

Minchiate – Nota autografa di Paolo Minucci

Franco Pratesi

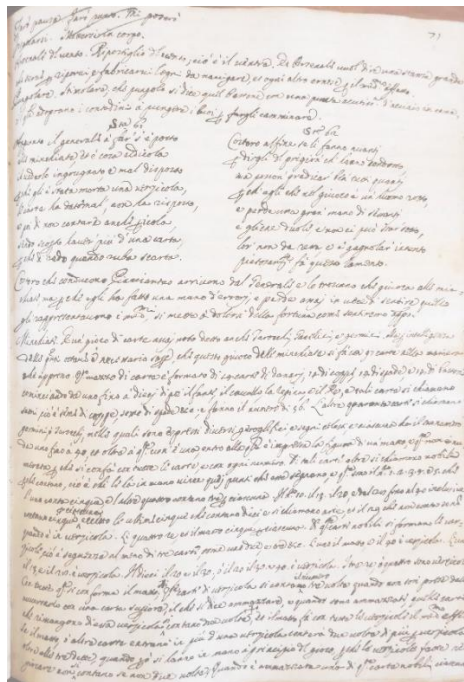
1. Introduzione

In uno studio recente ho presentato una copia manoscritta della Nota di Paolo Minucci inserita nel *Malmantile racquistato* di Lorenzo Lippi¹. Quella copia presentava differenze minime rispetto alla stampa, e in conclusione rimasero ignoti sia il copista che lo scopo della copia stessa. Questa volta presento un'altra versione manoscritta della stessa Nota, che ha però un pregio molto particolare: è stata inserita dallo stesso Paolo Minucci in una sua copia manoscritta del *Malmantile*, in due volumi, in cui sono presenti le proprie annotazioni autografe. L'opera è conservata nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, nel fondo magliabechiano.²

Quindi posso di nuovo utilizzare il testo a stampa del 1688³ (la seconda edizione dopo quella del 1676, ma la prima con la Nota del Minucci) per confrontarlo questa volta con la sua versione manoscritta originale. Posso anticipare subito il risultato: il confronto è stato piuttosto deludente, perché il manoscritto non ci porta informazioni aggiuntive, e appare anzi come una versione significativamente ridotta.

Nonostante ciò, ho ritenuto utile di copiare e trascrivere la nota autografa, anche perché ne documenta una sua variante iniziale. Le aggiunte alla versione manoscritta possono così indicare precisazioni ritenute necessarie in un secondo tempo e inserite, molto probabilmente, con l'assistenza di altri esperti del gioco amici dello stesso Minucci, a cominciare da Filippo Balducci.⁴

2. Copia della Nota autografa in confronto con la versione stampata



Firenze, BNCF, *Magliabechi*, CI VII 207.
(Riproduzione proibita)

¹ <https://www.naibi.net/A/UGHI.pdf>

² BNCF, *Magliabechi*, CI VII 207.

³ *Malmantile racquistato. Poema di Perlone Zipoli con le note di Puccio Lamoni*. Firenze 1688, alle pp. 408-411.

⁴ [https://www.google.it/books/edition/Poesie di mille autori intorno a Dante A/bofNAAAAMAAJ?hl=it&gbpv=1&dq=%22Paolo+Minucci%22&pg=PA267&printsec=frontcover](https://www.google.it/books/edition/Poesie%20di%20mille%20autori%20intorno%20a%20Dante%20A/bofNAAAAMAAJ?hl=it&gbpv=1&dq=%22Paolo+Minucci%22&pg=PA267&printsec=frontcover) a p. 247.

Minchiate.

È un gioco di carte assai noto detto anche Tarocchi, Ganellini, e germini. Ma per intelligenza delle presenti Ottave stimo necessario sapere, che questo giuoco delle minchiate si fà con 97 carte nella maniera che appresso.

Questo mazzo di carte è formato di 14 carte di danari, 14 di coppe, 14 di spade, ed 14 di bastoni, ed in ciascuna carta di questi semi cominciando da uno fino a dieci dipoi il fante, il cavallo, la regina, e il Re, e tali carte si chiamano semi, ciò è seme di coppe, seme di spade ecc; e fanno il numero di 56.

L'altre 40 carte si chiamano germini, o Tarocchi, e questa voce Tarocchi, nelle quali sono espressi diversi geroglifici, e segni celesti, e ciascuna ha il suo numero da uno fino a 40, et oltre a queste ve n'è una, entro alla quale è impressa la figura di un' matto, e questa non è numerata, perché si confà con tutte le carte, e con ogni numero.

MINCHIATE.

È un giuoco assai noto, detto anche *Tarocchi*, *Ganellini*, o *Germini*. Ma perché è poco usato fuori della nostra Toscana, o almeno diversamente da quel che usiamo noi, per intelligenza delle presenti Ottave stimo necessario sapersi, che il giuoco delle Minchiate si fa nella maniera che appresso. È composto questo giuoco di novantasette carte, delle quali 56. dicono *Cartacce*, e 40. si dicono *Tarocchi* ed una, che si dice *il matto*.

Le carte 56. son divise in quattro specie, che si dicono *semi*, che in quattordici sono effigiati Denari che da Galeotto Marzio diconsi esser pani antichi contadineschi) in 14. Coppe, in 14. Spade, ed in 14. Bastoni, ed in ciascuna carta di questi semi comincia da uno, che si dice *asso*, fino a dieci e nell'undecima è figurato un Fante, nella 12. un Cavallo, nella 13. una Regina, e nella 14. un Re, e tutte queste carte di semi, fuorché i Re, si dicono cartacce.

Le 40. si dicono *Germini* o *Tarocchi* e questa voce Tarocchi, vuole il Monosino che venga dal Greco *Etarochi*: qual voce, dice egli coll'Alciato, *denotantur sodale illi, qui cibi causa ad lusum conveniunt*. Ma quella voce non so, che sia; so bene, che *Heteroi* e *Hetaroi* vuol dire *sodales*; e da questa voce diminuita all'usanza latina si può esser fatto *Hetaroculi*, cioè *Compagnoni*. Germini forse da *Gemini*, segno celeste, che fra i Tarocchi col num. è il maggiore. In queste carte di Tarocchi sono effigiati diversi Geroglifici e Segni celesti: e ciascuna ha il suo numero, da uno fino a 35. e l'ultime cinque fino a 40. non hanno numero, ma si distingue dalla figura impressavi, la loro maggioranza, che è in quest'ordine *Stella*, *Luna*, *Sole*, *Mondo*, e *Trombe*, che è la maggiore, e sarebbe il numero 40.

L'allegoria è, che siccome le stelle son vinte di luce dalla Luna, e la Luna dal Sole, così il Mondo è maggiore del Sole, e la Fama, figurata colle Trombe, vale più che il Mondo; talmente che anche quando l'uomo n'è uscito, vive in esso per fama, quando ha fatte azioni gloriose. Il Petrarca similmente ne' Trionfi fa come un

<p>Di tali carte altre si chiamano nobili, perché contano, ciò è chi gli hà in mano vince quei punti che essi segnano, e queste sono il n° 1, 2, 3, 4, e 5 che l'uno conta cinque, e l'altre quattro contano tre per ciascuna.</p> <p>Il n° 10, il 13, il 20, e dal 28 fino al 40 inclusive contano cinque per ciascuna, eccetto l'ultime cinque che contano dieci e si chiamano arie, e il 29 che non conta se non quando è in verzicola. Li quattro re, et il matto cinque per ciascuna.</p> <p>Di queste carte nobili si formano le verzicole, ciò è seguenze al meno di tre carte, come uno, due, e tre, ecc. L'uno il matto e il 40 è verzicola. L'uno, il 13, e il 28 è verzicola. Il dieci il 20 e il 30, ò il 20, il 30 e 40 è verzicola. I tre re, ò quattro sono verzicola.</p> <p>Di queste carte di verzicola si contano il numero tre volte, quando non son' prese dall'avversario con una carta superiore, il che si dice ammazzare, e quando sono ammazzate, quelle</p>	<p>giuoco, perché Amore è superato dalla Castità, la Castità dalla Morte, la Morte dalla Fama, e la Fama dalla Divinità, la quale eternamente regna.</p> <p>Non è numerata ne anche la carta 41. ma vi è impressa la figura d'un <i>Matto</i>, e questa si confà con ogni carta, e con ogni numero, ed è superata, da ogni carta, ma non muor mai, cioè non passa mai nel monte dell'avversario, il quale riceve in cambio del detto Matto un'altra cartaccia da quello, che dette il Matto, e, se alla fine del giuoco questo, che dette il Matto, non ha mai preso carte all'avversario, conviene che gli dia il Matto, non havendo altra carta da dare in sua vece, e questo è il caso, nel quale si perde il matto.</p> <p>Di tali <i>Tarocchi</i> altri si chiamano <i>nobili</i> perché contano (cioè chi gli ha in mano vince quei punti, che essi vagliono) altri <i>ignobili</i>, perché non contano. Nobili sono <i>Uno, due, tre, quattro, e cinque</i>, che la carta dell'<i>Uno</i> conta cinque, e l'altre quattro contano tre per ciascuna.</p> <p>Il numero 10. 13. 20. e 28. fino al 35. inclusive contano cinque per ciascuna e l'ultime cinque contano dieci per ciascuna, e si chiamano <i>Arie</i>. Il <i>Matto</i> conta cinque, ed ogni <i>Re</i> conta cinque, e sono ancor'essi fra le carte nobili.</p> <p>Il numero 29. non conta, se non quando è in <i>verzicola</i>, che allora conta cinque, ed una volta meno delle compagne rispettivamente.</p> <p>Delle dette carte nobili si formano le <i>Verzicole</i>, che sono ordini e seguenze almeno di tre carte uguali, come tre <i>Re</i> o quattro <i>Re</i>; o di tre carte andanti, come <i>Uno, due, e tre, quattro, e cinque</i>, o composte, come <i>uno, 13. e 28. Uno, Matto e quaranta</i>, che sono le <i>Trombe</i>; <i>Dieci, 20. e 30. o vero 20. 30. e 40.</i> E queste verzicole vanno mostrate prima, che si cominci il giuoco, e messe in tavola, il che si dice <i>accusare la Verzicola</i>.</p> <p>Con tutte le verzicole si confa il matto, e conta doppiamente o triplicatamente, come fanno l'altre, che sono in verzicola, la quale esiste senza matto e non fa mai verzicola, se non nell'<i>uno, matto, e trombe</i>.</p> <p>Di queste carte di verzicola si conta il numero che vagliono, tre volte, quando però l'avversario non ve la guasti, ammazzandovene una carta, o più, con carte superiori, che in questo caso</p>
--	---

carte che rimangono di essa verzicola si contano due volte, et il matto fa con tutte le verzicole il medesimo effetto.

Se il matto, ò altre carte entrano in più d'una verzicola conterà due volte di più per verzicola, oltre alle tre dette, quando però si hanno in mano à principio del giuoco, perché le verzicole fatte nel giocare non si contano se non due volte.

Quando è ammazzata una di queste carte nobili, ciascuno dei giuocatori segna, ò vince à colui à chi è stata ammazzata, tanti punti, quanti ne conta la carta morta, eccetto però di quelle che sono in verzicola, delle quali sendo ammazzate i compagni non si segnano, ne vincono cosa alcuna.

Le altre carte poi si dicono carte ignobili, e non contano ma servono solo per rigirare il giuoco; il qual giuoco non si può fare in più che quattro persone, che allora si danno 21 carta per ciascuno; e se si giuoca in due, ò in tre se ne da 25 per ciascuno.

quelle, che restano, contano due volte, se però non restano in sequenza di tre, per esempio: Io mostro a principio del giuoco 32. 33. 34. e 35. se mi muore il 33. o il 34. che rompono la sequenza di tre, la verzicola è guastata, e quelle, che vi restano contano solamente due volte per una, ma se mi muore il 32. o il 35. vi resta la sequenza di tre, e per conseguenza è verzicola, e contano il lor valore tre volte per ciascheduna.

Il *Matto*, come s'è detto, non fa sequenza ma conta sempre il suo valore due volte, o tre, secondo che conta la verzicola o guasta, o salvata; e quando s'ha più d'una verzicola, con tutte va il *Matto*, ma una sol volta conta tre, ed il resto conta due; e questo s' intende delle verzicole accusate, e mostrate, prima, che si cominci il giuoco, perché quelle fatte colle carte ammazzate agli avversarj, come sarebbe; se avendo io il 32. ed il 33. ammazzassi all'avversario il 31. o il 34. ho fatta la verzicola, e questa conta due volte.

Quando è ammazzata alcuna delle carte nobili, ciascuno avversario segna a colui, a cui è stata morta, tanti segni, o punti, quanti ne valeva quella tal carta; eccetto però di quelle, che sono state mostrate in verzicola, delle quali; sendo ammazzate, non si segna cosa alcuna (se non da quello, che per privilegio non giuoca) perché tali segni vengono dagli avversarj guadagnati nello scemamento del valore di essa verzicola, che dovrebbe contar tre volte, e morendo conta due: ed il 29. morendo la verzicola, dove esso entrava, conta solo cinque.

L'altre carte poi, le quali si dicono carte ignobili, e *cartacce* non contano (se bene ammazzano talvolta le nobili, che contano come i tarocchi dal numero 6. in su ammazzan tutt' i *piccini*, cioè l'1. 2. 3. 4. e 5. dal 14. in su ammazzano anche il 13. e dal 21. in su ammazzano il 20. ed ogni tarocco ammazza i Re) ma servono per *rigirare il giuoco*; il qual giuoco appresso di noi non usa, se non in quattro persone al più, ed allora si danno 21. carta per ciascuno: e quando si giuoca in due, o in tre, se ne danno 25. E giocandosi in quattro persone il primo che seguita dopo quello, che ha mescolate le carte in su la mano dritta (che si dice *haver la mano*) ha la facultà di non giuocare, e paga segni trenta a quello che

Mescolate, che sono le carte, uno dei giuocatori, che è allato a colui, che mescola ne alza una parte, e se riscontra à voltare nel fondo del mazzo che gli resta in mano una delle dette carte nobili, ò un tarocco dal 21 al 27 inclusive, la piglia, seguitando à pigliarle tutte fino à che non vi trovi una carta ignobile, e così fa colui che ha mescolate le carte, che in ultimo se si volta una delle carte nobili, ò tarocco dal 21 in su, seguita a pigliarne come ha fatto colui che ha alzato; e tanto l'uno che l'altro se sono carte nobili segna à ciascuno i punti, che conta quella, e quelle carte, che ha levato, e questo di dice rubare; e colui che ruba è necessario che scarti, ciò è butti via altrettante carte quante ne ha rubate per ridursi al numero adeguato alle carte dell'avversario.

Quello che dà le carte scopre sempre l'ultima carta di ciascuno, e se sarà nobile, colui à chi è scoperta segna à ciascuno quello che ella conta. Chi non scarta, ò da ultimo è trovato con una carta più, o meno non conta i punti delle sue carte, ma se ne v'è à monte per pena del suo errore:

nel giuoco piglia l'ultima carta, e questo che piglia l'ultima carta (che si dice *far l'ultima*) guadagna a ciascuno di quelli, che hanno giuocato, dieci segni. Colui, che non giuoca guadagna ancor'egli de i morti, cioè segna ancor lui il valore della carta a colui, al quale è ammazzata detta carta.

Se questo primo giuoca, il secondo ha la facultà di non giuocare, pagando 40. segni, se il secondo giuoca, il terzo ha detta facultà, pagando 50. segni: se il terzo giuoca, passa la facultà nel quarto che paga 60. segni, come sopra. Ma se il giuoco è solamente in tre persone, non ci è questa facultà di non giuocare.

Mescolate che sono le carte, quello de i giuocatori, che è a mano sinistra di quello, che ha mescolato, n'alza una parte: e se v'è volta nel fondo di quella parte del mazzo, che gli resta in mano una delle carte nobili, o un tarocco dal 21. al 27. inclusive, la piglia, e seguita a pigliarle fino a che non vi trova una carta ignobile. Quello, che ha mescolate le carte, dopo haverne date a ciascuno, ed a se stesso dodici la prima girata, e tredici la seconda, e scoperta a tutti l'ultima carta, la scuopre anche a se medesimo, e poi guarda quella, che segue, e la piglia, se sarà carta nobile, o tarocco dal 21. al 27. e seguita a pigliarne come sopra, e questo si dice rubare, e queste carte, che si rubano, e si scuoprono, sendo nobili, guadagnano a colui, a chi si scuoprono, o che le ruba, tanti segni, quanti ne vagliono; e coloro, che le rubano, è necessario, che scartino; cioè si levino di mano altrettante carte a loro elezione, quante ne hanno rubate, per ridurre le lor carte al numero adeguato a quello de i compagni; e chi non scarta, o per altro accidente di carte mal contate, si trova da ultimo con più carte, o con meno degli avversarj per pena del suo errore non conta i punti, che vagliono le sue carte, ma se ne va a monte.

Colui, che dà le carte, se ne dà più, o meno del numero stabilito, paga 20. punti a ciascuno degli avversarj, e chi se ne trova in mano più, e deve scartare quelle, che ha di più; ma non può far vacanza, cioè gli deve rimanere di quel seme, che egli scarta; Se ne ha meno, la deve cavar dal monte a sua elezione, ma senza vederla per di dentro, cioè chieder la quinta o la sesta, ec. di quelle, che sono nel monte, e quello, che

<p>Chi da male le carte, ciò è più, ò meno del numero perfetto sia à se, ò à gli avversarii paga à ciascun 20 segni.</p> <p>Chi non risponde, ciò è nel giocare non butta in tavola di quel seme che ha dato il primo havendone paga à ciascuno 60 punti, e restituisce quelle, che hà ammazzato à colui di chi era.</p> <p>E così si giuoca dando le carte in tavola à una per volta, et, et ogni uno studia di pigliar al compagno le carte che contano, e di questo pigliare si dice ammazzare, et in ultimo del gioco, ciò è quando sono finite di dare tutte le carte che s'havevano in mano ogni uno segna i punti, che egli avanza al compagno, et ogni sessanta punti si mette da parte un' segno, il quale si chiama un' sessanta. E tanto mi pare che basti per facilitare l'intelligenza delle presenti ottave.</p>	<p>mescolò le carte (che si dice <i>far le carte</i>) fattele alzare, gli dà quella, che ha chiesto.</p> <p>Cominciassi il giuoco dal mostrar le verzicole, che uno ha in mano, poi il primo dopo quello, che ha mescolate le carte in su la mano destra, mette in tavola una carta, (il che si dice <i>dare</i>) quegli altri, che seguono devon dare del medesimo seme, se ne hanno; e non ne avendo devono dar tarocco, e questo si dice <i>non rispondere</i>, E dando del medesimo seme si dice <i>rispondere</i></p> <p>Chi non risponde, ed ha in mano di quel seme, che è stato messo in tavola, paga un sessanta punti a ciascuno, e rende quella carta nobile, che avesse ammazzato; per esempio il primo dà il Re di danari, ed il secondo, benché abbia denari in mano, dà un Tarocco sopra il Re, e l'ammazza; scoperto di haver in mano denari, rende il Re a colui di chi era, e paga agli avversarj sessanta punti per ciascuno, come s'è detto</p> <p>Ogni tarocco piglia tutti i semi e fra lor tarocchi il maggior numero piglia il minore, ed il matto non piglia mai, e non è preso, se non nel caso detto di sopra.</p> <p>Così si seguita, dando le carte, ed il primo a dare è quello, che piglia le carte date, ed ognuno si studia di pigliare all' avversario le carte, che contano, e quando s' è finito di dare tutte le carte, che s'hanno in mano, ciascuno conta le carte, che ha prese: ed havendone di più delle sue 25. segna a chi l'ha meno tanti punti, quante sono le carte, che ha di più; dipoi conta i suoi onori, cioè il valore delle carte nobili, e verzicole, che si trova in esse sue carte, e segna all'avversario tanti punti, quanti con li suoi onori conta più di esso, ed ogni sessanta punti si mette da banda un segno, il quale si chiama <i>un sessanta</i>, e questi <i>sessanti</i> si valutano secondo il concordato.</p>
--	--

3. Commenti sul confronto

Alcune aggiunte nell'edizione a stampa che si presentano di un certo interesse le troviamo subito all'inizio con due brevi incisi; il primo *È poco usato fuori della nostra Toscana o almeno diversamente da quel che usiamo noi*, allarga l'orizzonte per considerare le minchiate al di fuori della zona di origine, ed è importante per segnalarci che non era ancora iniziata la voga delle minchiate a Roma, da dove poi presero la via dell'intera Europa. Il secondo è la semplice aggiunta che *si dicono cartacce*

le carte inferiori del mazzo, termine generico utile per contraddistinguere, ma che non era presente nel manoscritto.

Di un altro tipo di interesse, per così dire umanistico, sono tre aggiunte successive che con brevi intervalli ci presentano delle notizie di tipo accademico, palesemente aggiunte da qualche studioso pronto ad esibire la sua cultura, sia nel caso di un seme *Denari che da Galeotto Marzio diconsi esser pani antichi contadineschi*, sia soprattutto per il nome dei tarocchi *vuole il Monosino che venga dal Greco Etarochi* e tutto quello che segue. Poco dopo, questa volta senza ricorrere a citazioni di antichi autori, il nostro erudito commentatore azzarda anche la spiegazione dell'ordine delle Arie: *L'allegoria è, che siccome le stelle son vinte di luce dalla Luna*, e così via. Immagino che sia lo stesso commentatore accademico, che dopo questi interventi si ritiene soddisfatto e lascia il campo libero per le ulteriori aggiunte, solo di carattere tecnico.

La prima aggiunta del genere riguarda le proprietà del Matto. Si specificano meglio le diverse maniere di giocarlo e si aggiunge la particolare condizione che si verifica quando rimane al giocatore fino all'ultima mano. Dopo una breve aggiunta che chiarisce il ruolo particolare del tarocco 29 (di cui non c'erano i dettagli nella versione autografa), si ritrovano altre notizie sul Matto relativamente al suo inserimento nelle verzicole. Parlando poi delle verzicole si trova la definizione di verzicola guasta, chiarita anche con un esempio specifico.

Molto importante è l'aggiunta successiva sulle condizioni per non giocare, prima accennata di passaggio e poi descritta in dettaglio (dopo un'ulteriore precisazione sulle caratteristiche del tarocco 29), con i punti che si perdono a seconda della posizione al tavolo, a favore di chi fa l'ultima presa. Ovviamente queste condizioni sono importanti solo nel gioco a ognun per sé, che è quello trattato nella Nota. Si aggiungono quindi le regole per le penalità in caso di errori negli scarti.

Si passa quindi a esaminare il corso del gioco a cominciare dalla distribuzione delle carte e qui si trovano delle aggiunte sul dichiarare inizialmente le verzicole e sulla definizione di rispondere al seme giocato. Insolitamente, si trova un'informazione in più nella versione manoscritta sul modo di distribuire le carte che solo qui vengono indicate "ad una ad una", il che è anche in contrasto con altre maniere di distribuzione indicate in manuali successivi. Viceversa, il numero 25 di carte che spettano a ognuno è presente solo nella stampa, ma sappiamo che tale numero corrisponde al gioco in tre e non in quattro.

Si completano le indicazioni sul corso del gioco, in particolare su come prendono i tarocchi e come è giocato il Matto. Come si poteva attendere, l'ultima aggiunta significativa la incontriamo al momento della spiegazione del conteggio finale, con diversi dettagli in più rispetto alla versione manoscritta.

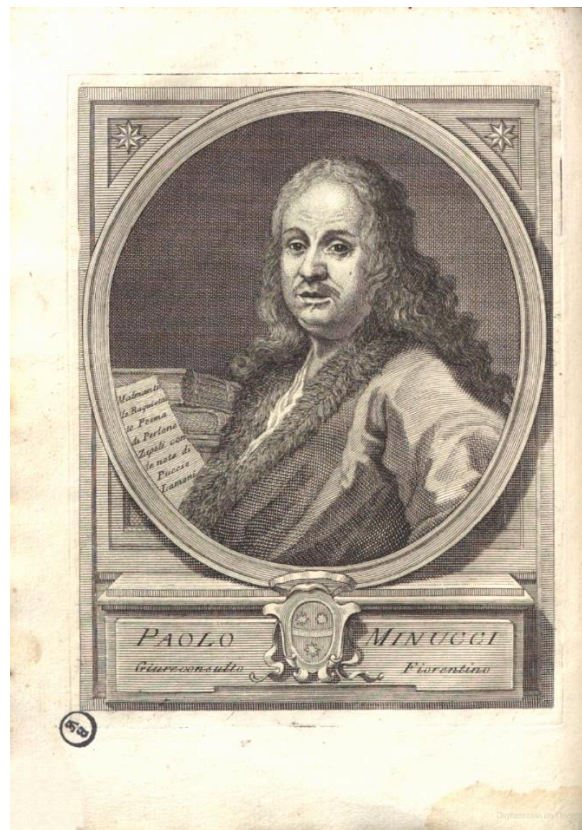
Oltre a queste differenze che emergono dal confronto ci sono alcune informazioni presenti sia nella versione stampata che in quella manoscritta che richiedono qualche commento ulteriore. Si comincia subito con le definizioni iniziali in cui, piuttosto insolitamente, si trova il nome di Germini associato a quello di Tarocchi (e non a quello di Minchiate come di solito) per indicare solo le carte superiori.

Un altro punto riguarda le carte ignobili per cui si specifica giustamente che servono per "rigirare il gioco" e si chiarisce la differenza fra valore di punteggio e ordine di presa, tale che una caratteristica interessante del gioco delle carte deriva dal fatto che quelle senza valore sono in grado di catturare carte nobili.

Si possono anche notare assenze di regole che sarebbero utili ma non si trovano in entrambi i casi. Per esempio, stranamente non si parla mai della fola, a chi spetterebbe eventualmente di guardarla e di prelevarne le carte di conto presenti. Altra assenza significativa è l'indicazione del gioco in quattro a coppie, che nella Firenze dell'epoca era probabilmente caduto in disuso, prima di una successiva ripresa.

4. Notizie sull'autore

La fonte principale per trovare notizie sul Minucci è il Dizionario Biografico degli Italiani.⁵ Si possono così trovare tutte le informazioni essenziali cercate.



Ritratto di Paolo Minucci⁶

Paolo Minucci nacque a Firenze nel 1626 in una famiglia di origine patrizia volterrana. Da un ramo trapiantato a Radda in Chianti il nonno era emigrato a Firenze conseguendo la cittadinanza per sé e per i discendenti, e quindi l'accesso alle cariche politiche. Paolo seguì le orme del padre (morto nel 1642) che era dottore di leggi e notaio: studiò a Pisa e si laureò in leggi nel 1647. Tornato a Firenze fece parte di un'accademia protetta dal cardinale Giovan Carlo dei Medici fondata da Salvator Rosa, che insieme principalmente a Lorenzo Lippi divenne un grande amico di Paolo.

Nel 1656 entrò al servizio del principe Mattias dei Medici governatore a Siena, al quale inviava da Firenze rapporti e avvisi in collegamento con le sedi diplomatiche. La sua posizione lo portò a relazioni e missioni con la Polonia, perché proprio il principe Mattias era uno dei candidati alla successione sul trono polacco. In particolare fra il 1658 e il 1659 fu incaricato di una missione in Polonia che durò più mesi permettendogli di stabilire relazioni personali con personaggi di corte con cui mantenne rapporti anche in seguito.

Dopo il rientro a Firenze sposò nel 1662 Clarice Nelli da cui ebbe almeno quattro figli. Negli anni successivi ricoprì diverse cariche pubbliche e dopo la morte del principe Mattias (1667) continuò a svolgere funzioni di segreteria con il granduca Ferdinando II utilizzando ancora la sua esperienza nelle relazioni con la Polonia. Oltre a questa competenza diplomatica specifica furono apprezzate a corte anche le sua erudizione umanistica e l'interessamento agli esperimenti scientifici.

Le sue annotazioni al poema dell'amico Lippi, su incarico del cardinale Leopoldo dei Medici, furono molto apprezzate. Si ritirò quindi a Radda in Chianti dove morì nel 1695.

⁵ [https://www.treccani.it/enciclopedia/paolo-minucci_\(Dizionario-Biografico\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/paolo-minucci_(Dizionario-Biografico)/)

⁶ Dal *Malmantile*, edizione Firenze 1731.

Da altre fonti (forse troppo malevole) ricaviamo un'immagine di una sua vita meno impegnata e che continuò le abitudini giovanili degli amici di sempre.

Fu gran mangiatore e bevitore, e frequentando le bettole e i vinai, non poté progredire negli impieghi, come richiedevano il suo bell'ingegno e la sua dottrina.

Segretario de' Principi Medicei fu costretto, per i molti debiti, di abbandonare l'onorato ufficio e ritirarsi con tutta la famiglia a Radda, donde l'avolo suo discendeva.

Paolo Minucci era di statura alta, pingue, di pelo nero, carnagione olivastra e facile a entrare in *sacris*, poiché ogni piccola cosa che non gli andava a modo e verso, sgranava gli occhi e diventava rosso come lo scarlatto.⁷

Come spesso succede, si tratterà di aspetti diversi e contrastanti di una medesima verità, da ricostruire in maniera equilibrata.

Firenze, 01.06.2024

7

[https://www.google.it/books/edition/Gente allegra Iddio I ajuta/TEVPA-AAAYAAJ?hl=it&gbpv=1&dq=%22Paolo+Minucci%22&pg=PA5&printsec=frontcover](https://www.google.it/books/edition/Gente%20allegra%20Iddio%20I%20ajuta/TEVPA-AAAYAAJ?hl=it&gbpv=1&dq=%22Paolo+Minucci%22&pg=PA5&printsec=frontcover)