà dieci carte, e tutte della medesima qualità rispettivamente, cioè Quatro figure, e sei Cartaccie; Le figure sono Rè, Regina, Cavallo, e Fante; Le Cartaccie sono sei, e sono, dieci, nove, otto, sette, sei, et uno, che si chiama Asso

Dell'ordine delle Carte Cap: V

Frà le Carte vi è la sua maggioranza, ed inferiorità; frà li Trionfi l'ordine è il medesimo, che sopra si è assegnato. Frà gl'altri giochi il Rè precede la Regina, questa al Cavallo, e questo al Fante; Frà le Cartaccie nelli giochi di Spade, e Bastoni il numero del più precede à quello del meno, ne giochi di Denari, e Coppe, il minore vince al maggiore.

Avvertimenti

Ogni Trionfo ancorche l'infimo hà la maggioranza sopra le Carte de Giochi, ancorchè fusse Rè, ò Regina. Le carte de quatro Giochi sono talmente divise, perche quella di un Gioco non hà punto relazione con quella degl'altri. Ne Papi non v'è ordine, solo che frà loro l'ultimo giocato vince il primo. Alcuni fanno che con l'ordine de Papi caminano Amore, e Carro, ma è abuso da non tollerarsi, dovendo il Carro prendere Amore. Il Matto ancorchè sia annoverato trà Trionfi, è però di questa singolarità, che sempre accompagna, ma non piglia le altre Carte, nemeno è preso da qualsivoglia, e di più fà per Trionfo, e Cartaccia quando si accusano Trionfi, ò Cartaccie.

Del valore delle Carte nel contare Cap: VI

Li Tarochi, che sono Angelo, Mondo, Bagattino, e Matto vagliono cinque punti per una nel contare. Ogni Rè vale cinque punti anch'esso. Ogni Regina quatro; ogni Cavallo trè, ogni Fante due. Di tutte le altre ò siano Trionfi, ò Cartaccie ve ne vogliono quatro à fare un punto giocando in Partita.

Avvertimento

È vero, che le Carte predette sono del valore sud[det]to, ma s'intende quando sia ciascheduna accompagnata da altre trè Cartaccie, ò Trionfi, de quali à fare un punto ve ne vogliono quatro. Che se darà il caso non vi siano Cartaccie, ma solamente altre figure, in tal caso da ogni figura si cava un punto di quello vale, fuorchè alla prima figura, alla quale non si leva; Per esempio vi è il Rè, Regina, Cavallo, et una Cartaccia, le prime due faria nove, si dice otto, le altre fariano trè, si dice due, così segnaranno dieci punti, che tutte accompagnate con Cartaccie fariano dodici.

Delle Sequenze Cap: VII

Per Sequenza s'intende una sequella, ò sequenza di trè Carte almeno del medesimo giuoco, ò di Trionfi, ò degl'altri giochi, supponendo sempre vi sia il Maggiore, cioè ne Trionfi l'Angelo, ne Giochi il Rè, come per esempio il Rè con due figure del suo gioco segnano dieci punti, con trè quindici, quando vi si aggiunge uno de Contatori, che sono il Bagattino, e il Matto segnano venti punti, con tutti due venticinque, e quando vi fusse anche l'Asso sariano trenta. Così nella Granda l'Angelo con due Trionfi susseguenti segnano dieci, con trè quindici, e così sino al fine.

Avvertimento

L'Asso non entra in Sequenza, quando non vi fussero col Rè due figure, ò una almeno supplendo per essa il Contatore, per esempio il Rè, Regina, et Asso non segnano, ma se vi sarà il Contatore segnano quindici punti.

Circa la sequenza de Trionfi, ò Granda, che dir vogliamo, si deve avvertire che mancando una delle prime Carte doppo l'Angelo nel contare, si dice fuori la tale, ò sia Mondo, ò Sole, ò Luna, non già più oltre si può dire il fuori, ma bisogna, ò vi sij attualmente la Stella, ò altro doppo, ò sia supplita dal Contatore, ò contando la Granda, la prima mano si fa di Carte trè, e l'altre à due à due, e contando la Granda contano dieci punti per volta, e se resta una Carta dispari, conta cinque.

Gl'Assi non entrano à fare Sequenza se non come sopra si è detto, ma quando sono almeno trè segnano dieci, e se sono quatro quindici, e se due con un Contatore dieci, e se tutti due li Contatori quindici, e così proseguendo, di modo che li quatro Assi con due Contatori segnano venticinque.

Il medesimo ordine che gl'Assi, lo tengono li Papi. Chi hà più di due Sequenze raddoppia i punti, per esempio Uno hà trè sequenze di dieci punti l'una, ne segna sessanta, e così se di più punti, e più sequenze.

De Contatori Cap: 8.º

Come sopra si è detto, li Contatori sono due, cioè Bagattino, e Matto, questi nell'accusare s'uniscono ad ogni gioco, e sequenze, come pure s'è detto, ma nel porre assieme la Grande, ò sia Sequenza de Trionfi, bisogna avvertire che quando si arriva à non poter proseguire senza porre tutti due li Contatori uno dietro all'altro, all'ora è finita la Granda, ne si può più aggenere il Trionfo, che seguirebbe, come per esempio, Vi è l'Angelo, Sole, Mondo, e Bagattino, et anco il Matto, se vi sarà il Diavolo non può entrare in numerare. Il Matto poi ha qualche privilegio, che nel giocare accompagna qualsivoglia carta, che sia giocato, et anche diffende dall'obbligo di rispondere, come per esempio, Uno gioca Spade, l'altro può dare il Matto, ancorché abbi Spade in mano, e di più non si mette nel mezzo della Tavola, ma solo si mostra, e poi si ripone frà le sue prese, ò se non si hanno, si viene d'avanti come una presa. In oltre si può giocare solo anche da chi è il primo nel medesimo modo mostrarlo solamente, et il seguente giocatore liberamente gioca, come se fusse il primo. S'averte, che quando la presa delle trè carte allor ch'è si gioca il Matto, nell'ultimo quando si numerano i punti delle Carte, la parte, che hà il Matto è tenuta dare in luogo una Cartaccia, ò altra Carta, ma non mai il medesimo Matto, se non nel caso del gioco marcio.

Della Parigi Cap: VIII

La Parigi, ò Cricca altro non è, che avere almeno trè, ò quatro Carte di eguale condizione, e segnano come sciegue, cioè

Chi hà trè Tarocchi segna 18 punti, chi quatro 36

Chi trè Rè 17, chi quatro 34

Chi trè Regine 14, chi quatro 28

Chi trè Cavalli 13, chi quatro 26

Chi trè Fanti 12, chi quatro 24

Del Criccone Cap: X.º

Il Criccone viene costituito da trè delle sud[dett]e Parigi, ò Cricche, ed'all'ora si raddoppiano li punti, per esempio Trè Tarocchi, Trè Rè, e Trè Regine segnano trà tutti 49, e perche sono trè Cricche, che fanno il Criccone ne segnano 98.

Avvertimento

Sebbene si dice trè Parigi non è necessario siano per appunto ognuna di esse trè figure, basta che non siano meno, onde uno avesse quatro Tarocchi, quatro Rè e trè Regine hà maggior Criccone, e tanto più se quatro Parigi, ò cinque.

Del Segnare li Punti Cap: XI

Quanto sopra si è detto delle Sequenze, delle Parigi, e del Criccone, tutto s'intende prevedere nel segnare tanto avanti giocarsi le Carte di ciascheduno Giocatore, quanto nel fine, cioè quando le Carte sono unite da mede[si]mi Giocatori per contare li punti di esse, caso però, che l'una delle parti non avesse rifidato, che all'ora non conta ancorche fusse Superiore de punti.

Del Segnare le Partite Cap: XII

Altro è il Segnar punti, altro è Partite; il segnar punti vuol dire, che doppo avere conteggiato quello, che si accusa prima di giocare (e cioè secondo il valore delle Sequenze, ò Parigi accusate) e fatta la somma di essi punti, è necessario il porre avanti di se, ò del compagno tanti segni, siano Ferlini, ò Fave per quante sono le decine d'essi punti; avvertendo, che se doppo l'ultima decena, il numero arriva à cinque, ò più fa sempre decena intiera, come per esempio 15, ò 17 punti segnano sempre per 20, ma il 14, ò il 34 non segnano, che 10, ò 30, e così degli altri simili. La parte, che segna meno punti di quello, che accusa, non rifida, ma perde quei punti, che non segna, ma chi ne segna più di quelli, che accusa, rifida, e perde, e li punti, et il gioco quand'anco lo dasse marcio.

Nel caso poi, che tutti due li Compagni segnino li loro punti bene, all'ora non vi è male, ma se alcuno de compagni accusa per meno punti, e l'altro per più punti, e ciascheduno li segna giustamente, all'ora nel fine di tal gioco, se loro vincono, vagliono li meno punti, ma

se perdono, la parte contraria può porre à suo favore, il numero maggiore, anzi se uno delle Parti si scorda di segnare li suoi punti, in tal caso l'altra parte, che vince li tiene à mente, e li calcola à suo favore nel fine, e pone in piatto tante partite; Ma quando la Parte, che hà scordato di segnare vince, non può conteggiare tali punti, mentre li hà perduti per non segnarli.

Circa poi segnare le partite, questo vuol dire porre nel Piatto, ò Tondino li segni delle Partite, che sono stabilite, ò per onoranza delle Pariglie, Sequenze, numero de Trionfi, ò Cartaccie, che si mostrano nell'accusare, ò per la presa del Mondo, ò Bagattino nel giocare, ò per anco fatti 500 punti, ed'altre Centinara di più, ò per altri casi, come si dirà in appresso. Parimente la parte che ha vinto nel fine del gioco per aver fatti più punti dell'altra parte, deve raccogliere da essi le Partite col conteggiare quante volte il 25 entra nella somma di essi punti, e porre altrettante partite nel Piatto, con più l'onoranze, che le sono dovute, ed aggiungervi altrettante partite, quante sono le decene, ò segni de punti accusati, e segnati da essa parte vittoriosa, e tutti quelli ancora, che averà accusati la parte contraria. La Regola poi per le onoranze suddette è la seguente.

Chi hà sul principio trè Papi pone à suo credito nel Tondino dieci partite, chi quatro, venti partite.

Chi trè Tarocchi dieci, chi quatro venti.

Chie dieci Cartaccie dieci, chi undici 20, chi dodici 40, chi tredici 80, chi quattordici 160 chi quindici 320

Il medesimo si dice de Trionfi, e poscia si gioca il gioco come l'altre volte essendo abuso fare il contrario.

Chi hà trè Rè 10, chi quatro 20

Chi hà trè Sequenze 10, chi quatro 20 chi cinque 30

Chi hà Criccone di trè Pariglie 10, chi di quatro 20 chi di cinque 30 ovvero si costuma di porre per il Criccone venti partite indistintamente.

Chi è il primo à porre partite nel piatto 20

Chi non vuol fare à Monte, e la vince 20

Chi è senza Trionfi 20 ma avendone scartati ne pone solo 10

Chi la vince avendola tenuta la parte contraria pone 5 partite.

Chi fa à monte quando dispensa le Carte ne perde 5

Chi piglia il Bagattino alla parte contraria, ne vince 5

Chi piglia il Mondo 5

Chi vince il gioco avendo la parte contraria tutti due li Contatori 10

Chi doppo il gioco numerati li punti avrà fatto 500 punti ne ne pone oltre quelli, che si cavano da punti, partite 20; Chi seicento 30, chi settecento 40, chi ottocento 50 chi novecento 60 chi mille 70 chi mille e cento 80

Chi fa cinquecento senza Angelo 10, chi seicento 10.

Chi vince il gioco marcio dovrebbe raddoppiare li punti, e così il numero delle partite che vince, ma si

prattica comunemente di porre ducento partite nel Piatto, per tutti li punti, ed'onoranze, che vi possono essere, e gioco marcio s'intende quando non si fa alcuna presa in quel gioco da una delle Parti.

Della parola Sminchiate Cap: XIII

Questa parola io non sò, che in verun altro discorso significhi cosa alcuna fuorchè in questo gioco, ove senza derivazione alcuna vuol dire Giocare Trionfo, e per ordinario s'intende il Trionfo maggiore.

Del Battere Cap: XIII

È lecito nel gettar in tavola la Carta con la medesima mano, che tiene la Carta avanti di lasciarla, picchiare sù la medesima Tavola, ò sia in mezzo, ò da una parte, purchè doppo subito la ponga nel mezzo, e quando si batte in mezzo, vuol dire, ò significare avere la presa maggiore di quel gioco, ma se si picchia da una parte, vuol dire, che si hà la seconda presa.

Del Tirar indietro Cap: XV.

Quando uno non vuole, che il Compagno dia la presa maggiore di quel gioco, nel porre la carta in tavola, la tira un poco indietro, e poi la pone subito avanti con l'altre nel mezzo.

Dell'Aprir la Mano Cap: XVI

Uno vuol significare non aver più Carte di quel gioco, nel porre la Carta in tavola, apre la mano, ma non parla

Della Segretezza delle Carte Cap: XVII

La qualità di qualsivoglia Carta siccome deve essere occulta in tutti li giochi di Carte, così in questo, perciò non si possono palesare in verun modo, ne ingannare ne in specie, ne con la voce, ne con gesti, ne realmente, ne metaforicamente, ne à posta, ne per ballordaggine, ò per digrazia. Siasi la Carta di qualsivoglia condizione, ancorché Cartaccia, siasi nel principio del giocare, ò nel fine, ancorchè con una sol Carta in mano, e principio s'intende il levarsi, che si fa le Carte dalla parte contraria, sichè non è mai lecito palesare Carte, che per segnare li punti.

Del Silenzio Cap: XVIII

Questo è un gioco, che consiste quasi tutto nella memoria, e perciò è necessario il silenzio per non sturbarlo, e quando si dice silenzio, s'intende riposo, onde non è lecito ad un Giocatore in tutto il tempo si giocano le Carte parola alcuna, altro che Sminchiate, però s'è inventato di picchiare battere, tirar indietro, e simili invece di parlare, onde è abuso invece di battere dire attualmente batto quì, invece di tirar indietro la Carta dire, tiro indietro, e simili, che non dovrà esser lecito

per buona ragione di gioco. Molto più è proibito il strepitare col compagno bravandole, nemeno lodandolo onde assolutamente non si può dire parola alcuna, che sij spettante al gioco, non solo in particolare, ma nemeno in universale.

Del Riffidare Cap: XIX

Avanti principiare à giocare, ogni giocatore dà parola implicitamente di giocare con le leggi stabilite per il gioco del Tarocchino, ò di consuetudine della conversazione dove si gioca, e quando ò per ignoranza, ò balordaggine non l'osserva, si chiama rifidare, ciò è mancare di quella fede, e promessa fatta, e perciò deve soggiacere alla pena, qual è d'aver perso quel gioco, ne avere più azione in quello, ne di numerare qualsivoglia punto, ma per lo più è in uso di porre li punti, che si sono segnati bene (cioè prima di rifidare) in confronto delli punti, che conta la parte contraria in fine di quel gioco, e se li punti accusati bene dalla parte contraria superano, si dice aver vinto la parte, che hà rifidato, e pone nel Piatto le partite, che importano essi punti, e le onoranze consuete, ma in qualsivoglia altro caso non può contare, ed hà sempre perduto il gioco, ne può porre partite nel Piatto.

Del Modo di Giocare Cap: XX

Accordati insieme li Giocatori, siccome eletto chi per il primo deve dispensare le Carte (queste mescolate siccome è lecito anche ad ognuno) le porge da levare al giocatore, che gli stà alla sinistra, dipoi piglia quelle, che sono rimaste sù la tavola, e comincia à distribuirle cinque per ciascheduno, principiando dal giocatore, che hà alla destra, siccome ne piglia cinque per se, dipoi si ferma, e sente, che cosa dicono gl'altri giocatori, mentre il primo, che l'ha avute, deve dire A' Monte ovvero La tengo, ò anche Non voglio far à Monte, il che è l'istesso, ne altro può dire, come mandarla al Compagno, essendo abuso, e così faranno gl'altri. Ben è vero, che il compagno di chi dispensa le carte dice sempre A' Monte, che se il seguente giocatore dice anch'egli A' Monte, egli poi hà Ius particolare di replicare ò à Monte, ò la Tengo, e non altro, e se tutti hanno detto A' Monte, anch'egli guarda alle sue, e dice coi fatti quello, che gl'altri hanno detto con la voce, cioè se seguita à dispensare le Carte, è segno, che l'hà tenuta, se scuopre le Carte fà à monte, e rinunzia le carte al compagno susseguente, quale fà il mede[si]mo. Chi hà dispensate le Carte, ne scarta due ad arbitrio, purchè non siano Tarocchi, ò Rè, e le pone in disparte, dipoi dice Giocate, et allora, e non prima il Giocatore à mano destra, se hà punti da segnare, lo dice con la voce, e pone in tavola le carte, che dice segnar tanto, e segna con li Lupini, ò altri segni i punti, ripiglia le carte, e poi ne gioca una ad arbitrio, e tutti gl'altri fanno

il mede[si]mo col segnare, e poi rispondono con una Carta del mede[si]mo gioco ad arbitrio ponendola nel mezzo della Tavola. Caso non avesse di quel gioco, dà un Trionfo, se anche questo non avesse, dà un'altra carta ad arbitrio, e chi hà gettata la carta superiore alle altre trè, le tira tutte avanti di se, e poi ne gioca un'altra ad arbitrio, e così prossegue sino al fine, eccettuando solo la carta del Matto, quale si gioca come sopra. Terminato di gettare le Carte in tavola, ognuna delle parti unisce le carte delle prese, che hà fatto, e si numerano li punti, e si vede chi ne numerà più, e quella parte, che supera di un sol punto l'altra, questa è vincitrice di quello sono convenuto à fare ad ogni partita, che vale 25 punti, ò in altro modo, supponendo sempre, che alcuno non abbia rifidato, che in tal caso la parte solamente che non ha rifidato numerà li suoi punti, e l'altra non può numerare, avendo perso ogni azione, eccettuato il caso dei punti segnati bene, come generalmente è in uso.

Alcune regole osservate da buoni Giocatori.

Altro è giocare bene, altro è essere buon giocatore; gioca bene chi osserva puntualmente le Leggi sopra descritte; buon giocatore è quello, che sà vincere, ò almeno sà perdere al meno che sia possibile, e questo nasce dalla diversità delle azioni di questo gioco, perche altre sono necessarie, altre arbitrarie; Chi ben si serve delle arbitrarie, quello hà vantaggio, e per lo più è il Vincitore, come per esempio, lo scartare due carte è cosa necessaria, ma quali Carte è arbitraria, e così giocare una Carta è essenziale, ma quale, è in arbitrio, così pure lo sminchiare, battere, e simili, sono tutte cose arbitrarie; ora il dar regola ferma di queste è impossibile per la varietà delle Carte, quali vengono à Giocatori, e perciò sebbene alcune se ne assegnano, tutte sono alle volte fallacissime. Una regola sola ne trovo, quale assegno per massima infallibile, ed'è, che chi non hà buona memoria non sarà mai buon giocatore, essendo necessaria à chi vuol servirsi bene delle cose arbitrarie, saper quali, e quante Carte sono per appunto giocate. Ad ogni modo frà tante, che vi sono, ne assegnerò alcune, non perche siano osservate, ma perche non sia manchevole affatto questa mia fatica.

Circa lo Scartare

Frà l'altre regole si suol dare per lo più
Che non si scartano mai Regine, quando non fussero sole.
Che similmente non si scompagnano mai.
Che si scartano le figure.
Che si scarta di quel gioco, che se ne hà due, non quello di una.
Che non potendosi scartare à qualche gioco particolare, si scartano due figure d'altri giochi.

Che si deve scartare, e non fare le Cartaccie.
Che si devono fare le Sequenze, e non scartarle.
Che si devono scartar li Trionfi per restar senza.
Che avendo cattivo, et avendo due Trionfi, che rompono la Granda, si scartano quelli.
Che avendo ottimo, è meglio non scartare in verun modo.

Circa il giocar le Carte chi è il primo.

Che deve in principio giocare del più largo gioco
Che deve nel prosieguimento del gioco mandar una figura verso il Compagno, massime quando hà scartato.
Che non deve mai mandare la Regina, quando non avesse il compagno fatto un'accusata, che lo richiedesse, ò non credesse aver il compagno fatto passata, cioè ritenuto il Rè.
Che deve scoprire la scartata.
Che deve procurare di levare li Trionfi alla parte contraria.
Che non deve mai cavarli al Compagno.
Che deve giocare di quel gioco, che hà segnato la parte contraria.
Che non deve mai per il primo giocare il Rè, se non teme il marcio
Quando hà cattivo, non deve segnar punti.

Circa il Rispondere.

Che non si deve mai rispondere la prima volta con la Regina.
Che sempre deve dare il Rè, quando però non avesse cinque, ò più carte di quel medesimo gioco, ò quando di tutti gl'altri giochi si fusse giocato fuorchè di quello.
Che deve rischiare una figura, quando non sà, ove sia il Rè.
Che non avendo di quel gioco, nemeno Trionfi non deve mai rischiare un Rè, fuorchè ne casi disperati.

Circa lo Sminchiare.

Che non deve sminchiare, e far sminchiare senza il fondamento almeno di due Rè.
Che sebbene s'avessero quattro carte seguenti della Granda, quando non avesse altro di buono, non deve sminchiare, ne far sminchiare il Compagno.
Che se il compagno dasse ad un Rè quando avesse almeno sei Trionfi, essendo chiamato può sminchiare, che se poi ridotto à pochi, ò non n'avesse altro che due non deve ubbidire.
Che sul principio quando uno ha sette Trionfi, può tirarne uno per iscuoprire paese.

Del Battere, e Tirare indietro.

Che sempre si deve battere ogni volta, che si hà la presa di qualsivoglia gioco, e Carta.

Che non si deve tirar indietro senza fondamento
Che il compagno deve sempre ubbidire, ancorchè ne avesse assai.
Per fine, che qualsivoglia gioco arbitrario si puol fare ancorchè falsamente per ingannare la parte contraria.

Dichiarazione de dubbij, che possono occorrere intorno ad alcuni dei predetti Capitoli.

Circa il primo Capitolo della qualità delle Carti.

Dubio, dispensate le Carti, si trova esservene più ò meno delle 62
Risp: Se il male stà in una sol volta, ovvero in una sol carta, si termina come si puole quel gioco, e poi si gettano via, se in più si gettano à Monte.
Dubio Chi hà dispensato le carte, che pena deve avere.
Risp: O che le carte erano nuove, cioè la prima volta adoperate, ò nò, se nuove, ne piglia un altro mazzo, e le dispensa, ma se usate, hà persa la mano.
Dubbio, Se si trovasse uno avere una Carta di meno, e tutti gl'altri avessero il loro numero!
Risp: O' colui l'avisò avanti si giochino le Carte del primo Giocatore, ò doppo si è principiato à giocare, se prima, si trova la Carta ò nò, se si trova, la piglia qual si sia, se doppo, ovvero nel fine hà rifidato, perche si presume, che la fraude venga da lui.

Circa il Capitolo Secondo della qualità delle Carte.

Dubbio Si trova d'improvviso alla prima due Carti simili, come per esempio due Fanti di Spade.
Risp: Quando il male si vede che sia in una Carta, si tira avanti quel gioco, ma se doppo scoperto l'errore primo, si trova il secondo, subito si getta tutto à Monte, e si piglia un altro mazzo di carte, come se all'ora si cominciassse, ma per lo più si costuma gettare tutto à Monte anche per un solo errore.
Dubbio Frà quelle due Carte simili, chi precede di quelle.
Risp: O' che si giocano insieme, ò disparte, se insieme la seconda vince alla prima, e la prima v'ha in luogo di quella, che manca, se si giocano disparte in diversi luoghi, la prima ottiene il suo luogo, e la seconda diventa come sopra si è detto, cioè uà in luogo di quella, che manca, ma è più proprio gettare tutto à Monte.

Circa il Capitolo XI del segnare li punti.

Dubbio Se due compagni segnassero i punti d'un solo?
Risp: Hanno rifidato.
Dubbio Se uno segnasse male, ò di più, ò di meno?
Risp: Se di più, hanno rifidato, se di meno, non si possono crescere.
Dubbio Sin' à quando possono correggere l'errore?
Risp: Sinchè egli non v'ha giocato sopra.

Dubbio Chi dicesse per esempio, segno 15 di Spade, e non le mostrasse?

Risp: Hà rifidato.

Dubbio Uno doppio aver segnato trova altra Carta da segnare?

Risp: È sempre à tempo, sinchè non hà giocato.

Dubbio Uno osserva aver l'altro segnato male, sin quando può fare l'istanza?

Risp: Può fare l'istanza, quando il mede[si]mo v'hà giocato sopra, e può anche tacere, sinchè l'altro vuol fare il suo gioco, ed'allora deve impedirlo, che se lo lasciasse giocare, non è più in tempo.

Dubbio Uno hà segnato bene, poscia rifida, può nel fine numerare quei punti segnati bene?

Risp: Quei punti ancorchè segnati bene sono morti, non avendo più quei giocatori veruna azione à quel gioco, ma da alcuni si permettono per buoni.

Dubbio Una parte hà rifidato, e l'altra non arriva à 25 punti, può ella vincere non arrivando alli 25?

Risp: È vero, che si paga à pesi, ma però si gioca à chi fa più punti, onde quella parte sebbene non può porre sul Piatto, ovvero farsi pagare quei punti, mentre non arriva à 25, può però farsi pagare, ovvero porre sul Piatto le cinque della mano, e li segnati da compagni, e simili.

Dubbio Uno mostra alcune Carte, che segnano, s'accorge, che ve ne è una di più, che non segna, si scusa col dire essere quella, che vuole giocare (se fusse però il primo)?

Risp: Hà rifidato.

Dubbio Uno mostra parte di Carte, che segnano, s'accorge errare, la torna frà l'altre presso di se, dipoi tutte le ritorna con le altre sulla Tavola.

Risp: Hà rifidato.

Dubbio Uno gioca un Rè, l'altro compagno seguente pensando l'abbi giocato, subito risponde, l'altro dice averlo mostrato non per giocarlo, ma per segnarlo, avendone trè, ovvero essere capo di Sequenza.

Risp: Hà rifidato, essendo chiara la legge che prima deve dirlo con la voce.

Dubbio Uno mostra, per esempio, Trè Papi, ma non parla, e segna.

Risp: Hà rifidato, poiché prima deve parlare, et acennare, che vuole segnare, e per prova della verità, palesare sulla Tavola il gioco chiaramente, e segnar prima li suoi punti, e se alcuno non hà parlato può tornarle con l'altre, ne più è tenuto à mostrarle, ne con la voce, ne con li fatti.

Circa il Capo XII del segnare le Partite

Dubbio Nel fine del gioco numerati i punti si pongono le partite nel Piatto, ma se si commette errore, quando si può correggere.

Risp: Sinchè non sono levate le Carte per l'altro gioco.

Dubbio Uno hà mostrato, per esempio, trè Papi, sino à qual tempo può mettere le partite nel Piatto.

Risp: Sinchè non s'è coperta la presa della prima giocata.

Dubbio Se paresse alla parte perdente, che uno avesse posti più Ferlini nel Piatto di quello dourebbe?

Risp: Bisogna abbi pazienza, quando sia coperta la presa, ò se nel fine siano alzate le Carte; ben è vero però, che questo succede, perché non s'osserva quello si dovrebbe, che sarebbe non solo la parte perdente tenesse il Piatto de segni, e l'altra quello delle partite, onde quella invece di denari pagasse con tanti segni, perche così si fa ne giochi di valore, ovvero obligare far vedere le Partite in tavola prima di porle nel Piatto.

Dubbio Uno hà scartato male, ma non sà, pone nel Piatto dieci partite per trè Papi per esempio, e poi si scuopre l'errore.

Risp: Si levano le partite dal Piatto.

Dubbio Uno mostra per esempio trè Papi, e poi invece di segnare dieci punti, ne segna quindici.

Risp: Hà rifidato, ma non deve levare le dieci partite.

Dubbio Uno mostra, e segna avanti tempo?

Risp: Hà rifidato, perche deve aspettare, che il primo abbia giocato, la parte contraria però segna à suo conto quei punti, e leva anco quelle partite, che averà posto nel Piatto.

Dubbio Una parte hà il gioco marcio, e prima di giocare aveva segnato alcuni punti, si cerca, se li debba numerare, ò pure gettar à Monte. Il mede[si]mo si dice de segni segnati dalla parte perdente della mano, se è tenuta, quando vi fusse?

Risp: deve numerare tutti i punti, e tutte le Partite come se non fusse marcio, e veduto quante partite sono farsele pagare il doppio del convenuto, ovvero non pagandosi all'ora porre altrettante nel Piatto, per esempio, Una parte hà dato il gioco marcio, aveva prima segnato 40 punti, questa deve prima pigliare tutti li punti, che dà il marcio tutto che sono 917, e per l'ultimo n.º 6, saranno 923, à questi aggiungervi li 40, che faranno 963, dipoi vedere quanti pesi, ò partite danno, e saranno 38, à queste aggiungerne le 60, che dà il 900, onde saranno 98, à queste per fine aggiungere le quatro de quatro segni delli 40 segnati, che in tutto saranno 102, et à queste 102 s'aggiungerebbe tutti li segni segnati dalla parte perdente la mano, e la Tenuta quando vi fusse, ma supposto che non vi fussero, che li 40 segnati da se non sono che 102 partite, e queste se le deve far pagare il doppio delle altre, per esempio se facevano d'un Quatrino la partita, si deve far pagare in questo caso, perche è marcio la somma di 204 quattrini, ovvero non essendo alla fine del gioco, devonsi porre nel Piatto 204 partite.

Che li punti del Mazzo siano per appunto 917 si fa vedere così

Per le quattro Sequenze n.° 120	
Per il Criccone di quattro Tarocchi	n.° 36
di quattro Rè	n.° 34
di quattro Regine	n.° 28
di quattro Cavalli	n.° 26
di quattro Fanti	n.° 24
Per la Sequenzade Papi	n.° 25
degl'Assi	n.° 25
della Granda	n.° 105

	n.° 423
Si raddoppiano	_____
e sono	n.° 846
À questi si aggiungono li punti delle Carti	n.° 71
Per l'ultimo	n.° 6
Li segnati	n.° 40
Sono in tutto	n.° 963
Quali punti hanno pesi à 25 per uno	n.° 38
Il 900 da 60 d°	n.° 60
Li quattro segnati	n.° 4
Sono partite	n.° 202.
Dal qual caso si deduce, che se la parte vincitrice non avesse alcun punto segnato, non averebbe vinto, che 98 partite, onde sul Piatto non ve ne averebbe posto, che 196; sichè è abuso di chi per averlo vinto marcio gli ne pone 200, anzi dedur si puole, che per aver segnato 40 punti hà vinto otto partite di più, cioè 204, ma come si è detto, molti praticano porre le 200 partite per il Marcio, ò siano più, ò meno secondo li punti.	
<i>Circa il Capo XIII della parola Sminchiate.</i>	
<i>Dubbio</i> Avanti che uno abbi scartato, il compango del primo, che deve giocare, dice, tocca à voi, Sminchiate.	
<i>Risp:</i> Non conta, perche non hà Ius di parlare, se non doppio, che è scartato.	
<i>Dubbio:</i> Uno voleva chiamare à Sminchiare, ma giocò troppo presto, onde lo sgrida, perche voleva chiamarlo à sminchiare.	
<i>Risp:</i> Hà rifidato, essendo chiara la Legge	
<i>Dubbio</i> Uno pensa, che tocchi al suo compagno à giocare, e non è vero, e dice Sminchiate.	
<i>Risp:</i> Hà rifidato.	
<i>Dubbio</i> Uno è il primo, mostra dieci Trionfi, e simili segna, e pone le carte con l'altre, il Compagno, che hà vedute quelle Carte, dice, Sminchiate.	
<i>Risp:</i> Hà rifidato.	
<i>Dubbio</i> Uno alla parola Sminchiate aggiunge Forte, ò allegramente.	
<i>Risp:</i> Hà rifidato.	
<i>Dubbio</i> Uno sottovoce dice Sminchiate, forse per dire, che muti gioco.	
<i>Risp:</i> Hà rifidato.	
<i>Dubbio</i> Uno grida Sminchiate, Sminchiate	

Risp: È lecito, purchè non vi aggiunga alcuna parola, e non lo dica sottovoce.

Circa il Capitolo 14, 15, e 16 del Battere.

Dubbio Uno batte, et in oltre dice batto quì, batto forte

Risp: Hà rifidato.

Dubbio Uno batte col pugno doppio giocata la Carta.

Risp: Hà rifidato.

Dubbio Uno batte con la Carta, come si deve, ma da una parte.

Risp: È lecito, purchè non lasci là quella Carta, ma la ponga nel mezzo.

Dubbio Uno gioca una Carta, poi vi picchia con un dito, e vi fà cenno.

Risp: Sempre hà rifidato.

Dubbio Uno gioca una Carta, e la tira indietro

Risp: È lecito, purchè subito la rimandi nel mezzo.

Dubbio Uno batte, e poi apre la mano.

Risp: Hà rifidato, perche non puol fare se non un gioco alla volta

Dubbio Uno dice al Compagno, è mia.

Risp: Hà rifidato.

Dubbio Uno domanda, di chi è?

Risp: Chi gli risponde, rifida.

Circa il Capitolo XVII della Segretezza.

Dubbio Uno guarda alle Carte del giocatore contrario

Risp: È lecito, purchè non movi la persona apposta.

Dubbio Nel dispensare le Carte ne rivolta una in sù overo nel dispensarle se ne ritrova una in sù.

Risp: Sempre hà rifidato.

Dubbio Mentre si dispensano le Carte uno esagera le sue disgrazie

Risp: Sarebbe troppa crudeltà negar ad un afflitto il sfogarsi, purchè non venghi alla specificazione delle Carte, ne in genere, ne in specie.

Dubbio Uno dimanda al compagno, avete voi buono, ò cattivo, e simili

Risp: Se risponde, hà rifidato.

Dubbio Uno dice, da baratto.

Risp: Il barattare si concede per ischerzo, ma se il Compagno dice, non voglio, ò fate quello che volete, e simili, hà rifidato.

Dubbio Uno si trova aver buono, e dice, non più, e simili.

Risp: Se apre bocca per mostrare allegrezza, hà rifidato.

Dubbio Uno nel fine dice, sono tutte mie.

Risp: O' le mostri, ò non le mostri, ò siano, ò non siano tutte sue, sempre hà rifidato, perche se non lui, il compagno poteva rifidare.

Dubbio Uno nel alzar le Carti ne mostra una, ò più.

Risp: Perde cinque partite, ne più leva, ma di nuovo mescolate si dispensano senza levarle.

Dubbio Uno mostra le Carte per segnarle, e dice al Compagno, guardate come stanno, avete osservato.

Risp: Hà rifidato.

Dubbio Casca di mano ad uno una Carta in Tavola.

Risp: Sia apposta, ò per disgrazia, hà rifidato.

Dubbio Uno chiama il Compagno à sminchiare, et egli risponde, se non ne hò, volete, che io sminchi? e simili.

Risp: Hà rifidato, può però rispondere, non voglio sminchiare.

Dubbio Uno, per esempio, mostra un Rè per segnare, nel progresso del gioco per balordaggine quel Rè gli cade in tavola.

Risp: Hà rifidato, benchè già l'avesse mostrato.

Circa il Cap: XVIII del Silenzio.

Dubbio Uno perche hà cattivo, ne punto applica al gioco, ne fa, che romper il silenzio, ò con Giocatori, ò con Spettatori.

Risp: Di già dice la Legge, che parlando del Gioco abbia rifidato, ma perche avendo cattivo poco importa à lui la pena del rifidare, si stabilisce, che doppo la prima volta, che hà rotto il silenzio con cosa pregiudiziale, che fa rifidare, avisato da giocatori a tacere non tace, ogni volta perde dieci partite, il mede[si]mo si dice, quando cominciassero alla prima à discorrere di varij negozi, come di Nuove, e simili

Circa il Cap: XX del modo di giocare.

Perche questo Capitolo contiene molte Leggi trà di loro dispartate, tratteremo di tutte specificatamente.

De Giocatori.

Dubbio Se li giocatori non s'accordassero trà di loro nella Compagnia.

Risp: O' con le carte, ò con altro modo ad arbitrio, si possono accompagnare.

Dubbio Non s'accordano, ne fanno discorso di quanto facciano la Partita, onde quando sono al fine per pagare, nasce controversia.

Risp: Il dubbio è scabroso, ad ogni modo si rissolve, che abbino giocato del meno, che è in uso à farsi in quel paese, ò Luogo ove giocano.

Dubbio Un giocatore viene chiamato, ne più torna, gl'altri sono necessitati abbandonare quel gioco, se quello che è partito fusse perdente, chi hà da pagare per lui.

Risp: Questo dubbio suppone, che non siano accordati trà di loro li Giocatori, che quando s'intendesse con l'altro, non v'è controversia, il che non essendo, si dice, che quando li Vincitori, volessero essere ciascheduno pagati da quello, che è restato, non essendo maggior ragione d'uno, che dell'altro, sarebbe obligato pagare per l'altro, e farsi creditore con quello, essendo obligati tutti in solido.

Dubbio Quanto s'hà da aspettare un Giocatore, che sia partito per qualche bisogno, e sia incerta la sua tornata.

Risp: Quanto possa sentir un'Ambasciata, se tarda di più, la parte che vince commanda ad arbitrio, e può se vuole tutto à Monte, ò aspettare per finire il gioco.

Dubbio: È se uno partendosi volesse dar le sue Carte ad uno de Spettatori.

Risp: Se la parte contraria si compiace, può farlo, e solo s'intende quel gioco, e non più, quando non vi fusse patto espresso in contrario

Dubbio Uno per rabbia straccia le Carte.

Risp: Se ciò fa mentre si gioca, e le partisca in due parti, hà perso il gioco marcio, se poi le taglia solamente, ne deve pagare in pena un mazzo nuovo, siccome facesse doppo giocate le Carte, ancorche per regola come nel Cap: XX potesse dire, ne voglio un mazzo delle nuove.

Di chi dispensa le Carte

Dubbio Uno fraudolentemente fa levare le Carte, non toccando à lui

Risp: Se l'altro leva, sono ben levate, se non leva, le dispensa quello à chi tocca.

Dubbio Se uno senza mescolarle le dasse à levare

Risp: Se colui le leva, sono ben levate.

Dubbio Uno invece di levar le Carte, le rivolta in sù.

Risp: Di nuovo si mescolano, ma facendo così la seconda volta, colui non le fa più levare.

Dubbio Uno vuole mescolarle non una volta, ma più volte.

Risp: Tutti le possono mescolare, ma una sola volta.

Dubbio Se chi le dispensa le dasse per salto?

Risp: Se essi se le sono rivolte alla faccia, e chi n'ha dieci, ne deve avere, per esempio quindici, essendo l'errore in più d'una, si fa à Monte, e chi dispensa le Carte hà perso venti partite, se non se le sono rivolte, è ad arbitrio della parte contraria far ciò, che vuole, cioè giocare, ò nò, e sempre chi dispensa, hà rifidato.

Dubbio Se alcuno non s'accorgesse dell'errore fuorchè quello, che le dispensa.

Risp: O' avisi avanti giocare, ò doppo giocare, sempre hà rifidato.

Dubbio Uno nel alzare le Carte, ne mostra qualcuna.

Risp: Di già sopra si è detto, sia rifidato, onde di nuovo si mescolano, e senza levarle, si dispensano.

Dubbio Se ne cadessero sulla Tavola, ma non si scoprissero?

Risp: Quelle sono le prime à dispensarsi.

Dubbio Uno doppo avere dieci Carte dice, à Monte.

Risp: Hà rifidato, perche il gioco per Legge non amette, che in cinque, onde palesa le sue Carte.

Dubbio Chi fa la scartata le confonde con l'altre.

Risp: Hà rifidato ogni volta le confondesse.

Dubbio Uno dice, avere scartato Trionfi, e non è vero.

Risp: Hà rifidato, ed'in oltre deve levare le Partite dal Piatto, ne perde dieci, e nel fine li giocatori possono farsi mostrare la scartata.

Dubbio E se scartasse una carta da cinque punti.

Risp: Hà rifidato, e la Carta uà alla parte contraria.

Dubbio Sin à quando può mutar la Scartata?

Risp: Sinchè non hà detto, Giocate.

Dubbio E se doppo aver detto hò scartato, dicesse, Fermatevi

Risp: Non è più à tempo.

Circa il modo di giocare.

Dubbio Uno gioca una Carta alla roverscia sù la Tavola?

Risp: O' à posta, ò per disgrazia, è come fusse giocata, e si scuopre.

Dubbio Chi principiassse à giocare avanti fusse scartato?

Risp: Hà rifidato, e se uno vi risponde, anch'esso hà rifidato, onde si fà à Monte, essendo abuso giocar coperto.

Dubbio Uno promette Spade, per esempio, e poi gioca Bastoni!

Risp: Non è errore promettere una Carta, ma non osservando poi la promessa, ò avendo, ò non avendo di quel gioco, hà rifidato.

Dubbio Uno pensa si giochi Spade, et è Bastoni, piglia Spade per rispondere, avanti ponga la carta in Tavola, si ferma, e la vuole ritornare con l'altre in mano per pigliar Bastoni.

Risp: Se la Carta è veduta dalla parte contraria, che dica, Giocatela, perche è la tal Carta, hà rifidato, perche è ben giocata.

Dubbio E se veramente non fusse quella tal Carta, che dicono

Risp: Basta, che non abbino errato in genere, per esempio, hanno detto, che è Bastoni, siasi poi figura, ò Cartaccia, che se per realtà è Spade, e non Bastoni come hanno detto essi poi hanno rifidato.

Dubbio Uno rifida dando un Trionfo per una Cartaccia, per esempio, di chi hà da essere quella Carta?

Risp: Per regola generale vi è, che la Carta che rifida è della parte contraria, e se quella hà tirata la presa, tutta la presa è della parte contraria.

Dubbio Uno doppo rifidato s'accorge dell'errore, e l'accusa.

Risp: Deve dire specificatamente l'errore, e tutti sono tenuti mostrare le loro prese, per vedere le verità, che se si trova mendace, perde dieci partite, e questo si fà, perche uno per vedere le Carte giocate tutte, per certo suo fine, non ricordandosi, potrebbe sempre dire ogni volta volesse, il tale hà rifidato, per vedere le Carte.

Dubbio Uno dice non volere più giocare con quelle Carte.

Risp: Se hanno principiato con Carte nuove, se ne può pigliare un Mazzo, e pagarlo lui, ma se con usate, tutti sono tenuti per la sua parte.

Dubbio Uno dice perdere con le Carte nuove, e volere le vecchie

Risp: Quando si è principiato con Carte nuove, non si può più giocare con le Carte vecchie.

Dubbio E se uno volesse sempre Carte nuove.

Risp: Oltre il primo Mazzo, tutte le altre le deve pagare lui solo, onde così è lecito stracciar le Carte.

Dubbio Uno sdegnato getta le Carte in Tavola, e parte.

Risp: Hà perso il gioco marcio.

Dubbio Uno doppo aver rifidato una volta, gioca alla peggio dicendo frà se, à peggio non poter venire

Risp: La seconda volta che uno rifida, perde dieci partite, la terza venti.

Doppo sciolti li dubij antedetti secondo il rigore delle Leggi, è necessario per ultimo avvertire, che dove non si gioca à rigore, deve osservarsi piuttosto nel decidere tanto le rifidature, quanto ogn'altro caso qual sia, la consuetudine della Conversazione, ò Casa dove si gioca, mentre è in arbitrio de giocatori d'ogni conversazione, e luogo il concordare di giocare con minor rigore, e permettere della libertà, come per esempio, che si faccino li giochi tutti anche con la voce, che non rifidano, che le carte da cinque, e Regine, e della Granda, ò la carta, che all'ora è battuta, e cose simili, di modo che questa consuetudine così introdotta e praticata servendo per Legge, e questa dovrà tenersi in molti degl'accidenti, e dubij, che accaderanno.

Fine

Capitoli da osservarsi senza replica da chi giocarà à Tarocchino stampato in foglio aperto.

Primieramente si avvertisce ciascuno à stare con ogni rispetto, e modestia, ed ossequiarsi l'un l'altro, essendo la Conversazione fatta per passare le hore con allegria, per essere il gioco de Tarocchino il più nobile, e dilettevole per oviare à diversi litigij, che seco porta Si sono stampati li presenti Capitoli da osservarsi da chi giocherà, ed'alli quali si debba ricorrere in ogni caso, applicandoli conforme gl'accidenti, che occorreranno.

2.° se nel dar le Carte si scoprisse per accidente qualsivolta Carta non s'incorri in pena alcuna.

3.° Chi dirà à Monte in cinque carte, ò in dieci, non debba voltarsi l'altre alla faccia, prima che sia risoluto il sì, ò il nò di fare à Monte, altrimenti non conterà.

4.° Chi dirà à Monte, non possi soggiungere al Compagno altro, che dire, hò cattivo, fate à Monte, ò regolatevi con le vostre, senza mostrare le Carte, e chi dirà di vantaggio, non conterà.

5.° Chi darà male le Carte, non conterà, e dovrà scartarne due, e seguitare il gioco, ma se mancasse una Carta, ò più nel mazzo, quale fusse per terra, ò in altro

luogo, debba quello, che farà le Carte tornarle à rifare, mentre se ne accorga, altrimenti non accorgendosene, e giocando il gioco non contarà.

6.º Chi avrà detto aver scartato, non possi fare altra scartata.

7.º Chi chiamerà à sminchiare il compagno, e non toccando à lui à giocare, non conta.

9.º Si proibisce il dire Chiate, ma solo si dovrà dire Sminchiate, altrimenti non conta.

10 Chi guarderà alla scartata del Compagno, non contarà.

11 Che nessuno giocato che avrà la sua Carta, e fatto il suo gioco, non possa più parlare, mentre però il contrario v'abbi giocato sopra, altrimenti se dirà altro, non conterà.

12 Chi darà le Carte, e vedendo le sue cattive, le schianterà, sia quello obbligato alli Contrarij fargli buono il gioco marcio.

13 Che in alcun tempo non possi fare se non un solo gioco, come per esempio, uno giocando tira à se la Carta, e poscia le batterà sopra, dirà Sminchiate, e poscia repplicarà, non mi date fastidio, non state per me & altrimenti chi contraverrà, non conterà.

14 Per vietare ogni inconveniente, e sfuggire ogni litigio, che potesse accadere nell'accusare punti, dovrà quello che accusarà, porre sulla tavola le Sequenze, e tutto quello, che vorrà segnare, altrimenti non se li farà buono cosa alcuna; come gl'averà posti in Tavola non sij più obbligato, anche richiesto, di dire cosa alcuna abbi accusato.

15 Chi nell'accusare Sequenze, e segnare punti mostrerà qualche altra Carta di qual si sia sorte, non contarà.

16 Chi segnerà più punti di quello, che averà accusato, non contarà.

17 Chi mostrerà le Carte, credendo che siano tutte sue, e che non siano, non conta.

18 Se due Compagni ambi segnassero li punti, che averanno accusati, si debba pigliare le manchi segnati.

19 Nel giocare la Carta, quando quella sarà spiccata dalla mano, non possa ripigliarla indietro.

20 Chi farà le Carte, e non tocchi à lui, come saranno levate, ò dal contrario sarà detto, le dia debba seguitare à darle.

21 Che si sia in tempo ad agiustare li conti sino à tanto, che le carte da darsi non saranno levate, fuori che le partite delle Sequenze, che si conteranno in Tavola, quali si dovranno agiustare avanti sij coperta la prima mano di carte, altrimenti coperta detta prima mano di carte che si giocaranno, non sij più in tempo; Come non possi segnare li punti quando sarà coperta detta prima mano di Carte.

22 Chi mostrerà carte pregiudiziali, come Carte della Granda, Rè, e Regine, et in caso, che quelle fussero

giocate in Trionfo, ò carta, anche Cartaccia, respective Superiori, non contarà, ancorche si potesse dire, che fusse caduta inavertentemente di mano.

23 Che nessuno possa giocare sopra la Carta dell'altro, sino che al primo non si è spiccata la Carta dalla mano, e non hà finito di fare il gioco, altrimenti non contarà.

24 Chi per impatienza, ò per discordia buttarà le Carte à Monte in principio di gioco, perderà partite n.º 200, et avendo fatto almeno una sola volta presa, partite n.º 100.

25 Chi schianterà le Carte, prima che siano cavate, le pagará.

Fine

Avvertimento al Cap: XII

È molto tempo, che non si gioca più à vincere tante partite, quante sono quelle, che si mettono in Piatto, ma si è messo in uso fare la partita in una maniera, detta à tutto andare, che vuol dire, pagare quella moneta, che si è convenuto per le onoranze, che sono li 500, 600, 700 & frà li quatro Giocatori; E chi delle parti è il primo ad arrivare à mettere in Piatto 150 partite, in ragione di 25 punti l'una, vince il gioco, e si dice, aver vinto la Partita, e si comincia gioco, overo Partita nuova. Per esempio, si conviene trà le parti di giocare d'un Paolo à tutt'andare, chi arriva à fare 500 punti, ne vince uno, chi 600 due, chi 700 trè, chi ottocento quattro, chi 900 cinque. Chi il primo ad arrivare à mettere 150 partite nel Piatto un altro, purchè li contrarij abbinino in Piatto almeno 75 partite, e non arrivando à 75, se ne vince due, e si dice vincere il gioco doppio, e non avendo alcuna partita nel Tonodo, dicesi non essere in Tondo, e se ne vince un altro. Chi dà un Marcio senza segnar punti fa 917 punti, e 6 dell'ultimo, che sono 923, e se ne vince un altro, se avessero almeno 80 punti segnati, sarebbe un Marcio di Mille, e se ne vince un altro, se ne avessero de segnati 180, sarebbe 1100, e ne vincerebbe un altro. Che vuol dire 500 uno, 600 due, 700 trè, 800 quatro, 900 cinque, 1000 sei, 1100 sette, col Marcio 8 il gioco vinto 9, non essendo fuori del doppio 10, e finalmente non essendo in Piatto 11.

Avvertimento al Cap: XII

Questo Capitolo più non s'osserva al presente, e solamente si fa rifidare quando si mostrano, ò cadono sulla Tavola Tarrocchi d.e Carte da cinque, Regine, ò pure il Sole, ò la Luna, Stella, e Saetta.

Avvertimento al Cap: XVIII

Nemeno questo Capitolo più s'osserva, e per tutto ove si gioca à tarocchino si puol parlare ad ogni carta, che si gioca, e far sapere al compagno il vostro gioco, purchè si facci nel tempo stesso che si butta la carta sù la Tavo-

la; per esempio, se hà quatro Trionfi, al primo trionfo, che gioca, può dire: Meno della parte, ò pure: Me ne restano. Se ne avesse cinque, può dire: Piccola parte, ò pure: Particina. Se ne avesse sei, può dire: La buona parte; Se ne avesse sette, può dire: Più della parte. Se ne avesse otto, può dire: Ne hò assai, overo Molti. Se ne avesse nove, può dire: Sfondo. Se ne avesse dieci, già si mettono in Tavola nell'accuso per godere del privilegio delle Partite, che vanno in Piatto, et il Compagno all'ora si deve mettere à memoria li Trionfi accusati, così avendo una carta sola di una Sequenza può dire: Non ne hò più; avendone due, può dire: stricco; avendone trè, dire: striccando; avendone quatro, dire Me ne restano; avendone cinque, ò sei, dire: Sfondo, ò pure: sino à domani. Può ancora quando hà la presa ò ne Trionfi, ò nelle Sequenze dire: Batto, et avendo una sottobattuta, per esempio il Mondo, ed'una Regina può dire: Batto indietro. Trovandosi una battuta di Trionfo in mano, et essendo in presa, cioè che stia al suo Compagno à giocare, può farglielo sapere con dire: Per un piccolo la servo. Quando avesse cinque, ò sei carte d'una Sequenza in mano, e che dubitasse, che li Contrarij non avessero di quella Sequenza, può dire (in giocando una Carta, che non sij il Rè) batto quì in mezzo. Se avesse molti Trionfi, può dire: La tiri de Trionfi, e vuol dire, che giochi un Trionfo, ma che non sij il più bello, che si hà in mano. Quando non si hà Rè, può dire: ne giochi delle cattive, e quando si hà de Rè, può dire: ne giochi delle buone. Quando hà il Bagattino, e che hà pochi trionfi, e che dubita di perderlo, lo puol far sapere al compagno al primo Trionfo, che gioca, col dirli: Tiro à me, ò tirar la carta indietro. Quando si hà il Sole si dice: indietro, indietro; Quando si hà la Luna, ò la Stella, si dice: in un Cantone, ò pure: in là, in là. E forse si puol fare altri giochi, che per dirla, sono tutti abusi.

Avvertimento al Cap: XX

Il compagno di quello, che distribuisce le Carte, quando li due contrarij hanno detto à Monte, può far gioco, e parlare secondo l'uso moderno, cioè può dire: Hò cattivo, hò cinque cartaccie; se hà un Tarrocco, può dire: Vna goccia; Se un Rè dire: una goccia, ò pure un Pellegrino, ed'un Romito; se hà una Regina dire: una Stanella; se trè Trionfi dire sono in trè, ò pure hò una regola; avendo un Rè, e due Trionfi dire: regola; se un Trionfo della Granda dire: hò un Trionfo, che rifida, se l'Angelo dire: le dij bene; alle volte ancora si mostrano, avvertendo, che se facesse vedere carte da cinque, Regine, Trionfi della Granda, ò pure carte, che segnassero punti, benchè fussero trè Assi, è rifidato. Vi sono alcuni, che avendo due Rè, dicono: hò l'Arlia, ma è grande abuso da non tolerarsi, come anche il dire la bugia, quando si hà quattro Trionfi, e mostrare quatro car-

te d'una Sequenza, benchè fussero Cartaccie. Quando avesse sei carte, benchè fussero ottime, dire le tiri via assolutamente, ma se li contrarij se n'accorgono, fanno rifidare &.

Dell'Ocche Cap: XXI

Giocando in partita si può accordare di fare un altro gioco, detto all'Ocche, e vuol dire, pagare ciò, che si è convenuto à chi hà carte, che godono l'onoranza di mettere in Piatto 10 partite, le quali vengono comunemente dette: Oca; per esempio, chi hà trè Mori, è un Oca, chi quatro due. Chi hà de Rè, Tarocchi, trè, e più Sequenze, dieci ò più Trionfi, dieci ò più Cartaccie, chi è senza Trionfi; In somma tante Oche vanno in Piatto, tante monete si vince del valore concordato.

Fine

VINCENZO MARIA PEDINI

Spiegazione del Giuoco del Tarochino

[manoscritto cartaceo, secolo XVIII]

Collocazione: Ms., Gozzadini, 140 *Miscellanea Pedini*, tomo I, cc. 40v-55r