

Ruth. Birsteyn

IL GIUOCO
PRATICO
O SIENO
CAPITOLI DIVERSI

Che fervono di regola ad una raccolta
di Giuochi più praticati nelle
Conversazioni d' Italia .

Al Nobile , ed Eccelso

IL SIGNOR CONTE
OVIDIO BARGELINI

Senator di Bologna .

*In questa Ristampa alquanto accresciuti
e ricorretti .*



BOLOG. A COLLE AMENO .

Per Giovanni Gottardi . 1753.
Con Licenza de Superiori .

CAPITOLI

PER LI GIUOCHI

DELLI TAROCCHINI.

1 **Q**uesto Giuoco è molto Nobile, Dilettevole, e Virtuoso, usatissimo nel Bolognese, anzi proprio della Città di Bologna, ma per essere molto virtuoso, spesse volte succedono de' litigi, per ovviare a' quali si sono stampati diversi Capitoli, alli quali si dovrà ricorrere in ogni caso, applicandoli conforme gli accidenti, che occorreranno.

2 Si giuoca in partita, cioè in quattro, due contro due, e si adoprano carte proprie per questo giuoco, e sono sessantadue, ventidue delle quali chiamansi Trionfi, e le altre

E **3** sono

sono le sequenze di Coppe, Denari, Spade, e Bastoni. Vi sono dieci carte per sequenza, e le maggiori prendono le minori, come il Re prende la Regina, la Regina il Cavallo, il Cavallo il Fante &c. Sebbene nelle cartazze di Spade, e Bastoni le maggiori prendono le minori; pure in Coppe, e Denari le minori prendono le maggiori. Circa li Trionfi li porrò qui sotto con ordine di precedenza, cioè.

3 Angelo, Mondo, Sole, Luna; Stella, Saetta, Diavolo, Morte, Traditore, Vecchio, Ruota, Forza, Giusta, Tempra, Carro, Amore, e quattro Mori, quali non hanno alcuna precedenza, ma l'uno piglia l'altro, Bagattino, e Matto: questi Trionfi prendono tutte le altre carte, fuorchè li Trionfi a' loro Superiori, ma l'ultimo, cioè il Matto, non prende alcuna carta, nè può

egli

egli esser preso, se non nel caso, che non si facesse presa alcuna, perchè, dovendo dare una carta alli Avversarij in luogo del Matto, e non avendo altro se non quella, allora si perde.

4 Fra li Trionfi, ve ne sono quattro, che chiamansi Tarocchi, cioè l' Angelo, il Mondo, il Bagattino, e il Matto, ma li due ultimi diconsi ancora Contatori, perchè contano con tutte le sequenze.

5 Li Tarocchi contano punti cinque, come pure li Re, perciò diconsi carte da cinque; le Regine punti quattro, li Cavalli punti tre, li Fanti due; ma nel segnare, chi avesse tre Tarocchi, segnano punti diciotto, e quattro segnano il doppio, tre Re punti 17. e quattro il doppio, tre Regine 14. e quattro 28. tre Cavalli 13. e quattro 26. tre Fanti 12. e quattro 24.

E 4

6

6 Quello, che fa le carte ne dà cinque per ciascheduno fino al numero di quindici, ma a lui ne rimangono sette nell' ultimo, che fanno in tutto il numero di 17., delle quali ne scarta due a suo piacere, purchè non siano carte da cinque.

7 Giuocandosi da uno carta di una sequenza, tutti sono obbligati rispondere con carta della stessa sequenza, e non ne avendo, con trionfo, e giuocandosi trionfo, rispondere con trionfo, altrimenti non conterà, quando però non avesse il Matto, che in tal caso non è obbligato rispondere, ma puole, volendo, levarsi il Matto.

8 Se nel dare le carte si scoprisse per accidente qual si sia carta, non s' incorri in pena alcuna.

9 Chi dirà a monte in cinque carte, o in dieci, non debba voltarli le altre alla faccia, pri-

prima che sia risolto il sì, o il no di fare a monte, altrimenti non si conterà.

10 Chi dirà a monte, non possi sopraggiungere al Compagno altro, che dire: *ho cattivo: fatte a monte: o regulatevi con le vostre*, senza mostrar le carte, e chi dirà d' avvantaggio, non conterà.

11 Chi darà male le carte, non conterà, e dovrà scartarne due, e seguire il giuoco, ma se mancasse una carta, o più nel mazzo, o ve ne fosse di più, quale fosse per terra, o in altro luogo, debba quello, che farà le carte, tornarle a rifare, mentre se ne accorga, altrimenti non accorgendosene, e giuocando il giuoco, non conterà.

12 Chi nel dare le carte ne dasse una mano intera di più, o

di meno, cioè si fallasse di cinque carte, allora in tal caso le deve buttar via, e li contrarj mettono nel suo piatto cinque partite, come se avesse fatto a monte, e fanno le carte.

13 Chi avrà detto aver scartato, non possi far altra scartata.

14 Chi giuocherà, e non tocchi a lui, siasi che carta si voglia, non conterà.

15 Chi chiamerà sminchiare il Compagno, non stando a lui a giuocare, non conterà.

16 Si proibisce il dire: *chiare*, ma solo si dovrà dire: *sminchiate*, altrimenti chi dirà *chiare*, non conterà.

17 Chi guarderà alla scartata del Compagno, o de' contrarj, non conterà, come pure se lui la mostrasse.

18 Che nessuno, giuocata che avrà la sua carta, e fatto il suo giuoco, non possi più parlare, mentre però il contrario ci abbi giuocato sopra, altrimenti se dirà altro, non conterà.

19 Chi darà le carte, e vendendo le sue cattive le schianterà, sia obbligato alli Contrarj farle buono il giuoco marzo.

20 Che in alcun tempo non possi fare se non un solo Giuoco, come per esemplo, uno giuocando tira a se la carta, e poscia li batterà sopra, dirà *sminchiate*, e poscia replicerà: *non mi date fastidio: non state per me*, e simili, altrimenti chi contraverrà, non conterà.

21 Per vietare ogn' inconveniente, e sfuggire ogni litigio, che potesse accadere, nel accufar punti, dovrà quello, che ac-

cuferà, ponere su la tavola le sequenze, e tutto quello, che vorrà segnare, altrimenti non se li farà buono cosa alcuna; come gli avrà posti in Tavola non sii più obbligato, anche richiesto, dire cosa abbi accusato.

22 Chi, nel accusare sequenze, e segnare punti, mostrerà qualche altra carta di qual sorte si sia, non conterà.

23 Chi segnerà più punti di quello abbi accusato, non conterà, e punti 5. fanno punti 10.

24 Chi mostrerà le carte, credendo che siano tutte sue, e non siano, non conterà.

25 Se due Compagni ambi segnaessero li punti, che averanno accusati, si debba pigliare li meno accusati, ovvero segnati.

26 Nel giuocare la carta, quando quella farà spiccata dalla mano

no, non possa ripigliarsi indietro.

27 Chi farà le carte, e non tocchi a lui, come saranno levate, o dall' Avversario farà detto le dia, debba seguitare a darle.

28 Che si sia in tempo ad aggiustare li conti fino a tanto, che le carte da darli, non saranno levate, fuori che le partite delle sequenze, che si conteranno in Tavola, quali si dovranno aggiustare avanti sia coperta la prima mano di carte, che si giuocheranno. Non sii però più in tempo, nemmeno possi segnare li punti, quando farà coperta detta prima mano di carte.

29 Chi mostrerà carte pregiudiziali, come carte della Granda, Re, e Regine, ed in caso, che queste fossero, anche Cartazze, giuocato il Trionfo, o carta rispettive superiori, allora non conterà,

terà, ancorchè si potesse dire, cheli fosse caduta inavvedutamente di mano.

30 Che nissuno possi giuocare sopra la carta dell' altro, fino che al primo non si è spiccata la carta dalla mano, e non ha finito di fare il Giuoco, altrimenti non conterà: così pure non si possi far Giuoco, se non sopra la propria carta, e non mai sopra delle altre, mentre ciò è rifiuto assolutamente.

31 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 il suddetto danno, ne riporterà la taccia d'impolito.

32 Chi, rifiutasse, per aver presi 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, abbenchè sia rifiuto, e non siano buoni li punti segnati, tuttavia l' Oca, che prima del rifiuto fu accusata, resta nel piatto.

33 Parimenti qualunque Giuoco, o qualunque atto non solito, e non descritto nelle suddette regole, che possa in qualche modo far vantaggio, o dare regola al Compagno, e far svantaggio, e pregiudizio alli Avversarij,

farj, si chiama rifiuto: e tutto il pregiudizio possibile, deve stare contro di chi falla, non ammettendosi in verun modo il falso, ed insufficiente Afioma, che non si possano avere due pene, ma anzi l' altro: *contra contumaces omnia jura clamant*, o l' Afioma Bolognese detto nel caso: a chi rifiuta toccano Mazza, e Corna. Finalmente devesi ognuno uniformare, e rimetterfi circa la qualità, e tolleranza dei Giuochi all' uso del Tavolino, dove si trova a giuocare, massime in vista alla moderna corruttela di tale studioso Giuoco.

Fra

Fra li molti Giuochi, che co' Tarocchini si fanno, si crede opportuno di dover dare qualche idea 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, e poscia ognuno di essi deve fare lo scarto di dieci carte, col dare per ordine di mano le sue dieci, cosicchè ne restano venti per cadauno, collo scartare all' uso di Partita le due il Cartaro. Viene detto Millone, perchè si va fino 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 sor-
pas-

passato più il Millone, quello guadagna. Nel caso, che uno volesse lasciare alcune carte per non fare lo scarto di tutte le dieci, deve avvisarlo all' Avversario, a di cui piacere sta il voler prenderle, o lasciarle col regularsi nello scarto suddetto, e nel caso, che le prenda, o non le prenda, sempre si devono dare di seguito. Primieramente anche a questo Giuoco il cinque dà dieci, con questo, che rare volte si rifiuta, potendo mostrare qualunque carta, non tornando in pregiudizio, ma bensì in vantaggio dell' Avversario, ma solo, dar male le carte, scartare in vece di dieci altro numero, voltarsi alla faccia le venti carte senza scartata, è rifiuto; come pure mettersi alla faccia una carta dell' Avversario, che è quanto in ristretto &c.

CA-