

Diversi Giochi di Carte

Franco Pratesi

1. Introduzione

Recentemente ho segnalato e discusso tre interi libri dedicati a giochi di prestigio – con una parte notevole riservata a quelli fatti con le carte da gioco – conservati nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze (BNCF).¹ Durante la stessa ricerca nei fondi antichi della BNCF mi sono imbattuto in un'altra opera del genere, che però consiste solamente in un fascicolo all'interno di un manoscritto di varie materie, così descritto negli Inventari del Mazzatinti.

II — 190 . (Nelli, 190 [243]).

Miscellanea. — Discorso sopra la mercatura di fra *Cesario Mantaccini*. — Discorso su la Pittura di *Giulio Mancini*. — Discorso di *Alamanno Viviani*. — Trattato di politica, adesp. — Trattato «come si possa parlar et scrivere da privati lodevolmente». — Trattato del *Ferroni* su l'insegnamento della matematica. — Lettera sulla scelta de' Ministri di giudicatura civile. — «Istruzione familiare intorno al metodo di studiare la Giurisprudenza». — Apologia sopra un sonetto. — Discorsi accademici. — «Compositioni varie di *Iacopo Micalori* di Urbino «:alcune son minute di sue lettere. Varie lettere sono a lui indirizzate. — «Diversi giochi di carte».

Sec. XVI e sgg., in fol. Leg. c. s.²

Nonostante il fatto che si tratta solo di un fascicolo di sedici pagine di cui due bianche, la data pare abbastanza antica per rendere anche questi giochi di un certo interesse storico. Approfitterò del fatto che si tratta di pochi giochi per trascrivere il testo in quantità molto maggiore che nei casi precedenti.

2. Trascrizione del testo

Nella trascrizione mi sono permesso alcune libertà specialmente per quanto riguarda gli accenti, la punteggiatura e le maiuscole.

Diversi Giochi di Carte e altro

Giochi diversi di Carte

Si pigli un mazzo di Carte basse, e si taglino un pochino sotto, e sopra con le cesoie, fuori che una Carta procurando che sia una figura, quale senza tagliare sarà la maestra.

1. Per fare il gioco dell'indovinare se uno ha messa, o no nel mazzo la Carta fatta prima cavare, con l'annusare il mazzo di carte.

Si piglia la Carta chiamata la maestra perché è più lunga dell'altre, e si dà a prenderla insieme con far rosta³ del mazzo in forma tale nel presentarla, che non possa far di meno di non pigliar detta maestra,⁴ quale avendola presa gli dica che la guardi, e dandoli ancora insieme tutto il mazzo, potrà andare con quello in un luogo, acciò da alcuno non possa esser osservato, et inivi, se vole, o no, porre detta Carta che ha cavata dentro dal mazzo lo faccia, che poi con rendermi il detto mazzo di carte gli saprò dire con l'annusare il detto mazzo, se detta carta ne l'habbi o no messa in detto mazzo. La qual cosa si puol subito sapere quando mi rende il mazzo con il sentire se detta maestra vi sia, facendo subito le viste d'annusare il detto mazzo prima di rispondere. Se detta maestra si

¹ <https://www.naibi.net/A/MAGIA.pdf>

<https://www.naibi.net/A/TARGIONI.pdf>

<https://www.naibi.net/A/STECCHI.pdf>

² <https://archive.org/details/InventariDeiManoscrittiDelleBiblioteche7/page/n246/mode/1up>

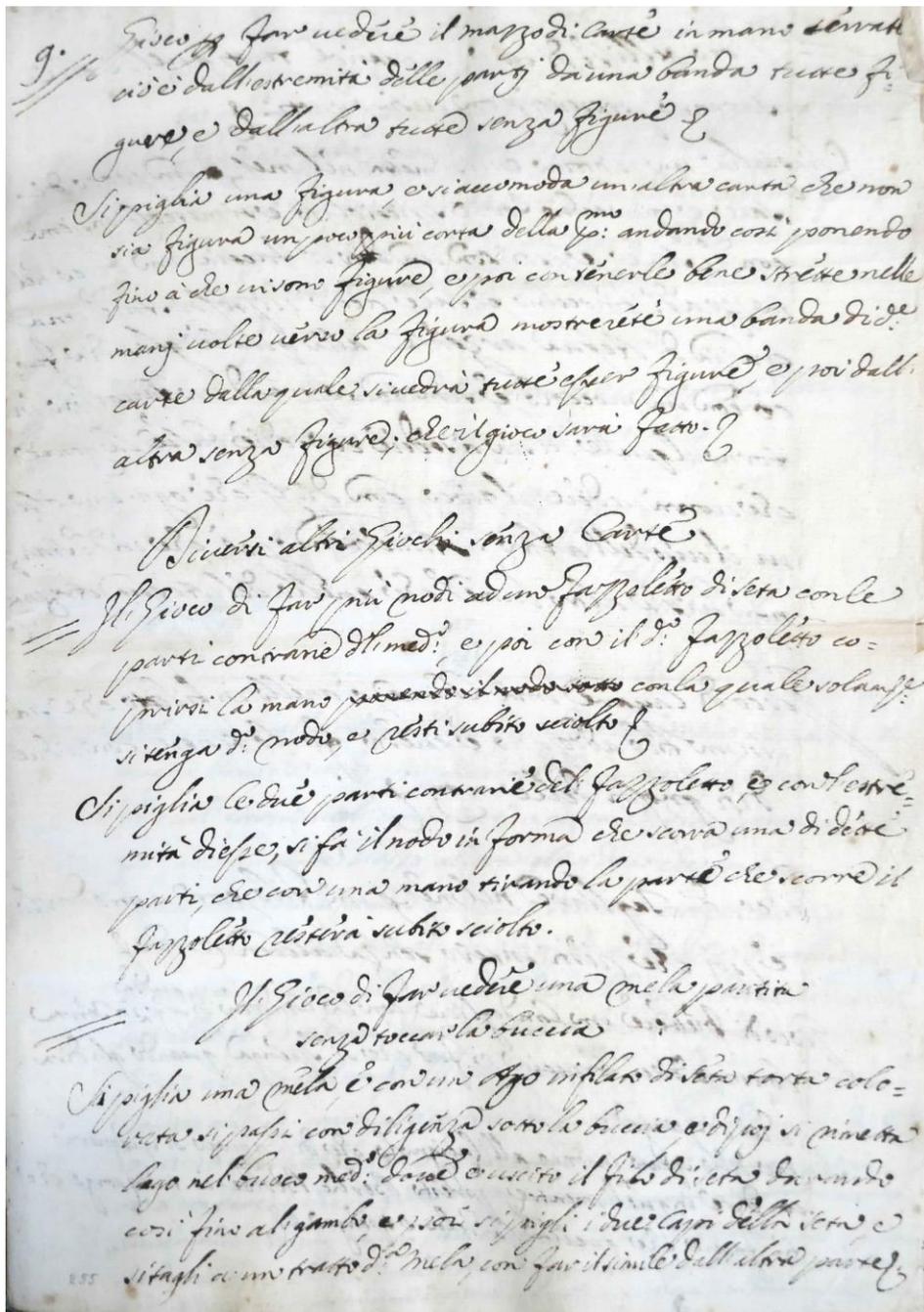
³ Rosta: ventaglio quadrato o diversamente sagomato con manico di legno, d'osso o avorio. (Treccani)

⁴ Il corrispondente termine tecnico è forzare.

sente che non vi sia nel mazzo, si risponde che non ci è, e gli si ritorna a dare il mazzo, se poi si sente che vi sia detta maestra, allora si risponda, che quella carta che lui ha cavato ne l'ha posta nel mazzo, e si cavi detta maestra senza muovere il mazzo, con dimandarli che carta lui ha preso e allora si scopra detta carta della maestra, che il gioco sarà fatto.

2. Gioco di far prendere una carta dal mazzo e poi rimetterla nel medesimo, e dopo mescolato ritrovarla.

Si piglia il mazzo di carte, e si distendono in mano ad usanza di rosta, dicendo a una persona che pigli una carta e la guardi, e dipoi se la facci rendere, con metterla sotto la maestra, e mescoli un poco le carte; il che fatto, si senta dove è la maestra, e si cavi la carta di sotto a quella con mostrargliela che sarà l'istessa che ha preso; e il gioco sarà fatto.



3. Gioco di far cavare una Carta dal mazzo, e dopo mescolate cavarne tre mettendole coperte in tavola così ■■■ e dimandandoli in quali delle tre carte già poste sul Tavolino vole che sia la Carta da lui cavata, far che sia quella che esso dirà.

Mescolate che averete le carte direte a uno che cavi una carta dal mazzo, e la guardi, dicendoli poi che la ponga dentro al mazzo, dove voi a tal effetto alzerete le carte, acciò la metta sotto la maestra, e di poi leggermente andrete mescolando il mazzo, e con destrezza tastandolo per trovar la maestra piglierete la carta sotto a detta maestra, e la porrete sotto al mazzo, che sarà quella che averà cavato; e poi cavatene un'altra, e ponetela sotto a quella, quale mostrandola con tutto il mazzo serrato gli domanderete se quella è la carta da lui cavata, et esso risponderà di no, e voi allora con destrezza caverete quella seconda da primo collocata sotto la maestra, che sarà quella da lui cavata, e la metterete nel mezzo a due altre carte aperte sul tavolino e poi domanderete a quel tale che ha cavato la carta dal mazzo in quale di quelle tre carte poste sul tavolino vole che sia la carta da lui cavata, e dicendo in quella di mezzo, come probabilissimamente dovrebbe rispondere per aver visto che quella carta di mezzo non è l'istessa da lui cavata allora con dare un buffetto a detta carta di mezzo la scoprirete. Se poi rispondesse volerla in una di quelle da banda, allora con bella maniera si dice alla carta di mezzo, tu vai di qua dove vole che sia, e si scopre che il gioco sarà fatto.

4. Gioco di far pigliare a più d'uno una carta a sua elezione con tenerla a mente che carta sia, e tutte metterle ad una per volta dentro al mazzo con mescolarle, e poi saperli dire a ciascuno che carta habbia preso.

Mescolate che averete ben bene le carte piglierete il mazzo e ne farete una bella rosta in mano, con andare in giro per far prendere a ciascuno una carta a sua elezione, dicendo che la guardi, e la tenga a mente, poi alzerete la maestra, con fare che la metta sotto, e mescolerete di poi leggermente il mazzo, e così seguitare a fare con gli altri, purché sempre restino poste le carte che caveranno sotto la maestra. E poi domanderete a quell'ultimo che gli avete fatto cavar la carta, che carta era la sua, e in quel mentre voi con bella maniera alzerete la maestra, e pigliando la carta subito che ne viene sarà quella sì come l'altre insieme, che il gioco sarà fatto.

5. Gioco di far prendere una carta, e saperla cavare dal mazzo coprendolo con un fazzoletto.

Si mescoli le carte, con far cavare da uno una carta a suo modo, e la guardi, e poi farete che la ponga sotto la maestra. Indi mescolate tutte le carte, e ponetele sotto ad un fazzoletto da naso, e con le mani sotto al medesimo caverete la carta che è sotto la maestra, che sarà quella che avete fatto cavare dal mazzo, con domandarli prima di mostrargliela che carta era.

6. Gioco bellissimo di dire ad una Persona in un orecchio che carta doverà pigliare un altro prima che la prenda.

Dopo che si è mescolato le carte, se ne guardi una senza esser visto e si ponga sotto la maestra, poi quella carta che avete guardato, e postala già sotto detta maestra, cioè per esempio se avete visto che sia il 6 di fiori, direte primo in un orecchio ad una persona quel tale che doverà pigliare la carta, sarà il 6 di fiori. E poi si piglia il mazzo delle carte, e si mette in divisione con la maestra, in modo tale come una rosta, talmente che quella carta è doppo la maestra gli si dia facilmente a pigliarla che non possa far di meno di non pigliar quella che voi sapete la carta che è, e presala gli direte che se la metta in tasca senza guardarla, e poi domandate a quella Persona che avete detto prima in un orecchio la carta che doveva un altro cavare dal mazzo, che carta gl'avete detto, e lui risponderà esser quell'istessa carta che averà in tasca quella Persona che l'ha cavata dal mazzo, che il gioco sarà fatto.

Giochi da farsi con le carte basse tali quali escono dal cartaiò

7. Gioco di far immaginare una carta, e sapere quale ella sia.

Si dà le carte a mescolare ad una Persona di poi gli si dica che si immagini dentro di sé una Carta, con sapermi dire quando glielo domanderò, a che numero sia l'immaginata sua carta. Di poi fatevi render le carte, senza averle mescolate, principiando a contarle di sotto mettendole una sopra dell'altra, contando sino alle 29, quali le metterete sopra alle restatene in mano senza contare, dicendo: non sarebbe un bel gioco, se io vi dessi la carta che vi siete immaginato alle 30 carte che conterò? Risponderà di sì, e voi allora domandateli alle quante era la Carta che si è immaginato. Risponderà per esempio alle 4 e voi allora principiate a contare di sopra il mazzo con dire e 5 6 7 ecc. fino alle 30 al qual numero troverete esser la carta da lui immaginata. E se per esempio avesse risposto che la sua carta immaginata era alle 17; e voi principiate a contare dalla prima di sopra dicendo 18, 19 ecc. fino alle 30; e così seguitare sopra a qual si sia altro numero che rispondesse esser la carta immaginata da lui.

8. Gioco per far prendere a più persone una Carta a loro elezione senza essi la vedino, e quella tal carta che io dirò che mi dieno quella sarà.

Si piglia il mazzo delle carte, e si guarda con destrezza l'ultima carta tenendola a mente, e poi si getta il mazzo delle carte sul tavolino sfilate alla lunga, con avvertire che l'ultima carta che avete visto di sotto resti vicino a voi coperta, acciò da alcuni non fusse presa. E se per esempio detta carta che avete visto fusse il 6 di quori, direte allora principiando da uno: favorisca di cavare una carta senza guardarla, e me la dia, che voglio che sia il 6 di quadri. E ognuno tenga a mente la carta che io gli chiederò, quando mi averà data la carta dal primo cavata la guarderete con prestezza, e poi direte al secondo: V.S. mi dia la carta che vi averà dato il primo cioè se sarà stata per esempio l'asso di mattoni, si dice mi dia l'asso di mattoni, e così seguitare ad ogni persona che vorrà cavar carte. Quando poi non ve ne sarà più che ne voglia cavare, allora si dice: e per me mi piglierò quella carta che riceverete dall'ultima persona cioè per esempio se sarà il dua di picche pigliandoti per te la carta che hai guardato da principio sotto il mazzo che sarà il 6 di quori che avete fatto cavare al primo. E così poi dimandando al primo che carta gli ho io chiesto, esso mi risponderà il 6 di quori, e voi gliela mostrerete come il simile farete, che il gioco sarà fatto.

9. Gioco per far vedere il mazzo di carte in mano serrato cioè dall'estremità delle parti da una banda tutte figure, e dall'altra tutte senza figure.

Si piglia una figura e si accomoda un'altra carta che non sia figura un poco più corta della prima andando così ponendo fino a che vi sono figure, e poi con tenerle bene strette nelle mani volte verso la figura mostrerete una banda di dette carte dalla quale si vedrà tutte esser figure, e poi dall'altra senza figure, che il gioco sarà fatto.

Diversi altri Giochi senza carte

Il Gioco di far più nodi ad un fazzoletto di seta con le parti contrarie del medesimo; e poi con il detto fazzoletto coprirsi la mano ponendo il nodo sotto con la quale solamente si tenga detto nodo, e resti subito sciolto.

Il Gioco di far vedere una mela partita senza toccar la buccia.

Gioco bellissimo di far apparire tutti quelli che saranno presenti con visi brutti.

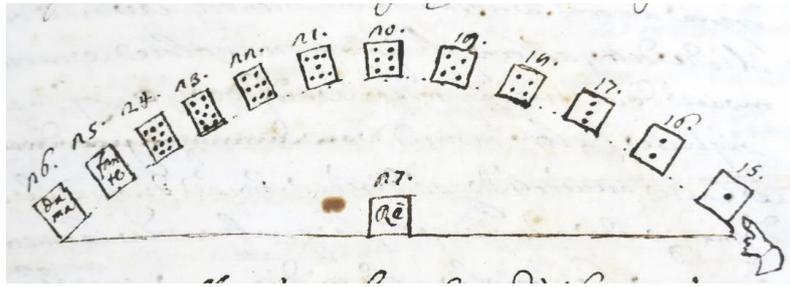
Gioco di cavare una chiave, o anello infilato che sia in un filo addoppio, e questo farlo tenere con i due diti grossi delle mani.

Gioco di tagliare nel mezzo un filo, con annodarlo e poi che resti intero senza alcun nodo.

Gioco di mettere un candeliere con la candela di sego accesa in terra lontano dieci braccia e far che si spenga quando gli si dirà che si spenga.

Gioco di far mettere un fiasco senza vesta pieno di vino rosso ad un palco, e con dare una bastonata a detto fiasco, far che il vino non si versi punto, benché sia a fatto rotto il fiasco.

Gioco dell'Oriolo con le Carte delle minchiate, e poi si distendono sopra la tavola come segue però coperte.



BNCF, *Fondo Nazionale*, II.—.190. Particolare dall'ultimo fascicolo
(Riproduzione vietata)

Poi si dica: V.S. si ponga nella memoria l'ora che andò a letto iersera, o si vero si immagini l'ora che vole, risponderà l'ho pensata. Gli si domandi da qual carta vuol cominciare a contare; dirà per esempio dalla prima, che si intende l'asso, allora gli si dica che conti sopra l'ora immaginata principiando a contare dall'uno, e seguiti dal Re, Dama, ecc. cioè all'indietro sino al quindici. E se dicesse di voler principiare a contare dalla seconda che è il dua, si dica che conti sino alle 16 ecc. E così dove arriva a finire di contare si volti la carta, che sarà il numero dell'ora pensata. Come per esempio se ha pensato alle 9 principi a contare da quella carta che vole dicendo 10, 11, 12, ecc. fino alle 15 o 16 secondo la carta che vorrà principiare a contare e che il gioco sarà fatto. Avvertendo che quei numeri posti sopra la suddetta mostra di carte sono quelli che danno la regola fin dove si deve dire che conti sopra l'ora immaginata cioè se dice di voler principiare a contare dalla 4.a carta che sarà il 4 deve contare fino in 18.

Gioco di Carte basse, di Och, e Boch

Si fa mescolar le carte, poi fateli far due monti in tavola dicendoli che guardi le due prime carte di sopra li detti monti. E voi fra tanto andate in disparte, e bagnatevi con lo sputo la pianta della mano diritta <senza> che alcuno vi osservi; poi venite alla tavola e diteli che delle carte vedute ne tenghino a memoria una. E poi gli domanderete qual monte vole, allora lui risponderà uno dei due, e voi sopra quello ponetevi la mano bagnata, dicendo questo e nel medesimo tempo con destrezza levate la carta, e posatela sopra l'altro monte facendo viste di mescolarlo senza toccare quella di sopra. E poi subito direte che metta la mano sopra a quel monte dove avete levato la carta mettendovi sopra ancora la vostra mano, dicendoli, che dica och, e boch. Il che detto, allora gli farete mescolare le carte di quel monte dove vi era posato le suddette mani. E voi in quel tempo pigliate l'altro monte e mescolate le carte avvertendo però di tenere sempre di sopra la carta di detto mazzo che mescolerete, la qual carta la metterete coperta sopra la tavola. E poi dite che non sarebbe un bel gioco, che quella carta che avete veduto nel mazzo che avete nelle mani, fosse quella sopra la tavola coperta, dirà di sì; e allora darete un buffetto a detta carta su la tavola svoltandola, che sarà quella, e il gioco sarà fatto.

Gioco di carte, del Viglietto⁵

Si dia il mazzo delle carte a quello a cui volete fare il gioco, dicendoli che le mescoli e poi ve le farete rendere, e con destrezza osservate l'ultima carta del mazzo, e poi senza toccar quella veduta mescolatele bene bene, e di poi posate il mazzo di carte sopra la tavola; e scrivete in un piccolo foglio la carta che avete veduto sotto il mazzo, cioè per esempio il 4 di fiori. E servato che averete quel viglietto sigillato datelo ad un'altra persona; dipoi pigliate una bacchettina, e datela in mano a quella persona che gli avete fatto mescolare le carte, e con dirli che tocchi una carta; avendo voi

⁵ Biglietto.

in tal effetto le carte in mano allargate come un ventaglio talmente che l'ultima carta del mazzo che avete visto resti nella mano manca e quando vedete la carta che tocca con detta bacchetta procurate con destrezza di mettere la carta del 4 di fiori, che avete veduto, sotto a quella toccata con la bacchetta bagnandovi a tale effetto il 3.o dito della mano manca dividendo subito in due parti il mazzo delle carte talmente che nella mano diritta resti sotto il mazzo il 4 di fiori, e l'altro mazzo che resterà nella manca si posi sul tavolino, mostrando insieme col mazzo che averà nella mano diritta l'ultima carta che sarà il 4 di fiori in faccia a quello che averà toccato con la bacchetta, dicendoli con darli detta carta V.S. la tenga coperta. Poi si ripiglia tutte le carte, e si mescolano, dicendo: non sarebbe un bel gioco, se quella persona che tiene il viglietto che gli ho dato, gli dicesse, che carta è quella che lei ha costì coperta essendo il detto viglietto scritto avanti che V.S. toccasse la carta, e quello dirà di sì allora si dica a quel tale che ha il viglietto che lo legga; che il gioco sarà fatto, et è bellissimo.

Gioco per far tirare tre dadi insieme, senza che veda tirarli quello che vol fare il giuoco, e non ostante saperli dire il numero di ciascun dado che averà tirato.

Gioco per indovinare con il tasto senza vederle che carte sieno cioè Figura, o Cartaccia con porre il mazzo di carte sopra il capo a vista di chi vede.

Si dica ad un amico che si metta fra l'altre persone che staranno addirimpetto al giocatore con guardare le carte che il detto giocatore terrà sopra il capo. E quando vedrà che sieno figure abbassi gli occhi in terra che quello sarà il segno che sono figure, e quando sono cartacce seguiti a guardare le carte che così il giocatore conoscerà quando deve dire questa è figura, e questa è cartaccia facendo viste di tastarle prima di dirlo con un dito per pigliar tempo di conoscere il detto cenno dell'amico.

3. Commenti

Arrivando dopo la descrizione di interi libri manoscritti dedicati al medesimo argomento, questo testo di quattordici pagine si presenta come un'aggiunta secondaria. Purtroppo mancano gli elementi che invece potrebbero assegnare con certezza a questi giochi un valore maggiore. L'incertezza è dovuta principalmente alla mia insufficiente competenza in materia, e questo l'ho già riconosciuto nei casi precedenti. Ci sarebbero due vie per assegnare ai giochi qui presentati una notevole importanza. La prima via è semplicemente tecnica, riconoscendo cioè che non si tratta di giochi del tutto tradizionali, ma che hanno qualche carattere di originalità. Come detto, per questo ci vorrebbe il parere di un esperto della storia proprio di questi giochi. Un particolare, secondario ma di un certo interesse, è che il testo si presenta come una stesura originale, con diverse correzioni, e non come una copia da compilazioni precedenti. D'altra parte, se si trovano espressioni poco corrette e chiare, si può osservare che a un prestigiatore professionista non era richiesta di regola anche una particolare competenza nella lingua italiana scritta.

L'altra via, per valorizzare questi giochi, deriverebbe dalla conoscenza della data, se non anche dell'autore: se fossero carte del Seicento basterebbe la data per farli apprezzare di più. Il fascicolo relativo è l'ultimo di tutti quelli rilegati insieme in questo libro manoscritto. Di documenti datati ce ne sono alcuni degli anni Trenta del Seicento, ma altri senza data sulla base del contesto si possono datare nel Settecento inoltrato. Rimane quindi inevitabile un intervallo ampio di date, se ci si basa sugli altri documenti conservati insieme.

Trattandosi di un manoscritto, esiste tuttavia un'ulteriore possibilità: sulla base della grafia, si dovrebbe poter definire un intervallo di date più ristretto. Personalmente, potrei proporre un anno vicino al 1700, ma lo farei associandolo a un intervallo di almeno mezzo secolo in più o in meno. Per rendere più utile una datazione del genere posso riportare l'opinione di una bibliotecaria più esperta di me che proporrebbe "seconda metà del Seicento".

Posso anche concludere con una nota positiva: con tutte le incertezze collegate, se non altro troviamo un punto fermo: i documenti conservati insieme e lo stesso uso delle minchiate nei giochi di carte proposti dimostrano se non altro che la provenienza è fiorentina, o almeno toscana.

Firenze, 18.07.2024