

Giuochi che si fanno con le carte – nel Seicento

Franco Pratesi

1. Introduzione

Cercando negli Inventari dell'Archivio di Stato di Firenze ho individuato nel fondo Manoscritti un codice che si presenta di grande interesse per la mia ricerca sui giochi di carte.¹ Vale quindi la pena di riportare per intero cosa si legge nell'Inventario N/187.

Miscellanea di lavori scientifici ed erudizione nn. 758-797

N-786: Alessandro Capra da Montalbotto. Giuochi che si fanno con le carte. Precede una dedicatoria in versi, che non si sa a chi fosse diretta, essendo stata tagliata la carta. Comincia: Invitto Signor mio questi bei fiori / Racolti da chi sa sopra un bel monte, ec. Finisce: Hora Lieto Signor prendi quel tanto / Che può donarti un humil servitore, / Che picciol rio non sdegnà il mare imenso E poi: Humiliss.mo et devotiss.mo serv.re / Aless.ro Capra da Montalbotto. Sec. XVII. Codice cartaceo, in ottavo piccolo con le carte dorate nel taglio; senza numerazione di carte. Legato in pelle con impressione a freddo, e un'arme del Palatino (?) del Reno. Provenienza Guiducci, che forse proviene dall'Elettrice Palatina.²

Quello che immaginavo di trovare era una specie di manuale sui giochi di carte, una raccolta pionieristica del tipo di quei numerosi volumetti a stampa che furono ricorrentemente pubblicati, più di un secolo dopo, per il "giuocatore in conversazione". Anticipare le notizie sulle regole dei principali giochi di carte di più decenni appariva come una notevole conquista. Anche la stessa provenienza del manoscritto si presenta interessante, e merita un approfondimento.

2. Provenienza

Leggere "provenienza Guiducci" è una notizia interessante, perché permette di risalire a un importante archivio di famiglia, e fino a prestigiose collezioni granducali, grazie al rilievo del personaggio Niccolò Guiducci. Nell'*Archivio storico italiano. Nuova Serie. Tomo Quarto* del 1856³ troviamo al riguardo tre pagine (234-236) con tutto quanto si vorrebbe sapere sul passaggio della raccolta di queste unità archivistiche dalla famiglia Guiducci all'Archivio di Stato e sull'origine stessa della collezione, a partire dalla segreteria dei Medici, e specialmente di Anna Luisa dei Medici, Elettrice Palatina.

La rara copia delle carte ond'è prezioso l'Archivio Centrale di Stato si è recentemente aumentata per la liberalità dei nobili signori Guiducci. I quali avendo redato dai loro maggiori un archivio, vollero conoscerne i documenti; e conosciuto che molti si riferivano alla casa de' Medici, stimarono ben fatto riporli nell'Archivio che conserva le memorie de' cittadini sovrani. Vollero riporveli per libero dono, quasi interpretassero il voto di quell'antenato per cui vennero queste carte Medicee nella loro famiglia. Imperocché giova sapere, come Iacopo Niccolò Guiducci fosse prima gentiluomo della camera di Cosimo III, e stesse poi lungamente ai servigi di Anna Luisa Elettrice Palatina, che fu granduchessa di nome dal 1737 al 1743.⁴

3. Descrizione generale del tipo di giochi

Appena ho potuto consultare il manoscritto, è stato possibile confermare l'impressione ricavata dall'Inventario: un manoscritto trattato come un oggetto prezioso, con rilegatura prestigiosa. Purtroppo però non si è confermata per niente l'idea di poterci trovare le regole della primiera, dell'ombre e persino delle minchiate. A prima vista si capisce che questi giochi di carte sono tutt'altra cosa e riguardano essenzialmente dei giochi di prestigio.

¹ Archivio di Stato di Firenze, Manoscritti, N. 786.

² https://archiviodistatofirenze.cultura.gov.it/asfi/fileadmin/risorse/allegati_inventari_on_line/n187_manoscritti.pdf

³ https://www.google.it/books/edition/Archivio_storico_italiano/bfU7NHJSrR4C?hl=it&gbpv=1&dq=niccol%C3%B2+guiducci&pg=PA234&printsec=frontcover

⁴ *Monitore Toscano* N.° 201, 30 agosto 1856 (così citato nell'Archivio Storico Italiano).

Il colmo è che più di trenta anni fa avevo fatto uno studio impegnativo proprio su questo tipo di “giochi di carte”, per quanto limitato ai libri a stampa.⁵ Quella ricerca mi costò un certo impegno, perché per le ricerche bibliografiche non erano allora disponibili i potenti mezzi di oggi. Immagino che quei risultati sarebbero oggi piuttosto facili non solo da ritrovare, ma anche da aumentare di numero – il che però non rientra nei miei programmi attuali. Evidentemente il tempo passato da allora era stato sufficiente a farmi dimenticare che quando si incontrano testi di quell’epoca sui giochi di carte si va regolarmente incontro a “delusioni” del genere.

Comunque è bastata la prima apertura del libro per farmi immergere di nuovo in quell’ambiente, in cui da allora non mi ero più imbattuto. Il problema è che questo settore non è il mio: mi manca la competenza necessaria per affermare che il pregio del contenuto è pari a quello della rilegatura. Mi limiterò quindi a dare un’idea generale e a ricopiare alcuni “giochi” come esempio.

Prima di tutto si deve notare che non si tratta solo di giochi di carte, sia pure così intesi. Ci sono giochi di prestigio fatti con altri mezzi e ci sono anche esempi che non sono giochi, come vari “segreti”, nome che in questi casi si riferisce specialmente a istruzioni di economia domestica, nonché a prescrizioni e ricette di medicina. Il prestigiatore in questione era insomma qualcosa di più di quanto conosciamo oggi; evidentemente fra le sue abilità c’era anche quella di chimico e di farmacista, preparatore di pozioni in grado, per esempio, di far passare il mal di denti oppure di far urinare agevolmente chi avesse difficoltà.

Nella prima pagina si incontra la poesia di dedica, purtroppo con la parte superiore del foglio tagliata a due o tre centimetri dal margine, in modo da eliminare i dati e lo stesso nome del destinatario, che sarebbe stato utile conoscere. Posso completare i versi citati nell’Inventario con la copia integrale della poesia.

*Invitto signor mio questi bei fiori
 Racolti da chi sa sopra un bel monte
 Al botto al son di ben concorde e pronte
 Ben composte parol fatti e lavori
 Tolti d’antichi o da moderni autori
 Non son ma di chi l’offre è parto e fonte
 Graditi da gran Re con lieta fronte
 Da dame e Cavalier da gran Signori
 Questi son quei che d’aveduta mano
 Monstrati sono in mille et mille modi
 Ne da scaltro saper veduti ò intesi
 Hor qui raccolti con cortese e’ humano
 Voler parte ve n’offre e’ scioglie i nodi
 De secreti oprar suoi non pria palesi
 Hora lieto signor prendi quel tanto
 Che puo donarti un humil servitore
 Che picciol rio non sdegna il mare imenso*

*Humilis:^{mo} et devotis.^{mo} Serv^{re}
 Aless:^{ro} Capra da Montalbottò*

Non c’è molto da commentare. L’autore, Alessandro Capra da Montalbottò è colui “chi s(t)a sopra un bel monte” e il suo monte – solo 188m! – dovrebbe essere Montalboddo, oggi Ostra, cittadina della marca anconetana, che nel Seicento godette di una notevole prosperità. Come scrittore, sia in versi che in prosa, ci appare assai sgrammaticato, ma si deve riconoscere che per la sua professione

⁵ L’Esopo, N. 50 (1991) 67-76. <https://www.naibi.net/A/38-ESPREST-Z.pdf>

non era necessaria una cultura letteraria superiore; e del resto, sulla materia specifica, anche i vari opuscoli a stampa dell'epoca sono scritti altrettanto rozamente.

Prendendo per vera la sua presentazione come opera personale e del tutto originale, si deve riconoscere la varietà dei giochi e dei segreti. Si passa da un trucco a un altro, molto diverso come idea e mezzi utilizzati. Questa varietà contribuisce a farci intravedere un personaggio con notevole abilità tecnica e inventiva fuori del comune. Di sicuro il suo giudizio "Graditi da gran Re con lieta fronte / Da dame e Cavalier da gran Signori" suona esagerato, oltre che immodesto, ma per noi il fatto stesso di come il suo libro è stato conservato – e da chi! – ci conferma la stima goduta dall'autore.

4. Esempi scelti copiati integralmente

Il gioco di indovinare quanti punti sarranno sotto a 3 montoni che sarranno fatti da un terzo: sepigla un' mazo di carte da primera di numero 40, e' direte al terzo che mestica le carte quanto vuole et che secretam^{te} facci montoni di carte cioè contando la prima carta per quello che è sino a' 15 intendendo che la figura dice dieci, et tutte l'altre punti per quello che sonno, e' contando la prima carta per quello che è si come ho detto e tutte le altre carte per uno insino a 15, e dopoi che havera fatto li 3 montoni fatine vendere le carte che resteranno, et secretam^{te} contarete la prima carta per nove sia quale si voglia seguitando tutte l'altre carte per una che tante carte sara contandola prima per nove tanti punti sara sotto a' 3 montoni.

Il gioco da partito si fa 3 filara di carte come vedesi qui di sotto. Farete li dette 3 filara di carte a 3 carte per filara che una tochi l'altra, che li 3 filara son' nove carte 3 per filara et 3 ne terrete in mano che sono dodice, et direte a un' terzo che volete giungere le 3 carte, et fare 4 carte per ogni verso, ne metterete una sopra l'altra come vedrete qui sotto che sarà 4 per ogni parte tanto per dritto come per traverso avvertendo che questo ignori è gioco da partito da far scommessa perche quando si vede se inpara.

1	1	2
1	2	1
2	1	1

Il gioco di 3 Re si fa con 4 cioè uno sine mette di sopra che nessuno lo sappia, e 3 ne mostrarete et dite che volete mettere un' sopra et un' sotto, et nel mezo, e' che alzando una volta li volete far tronare tutti 3 insieme, e' questo procede di haver messo un' secretamen^{te} disopra pensando il terzo che l'abbiate fatto con 3 e' l'havete fatto con 4. Et non bisogna farlo più di una, et l'istesso si può fare con 4 assi o altre carte purché siano compagnate di 4 cose.

Il gioco di far cavare un Re per un altro: havarete un mezo Re di cuori, et lo metterete sopra la testa di qualsivoglia altro Re delle carte et con le doi seconde dita coprerete il giro del mezo Re, ma che il mezo Re stia con la testa verso la terra che mostrandolo in faccia al terzo diteli che Re è questo tutti dira e il Re di cuori facendoglilo pigliare per li piedi pensera di piglare il Re di cuore et piglara un altro Re il quale haverete messo sotto al mezo Re di cuore.

Il gioco di far' ficcare la punta di un' cortello sopra a' una carta che cavera un terzo. havarete un mazo di carte tutte di una sorte cioe ò tutti assi ò tutti Re ò di qual sivoglia altra sorte, et avanti al mazo vi siano doi carte diferente per dare ad intendere che non siano tutte di una sorte le carte, et direte a' un terzo che cavi una carta et che poi che l'havera cavata la metta nel mazo, e' che mestica senza guardare nel mazo, et dopo che havera mesticato repigliarete le carte in mano dicendo al terzo che metti la punta del cortello dentro al mazo chela mettera sopra la schina della carta che havera cavato, et messa nel mazo che per esser tutti di una sorte non la pol mettere in altro loco, et e bellis.^{mo} gioco.

Il gioco di mostrare un mazo di carte che non vi sia nessuna primera ne carte a'compagnate e' dopo mesticare le carte et fare alzare al terzo, e' mettere le carte à 4 à 4 in tavola in doi parte cinque partite a 4 a 4, e' scoprendo poi le carte sarranno 10 primere di 4 cose ciascheduna bisogna prima capare le 10 primere cioe tutti li 4 assi li 4 doi, li 4 tre, li 4 quattro, li 4 cinque, li 4 sei, li 4 sette, li 4 fanti, li 4 Dame, et li 4 Re spartendole in due partite, et poi cominciate a pigliare una carta per primera di quale banda volete dacapo una sopra l'altra sinche cie carte che guardando nel mazo non ci sara nessuna primera acozzata facendo alzare le carte à chi vole, et dapoi cominciando di sotto mettere le carte à una à una come havete fatto la prima volta che uscirà fora 10 primere ciascheduna di 2 cose, et è bellis^{mo} gioco.

Il gioco di indovinare quello che uno avera con 3 dadi, cioè quanti punti: darete 3 dadi in mano al terzo et dite che tiri una volta e che conti quanti punti fa, e poi volta un dado sotto sopra delli 3 quale vuole, et che conti quel punto voltato insieme con quelli che ha tirato la prima volta, et il medesimo dado che ha voltato sotto sopra lo tirerà un'altra volta, e' veda quanti punti haverà fatti in tutti lassando stare li dadi in tavola senza moverli, et dirle che volete indovinare tutti li punti che ha tirato in quelle tre volte sicome ho detto che tanti punti sara in tavola giungendone sette di più di quello che vedete in tavola et così indovinarete li punti che haverà tirato in 3 volte.

Il secreto per fare una burla à qualsivoglia persona facendogli lavare le mani, et il viso con acqua chiara e asciugato che sara diventera le mani e' viso negro come carbone se piglia scorze di noce fresche che non siano mature facendogli dare una acciacata et poi farle distillare per lambicco come l'acqua Rosa che fara acqua chiara et odorifera, che lavandosi le mani et visto con detta acqua diveranno negri come carbone ne si levara lavandosi con acqua, ma bene con aceto caldo fregando le mani et viso con una pezza di lana levara la negrezza, et tornera la carne nel' esser di prima.

5. Conclusione

Per me è facile concludere che la scoperta di questo manoscritto non ha portato nessuna notizia utile nel settore delle mie ricerche sulle carte da gioco. Di sicuro si può concludere qualcosa sul valore che è stato dato al manoscritto. Prima di tutti dall'autore stesso, che avrebbe compilato una raccolta di giochi originale, senza copiarli dalla letteratura specialistica che in quegli anni era già abbondante, sia pure con opuscoli a stampa popolari di pochissime pagine. Appare probabile che la rilegatura, così insolitamente ricca, sia stata commissionata dalla stessa Elettrice palatina. Insomma, siamo di fronte a un'opera ritenuta non solo originale e interessante ma quasi preziosa. Altro discorso è tuttavia inserire questo testo nella letteratura specifica e controllare, gioco per gioco, se si può parlare di uno sviluppo del settore o solo di una ripetizione di trucchi noti, introducendo eventualmente solo delle varianti nella procedura. Per questa parte del giudizio non sono in grado di intervenire, ma forse questa mia presentazione potrà richiamare l'attenzione di qualche studioso della materia. Insomma, per una valutazione esatta di quanto è contenuto in questo libro ci vorrà un seguito, redatto da un esperto del settore specifico.

Firenze, 16.10.2023