

Milano 1794: uno sconosciuto libro sui tarocchi

Pratesi Franco

1. Introduzione

Il punto di partenza obbligato sui tarocchi a Milano (e non solo!) è il primo eccezionale libro di Michael Dummett, pubblicato nel 1980 con l'assistenza di Sylvia Mann¹. In particolare, quel grande studioso ci garantisce di aver confrontato molte edizioni milanesi, dell'Ottocento e qualcuna anche successiva, con descrizione dei tarocchi fra altri giochi "di conversazione". Il risultato della sua ricerca fu che quei numerosi testi in pratica ripetevano con variazioni minime i regolamenti di gioco ricavabili dalle prime edizioni note di libri milanesi del 1811 su giochi vari²⁻³. Successivamente, il libro di Dummett fu ripubblicato in due volumi con alcune estensioni e con John McLeod come coautore⁴ e qualche ulteriore piccola aggiunta e modifica apparve in un *Supplement* del 2009⁵, che si può anche scaricare gratis da internet.

Una nota con commenti su questo *Supplement* fu pubblicata nello stesso anno nella rivista ufficiale della International Playing Card Society da Thierry Depaulis, uno fra i massimi autori ed esperti di questa materia⁶. Qui interessa solo un breve passaggio fra i suoi commenti, che si riferisce appunto ai primi libri stampati a Milano sui tarocchi.

There are in fact a few books which were published before 1800 and that nobody has taken care to look at! I hereunder give a list of these titles (which I have not seen but which would be worth checking).

Si tratta in tutto di quattro libri... da trovare, risalenti rispettivamente al 1787, 1789, 1793 e 1794. Insomma, si dovrebbero rintracciare esemplari di questi libri e se possibile confrontarne il contenuto con quelli noti dell'Ottocento, per verificare se esistevano in precedenza regole di gioco differenti o anche solo esposizioni diverse delle medesime regole. La ricerca può intanto cominciare con il più recente dei quattro, il primo sul quale ho cercato notizie.

2. Ricerca del quarto libro

Il libro in questione⁷ è stato all'origine di tutta la mia ricerca, perché quando non ne ricordavo nessuna notizia (e neppure la sua presenza nella *Bibliografia* del Lensi⁸ che pure una volta conoscevo bene, anche prima della ristampa) l'avevo ritrovato fra i "Libri vendibili Nella Stamperia di Giuseppe Borsani, e C." al termine di uno sconosciuto libro sul gioco di dama milanese di fine Settecento in cui si poteva leggere solamente: "*Il Codice del Tarocco*. Trattato ricchissimo, e perfetto di questo Giuoco dilettevole."⁹ Dalle banche dati accessibili in internet ne risultano due esemplari conservati in biblioteche pubbliche, uno nella biblioteca della Yale University a New Haven, Connecticut, uno in quella del Mozarteum a Salisburgo.

Chiesi subito informazioni a entrambe le biblioteche. Dalla biblioteca americana non ebbi risposta, ma penso che ci sia stato un disguido di indirizzi, perché in altre occasioni ho potuto verificare la loro

¹ M. Dummett, *The Game of Tarot*. London: Duckworth 1980

² *Il Maestro de' giuochi che insegna...* Milano: Agnelli [1811]

³ *Il Giuocatore in conversazione*. Milano: Buccinelli [1811]

⁴ M. Dummett, J. McLeod *A History of Games Played with the Tarot Pack*. Lewiston: E. Mellen Press 2004

⁵ M. Dummett, J. McLeod *A History of Games Played with the Tarot Pack. Supplement*. Surbiton: Maproom 2009

⁶ Th. Depaulis, *The Playing Card*. Vol. 38, N.1, pp. 9-13

⁷ *Codice del tarocco adattato ad ogni tavoliere sì pubblico che privato*. Milano: Pulini 1794. 78 p. (Lensi, no. 33)

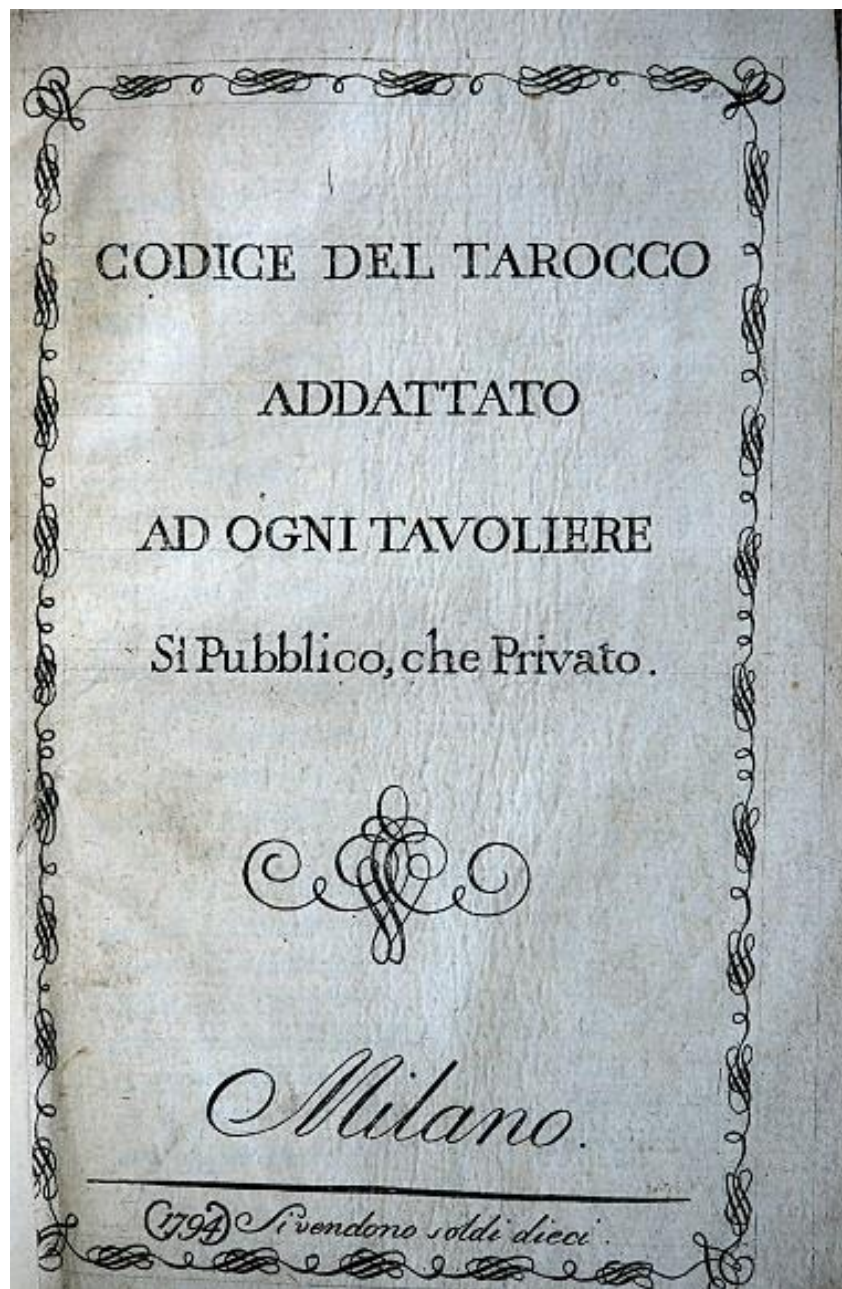
⁸ A. Lensi, *Bibliografia Italiana dei giuochi di carte*. Firenze: Landi 1892 (ristampa Ravenna: Longo 1985)

⁹ <http://www.naibi.net/c/DAMA1799.pdf>

disponibilità. In compenso la risposta da Salisburgo è stata molto cordiale e completa. Il prof. Rainer Buland, direttore dell'Istituto Spielforschung dell'Universität Mozarteum, si è reso disponibile per farmi avere subito una riproduzione dell'indice del libro, in attesa che venisse preparata una copia completa digitalizzata da inserire nel sito della biblioteca, a disposizione di tutti. All'incirca dalla metà di giugno 2023, il raro *Codice* milanese è così apparso fra quelli digitalizzati della Biblioteca, accessibile in rete.¹⁰

3. Confronto degli indici

Il *Codice* è di piccolo formato e l'indice è molto dettagliato, di modo che finisce per occupare quattro pagine e mezza. Lo trascrivo qui per intero.



Bibliothek Universität Mozarteum – Salisburgo - ID-Nr AC05695613

¹⁰ <https://repository.moz.ac.at/obvumsifs/content/titleinfo/8731632>

Delle materie contenute nel presente Codice

Spiegazione delle Carte	Pag.	7
Si fissa quanto si vuol giocare per partita		8
Gradi di Vincite, e perdite nelle partite		8
Modo di dividersi, ossia prendere il Compagno		9
Levate non ammesse nella divisione		10
Dimenticanza nella Levata per prendere il Compagno §. che comincia Accade ec.		11
Cambiare, o confonder le Carte nella divisione		11
Levata per cui non può seguire la divisione		12
Chi leva il Matto		13
Sostituire uno a giocare in vece sua		13
Fatta la levata si trova mancante il Mazzo		13
Metodo di mettersi al Tavolo		13
Levata per vedere chi deve essere il primo a Scartare		14
Scartare le Carte		14
Chi sta a levare		15
Levata per la distribuzione delle carte, e modo di Levare		15
Modo di rimettere la levata §. Venendo diviso il Mazzo		15
Comande ad arbitrio del Levatore nella distribuzione § Il Levatore comanda		15
Quando termini 1a levata §. Allorchè avrà il Levatore		17
Distribuzione		17
Carte voltate		21
Fallo di carte nella distribuzione		22
Modo di passare la Carta		22
Fallo di due Carte		24
Fallo di tre		25
Il Levatore ha parte nella distribuzione		25
Comanda non eseguita		27
Consegnar le carte nella distribuzione		28
Cosa sia scarto		29
Chi sta a scartare per il primo		30
Chi scarta con 19 carte		31
Uno non scarta quando ha le carte per scartare, oppure scarta una sola carta		32
Uno ha fallato nel conto de' suoi punti		33
Una Società, che nel terzo scarto avesse 37 punti		34
Quelli che si dimandano fuori, o vincitori ec.		34
Modo di fare la prima giocata		34
Quando lo Scartante da se scuopre lo scarto		35
Come si rimedia alli scarti passati		35
Far a monte		36
Cambiar le carte fra due Consoci		37
Invito, e lisciare		37
Appuntar la carta		42
Mostrar una carta, e giuocarne un'altra		44
Nominar una carta e non giuocarla		44
Una che risponda per il sbaglio una carta		45
Chi deve giocare per il primo		45
Qual sia la carta superiore che prende		46
Quando uno giochi che non gli appartenga		46
Ritirar le prese		46
Giuocare uno a cui non tocchi ec.		46
Giuocare, o rispondere 2 carte ad un tratto		47
Si giuoca, e non si scopra la carta		48
Non rispondere ad una, o più giuocate		48
Parlare, o dar segni nel giuoco		49
Cos'è il Matto		51

Accidenti. Non sovvenendosi delle carte state voltate	53
Carte compagne	53
Rifiuto, e Doppione	53
Cosa sia pagare da solo	55
Abbassare tre Carte	56
Chi unisce le carte con quelle del Socio ec.	56
E' doppione lo scartare tre carte	57
Chi dice d'aver una carta di più, e non l'ha	57
Chi avvisa chi ha rifiutato	58
Confonder le prese	58
Scoprir le prese	59
Carta in terra	59
Capotto	60
Capottone	61
Dare la carta ec.	61
Carte scartate	62
Indicare le carte giuocate	63
Abbassare le carte	64
Unire le prese	65
Contar le prese	66
Modo di contare i punti	68
Intelligenze per le due partite	69
Partita in sei	69
Partita in tre	71
Zuccherino	73

Per confronto si possono usare la prima (1811) e, di preferenza, la seconda (1820) edizione del citato *Il giuocatore in conversazione* utilizzandone il primo capitolo *Giuoco del Tarocco* (p. 5-41). Anche in questo caso ricopio sotto l'Indice.

GIUOCO DEL TAROCCO

Capo I p. 5 Spiegazione delle carte, convenzione di quanto si vuol giuocare per partita, vincite e perdite, e modo di sciegliere il compagno

Capo II p. 7 Lerata (Levata) non ammessa nella divisione. Cambiare o confonder le carte nella divisione. Levata per cui non può seguire la divisione. Chi leva il Matto. Se si può sostituire nel giuoco un altro in sua vece. Metodo di mettersi al tavolo. Levata per chi deve scartare il primo. Scartar le carte, e distribuzione delle medesime.

Capo III p. 10 Distribuzione in generale delle carte, e degli accidenti che possono in essa seguire.

Capo IV p. 14 Altre istruzioni intorno alla distribuzione delle carte, e sul merito dello scarto.

Capo V p. 19 Prima giuocata, rimedj agli scarti passati, andar a monte, cambiar le carte fra due consocj, invito, e scappare la carta.

Capo VI p. 24 Appuntare la carta, mostrare e nominar una carta e non giuocarla, chi deve giuocar per il primo, chi prende e giuoca dappoi, e ritirar le prese.

Capo VII p. 28 Parlare, e far cenni nel giuoco. Che cosa è il Matto, e come si possa usarlo nelle varie circostanze del giuoco medesimo.

Capo VIII p. 30 Degli accidenti diversi che possono nascere nel giuoco.

Capo IX p. 33 Col pretesto del rifiuto non si può scoprir le carte. Trovandosi una carta per terra come si debba regolarsi, e del Cappotto. Dare la carta a chi la manca per isbaglio fatto nella distribuzione.

Capo ultimo p. 36 Quando uno unisce le carte prese senza intelligenza del compagno. A chi aspetta di contar le prese. Contare i punti totali. Partita in sei. Giuocare in tre, e perché si chiama Zuccherino.

p. 41 Fine del Giuoco dei Tarocchi

A prima vista i due indici possono apparire assai diversi, se non altro perché gli ottanta argomenti del primo indice sono raggruppati nel secondo caso solo in dieci Capi. Leggendo tuttavia i titoli dei Capi si vede che di regola contengono più argomenti presentati in successione e questi argomenti risultano quelli stessi del primo indice e si susseguono anche in maniera identica. Così la grande differenza di lunghezza dei due indici si spiega subito.

Se in questo libro si prosegue l'esame, si può incontrare un'unica differenza significativa con il *Codice* del 1794 esaminato qui: vi si legge infatti un successivo breve capitolo *Giuoco del Tarocc 'ombre* (1811 pp. 40-45; 1820 pp. 52-55). Questo è chiaramente un'aggiunta posteriore, e ciò pare in accordo con una fioritura nota di questa variante solo a partire dagli ultimi anni del Settecento.

4. Confronto dei contenuti

Il confronto più indicativo è naturalmente quello integrale dei due testi. Si notano alcune differenze generali di ortografia e di grammatica. In particolare il testo del 1811-1820 appare rielaborato dal punto di vista redazionale e editoriale. Non si tratta di correzioni di errori, ma di aggiornamento di termini e locuzioni. Spesso si cerca di raccordare meglio il passaggio da un argomento al successivo, quando prima il passaggio era brusco. Si può elencare una serie di queste modifiche (v. Appendice), ma il fatto sostanziale è che, per quanto riguarda la sostanza del testo, sono sempre modifiche insignificanti. Insomma, le due differenti versioni essenzialmente risultano essere una medesima trattazione dell'argomento. Se uno si domanda come mai il testo più antico si presenta insieme abbastanza più sintetico, e ciononostante occupa un numero di pagine circa doppio, la risposta si trova contando i numeri di righe per pagina e di caratteri per rigo, in entrambi i casi circa il 40% maggiori nel libro di giochi vari.

Di particolare interesse è un periodo nel libro del 1820 "Noi non abbiám fatto che raccogliere ed esporre colla maggior brevità e chiarezza tutto quanto si è scritto e pubblicato separatamente, in un solo volumetto per comodo di ciascuno..." (p. 4). *Il giuocatore in conversazione* ci conferma quindi che non è un'opera originale in cui si illustrano più giochi, ma una compilazione basata su precedenti testi, ognuno dei quali dedicato a un singolo gioco. Possiamo allora pensare che proprio questo *Codice* del 1794 sia stato l'originale usato per il primo capitolo del libro, appunto sui tarocchi.

Ho aggiunto una pagina di Appendice per riportare alcuni esempi di redazione diversa. Devo assicurare che non si tratta di pochi esempi trovati in due testi che ne presentano pochi altri o nessun altro; sono solo esempi di differenze che ricorrono tipicamente in tutte le pagine.

In corrispondenza degli asterischi segnati nell'Appendice, vorrei aggiungere un commento particolare. Ogni tanto, in entrambi i libri, si legge qualche affermazione in prima persona: a mio parere non sono altro che residui – rimasti inalterati per sviste di copiatura – di uno dei testi precedenti sui singoli giochi; in quello l'uso della prima persona sarebbe stato adottato perché si trattava della prima opera sull'argomento di un autore che poteva usare a buon diritto il pronome io. (Una successione del genere l'ho documentata con l'originale del 1799 nel caso del gioco della dama, nello studio già citato.⁹) In questa eventualità, neanche il *Codice* del 1794 si potrebbe considerare come l'originale della pubblicazione del gioco dei tarocchi più volte ristampata a Milano.

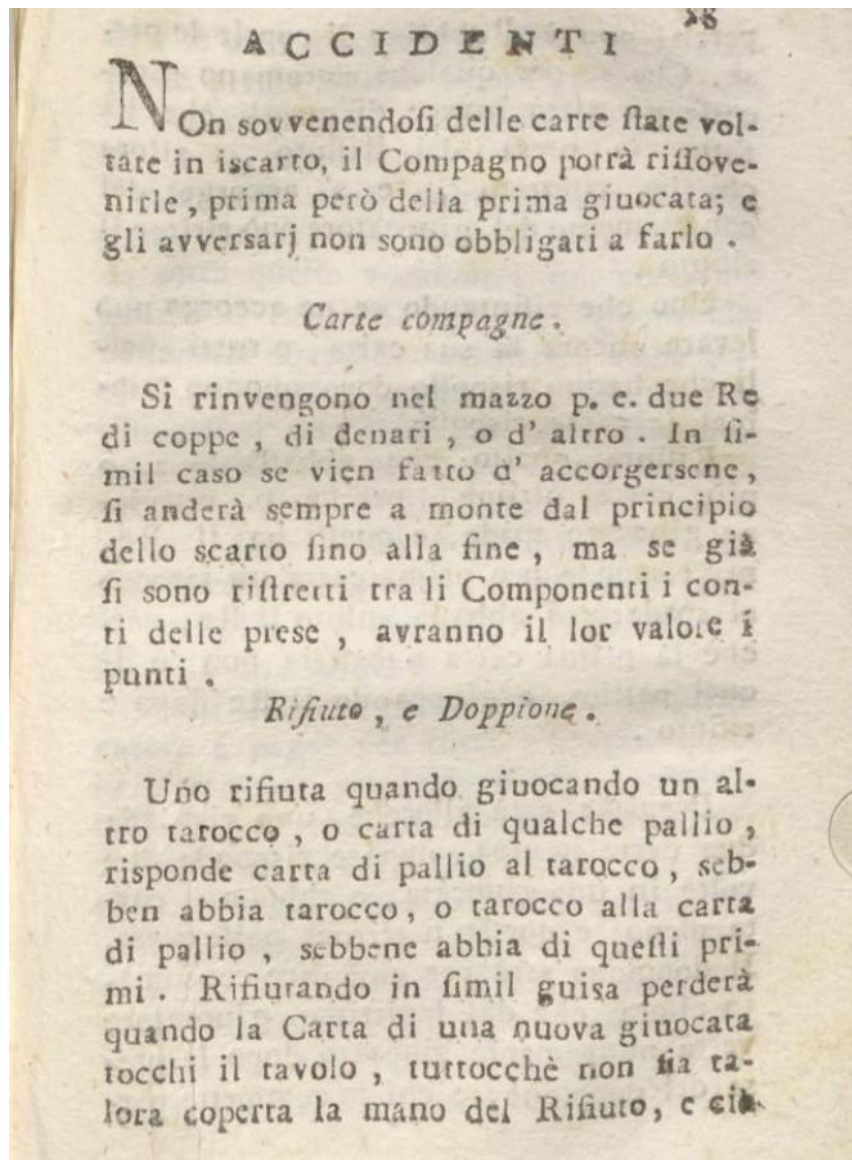
5. Commenti finali

Abbiamo visto che il nuovo *Codice* scoperto a Milano sul gioco dei tarocchi non ci porta nuove informazioni. Siccome conosciamo le successive ripetizioni di questo testo in numerosi libri milanesi con trattazione del gioco dei tarocchi, specialmente come singoli capitoli di libri dedicati a giochi diversi, il risultato di questa ricerca non è sorprendente. Rimane il fatto che con questo *Codice* si entra per la prima volta nel Settecento, e si è quindi individuato il primo esempio – per ora – di una lunghissima serie di ristampe. Ciò rappresenta di per sé un successo significativo della ricerca.

Potevamo aspettarci di più? Secondo me, sì. Manca infatti ancora qualcosa. Diversamente da altre descrizioni del gioco dei tarocchi in altre città, questa milanese, ripetuta innumerevoli volte in tanti

libri, non è in effetti una descrizione del gioco. Per ricavarne informazioni utili sulla tecnica di gioco, c'è voluta tutta l'abilità di Michael Dummett, perché questa descrizione dei tarocchi non è indirizzata a chi volesse apprendere a giocare, ma a giocatori esperti che sulla tecnica di gioco non hanno nulla da imparare.

Per i giocatori abituali non serve dettagliare le maniere di giocare, che per loro sono acquisite da anni, serve invece stabilire come ci si deve comportare al tavolo da gioco tutte le volte che insorgono motivi di disputa. Per un principiante non sarà molto istruttivo sapere per prima cosa come contenersi se si trova una carta sotto il tavolo, ma per un giocatore abituale questa è per l'appunto una delle cose da conoscere in maniera precisa, in modo da evitare liti e incresciose discussioni.



Bibliothek Universität Mozarteum – Salzburg - ID-Nr AC05695613

Firenze, 01.07.2023

APPENDICE

1794

I tarocchi servono a prendere le carte di qualsiasi pallio, quando si manchi di esse, e di questi il maggiore prende sempre il minore, così il 21 prende il 20, il 19 18 e così fino al 1, cioè bagatto. (p. 7)

Non si può levar la prima carta sopra al mazzo, o mazzetto, quando però si possi provare che sia in qualche guisa marcata (p. 10)

Lo Scartante dà il mazzo intiero coperto al Levatore, e questo lo divide. (p. 15)

L'eletta interroga lo Scartante se abbia scartato, questo risponde, sì, od altra parola affermativa, e l'eletta giuoca; (p. 34)

Due avversarj trovansi malcontenti delle loro carte, e convengono di cambiarsele reciprocamente. Se v'interviene l'assenso degli altri Consocj potranno farlo; altrimenti dovranno accontentarsi del desiderio. (p. 37)

Nella maniera sovrindicata si forma quel giuoco che volgarmente chiamasi *giuochellino*; (p. 41)

L'opinione di molti condanna il semplice puntar la Carta; ma io* non trovo ragione per condannarlo... (p. 43)

A far la prima giuocata sta all'Eletta, ossia primo giuocatore alla diritta dello Scartante; (p. 45)

Non vale pretesto alcuno per obbligar gli avversarj a scoprir le loro prese; non potendosi ad altro costringerli, fuorché a non confonder le prese, cioè a metterle 4 per 4... (p. 59)

Ogni società conta le proprie prese, e se dopo contate un consocio vuol contarle di nuovo gli è permesso. (p. 66)

Ecco in che consiste questa partita che dicesi *Zuccherino*. Si fanno 3 partite, ed in cadauna di esse si cambia compagno, (p. 73)

1820

I Tarocchi poi prendono indistintamente tutti i pallj, quando questi mancano, ed il maggiore prende sempre il minore sino al Bagatto. (p. 5)

Egli è certo che non si può levare la prima carta sopra il mazzo, quando però provar si possa che non sia marcata. (p. 7)

In quanto alla distribuzione delle carte lo scartante dà il mazzo intiero coperto al levatore, e questi lo divide. (p. 9)

Allorché l'eletta interroga lo scartante se abbia fatto lo scarto, all'affermativa l'eletta giuoca. (pp. 19-20)

Desiderando due consocj di cambiarsi le carte per esser malcontenti della lor sorte, e convengono cambiarsele reciprocamente, se v'interviene l'assenso degli altri consocj potranno farlo; altrimenti dovranno limitarsi al solo desiderio. (p. 21)

Nel modo sopraindicato si forma quindi il giuoco che volgarmente chiamasi *giocolino*, (p. 23)

Per opinione di molti vien condannato il semplice puntar della carta; ma io* non trovo ragione per confermarlo. (p. 25)

Passando quindi a ragionar del caso di chi debba giuocar per il primo, e di chi prende e giuoca dappoi, si sa che il primo spetta sempre l'eletta, ossia il primo giuocatore alla diritta dello scartante. (p. 26)

Non può valere il pretesto onde obbligar gli avversarj a scoprire lo loro prese in qualunque caso, e tutto al più non si può che costringerli a non confonder le prese, cioè a metterle 4 per 4... (p. 33)

Parlando ora di chi aspetta a contar le prese, ogni società deve contar le proprie, e se dopo contate un consocio volesse contarle di nuovo gli è permesso. (p. 37)

Termineremo il nostro Codice col fare brevemente qualche cenno anche intorno al così detto *Zuccherino*. Ecco perciò in che consiste questa partita. Si fanno tre partite, ed in cadauna di esse si cambia il compagno... (p. 40-41)