

## 1712 - I giochi di Lorenzo Stecchi

Franco Pratesi

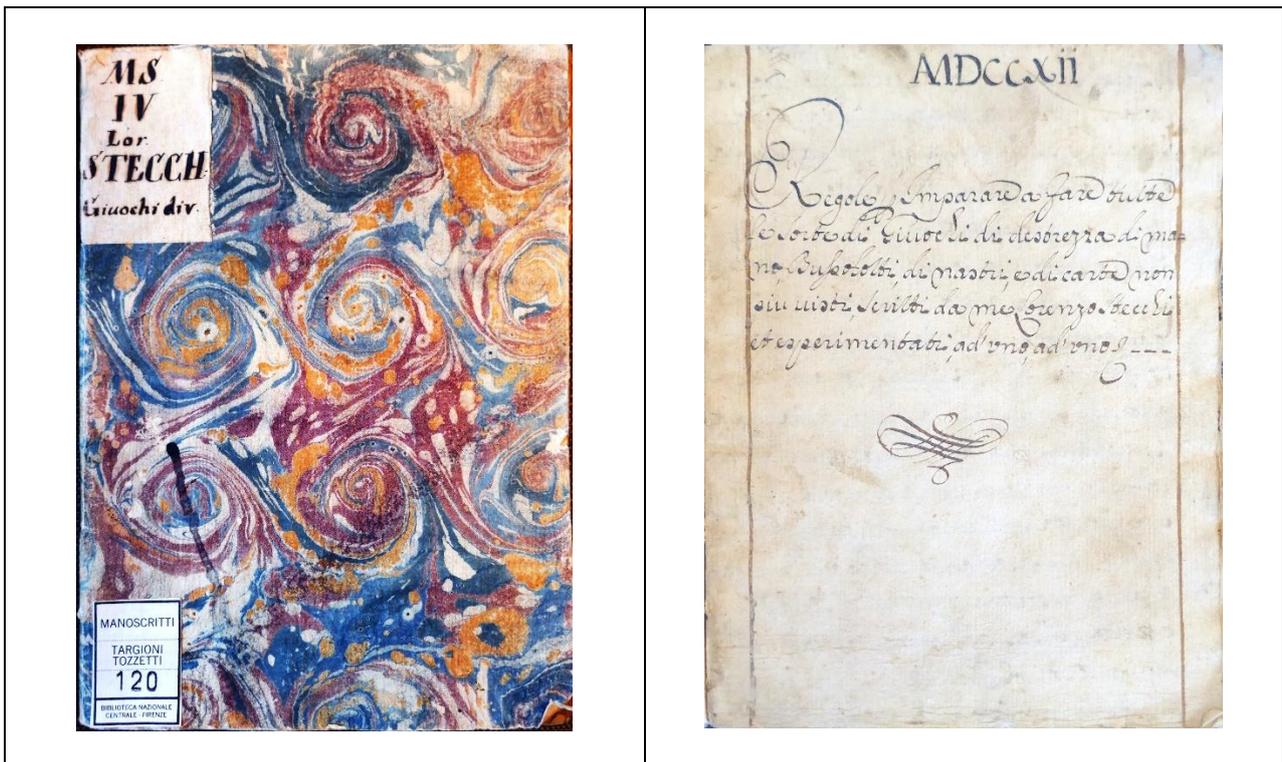
### 1. Introduzione

Presento qui il terzo dei tre libri manoscritti che ho recentemente ritrovato nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze; come per il secondo, anche questo terzo libro è conservato nel fondo Targioni Tozzetti, che “conserva i manoscritti e le carte frutto dell’attività scientifica di Giovanni (1712-1783), Ottaviano (1755-1826) e Antonio Targioni Tozzetti (1785-1856), oltre ad alcuni importanti codici di Pier Antonio Micheli (1679-1737)”.

I tre manoscritti sono tutti rintracciabili negli inventari della biblioteca cercando “giochi di carte”, ma non si tratta in questi casi dei giochi di carte tradizionali, come tipicamente in Toscana quello delle minchiate, ma di giochi di prestigio. Alcune considerazioni generali al riguardo sono presenti negli studi relativi ai primi due libri e rimando a quelli chi fosse interessato.<sup>1</sup>

### 2. Il libro di Lorenzo Stecchi.<sup>2</sup>

Insolitamente, di questo libro di 107 pagine abbiamo l’autore, Lorenzo Stecchi, e anche la data, 1712. Sono informazioni che troviamo direttamente nel frontespizio del libro in cui si legge quanto segue. “1712 Regole per imparare a fare tutte le sorte di Giuochi di destrezza di mano, Bussolotti, di nastri, e di carte non piu visti, scritti da me Lorenzo Stecchi et sperimentati, ad uno ad uno.” Quasi alla lettera si ritrova la stessa notizia nell’Inventario Vannucci della BNCF<sup>3</sup>.



BNCF, *Targioni Tozzetti*, 120. Copertina e frontespizio  
(Riproduzione vietata)

<sup>1</sup> <https://www.naibi.net/A/MAGIA.pdf> ; <https://www.naibi.net/A/TARGIONI.pdf>

<sup>2</sup> BNCF, *Targioni Tozzetti*, 120.

<sup>3</sup> <https://archive.org/details/sala.-mss.cat.-9-inventario-palatini/page/n127/mode/2up>

Se cerchiamo notizie su Lorenzo Stecchi incontriamo un professore dell'università di Pisa con studi di scienze, o filosofia naturale, e in particolare un suo libro sulle meteore.<sup>4</sup> Non ci sono tuttavia conferme che si tratti del medesimo personaggio, anche perché in realtà il docente è indicato come Giovanni Lorenzo. Anche la scrittura lascia qualche dubbio al riguardo perché da una parte la grafia appare più professionale del solito, ma dall'altra si notano frequentemente forme piuttosto scorrette. Decisivo è stato il confronto di questo testo con quello di una lettera autografa del professor Giovanni Lorenzo Stecchi, conservata nella Biblioteca Riccardiana<sup>5</sup>: le calligrafie sono decisamente differenti e quindi cade l'ipotesi di attribuire anche il libro in esame al professore pisano.

In questo libro i giochi che utilizzano le carte da gioco non si trovano all'inizio, ma sono raggruppati in una seconda parte, come elencati di seguito. I giochi non sono numerati; i numeri iniziali sono quelli delle pagine corrispondenti. Il numero complessivo di questi giochi è nettamente inferiore a quello incontrato nel due libri descritti in precedenza.

- 56 Il fare cavare una carta et indovinare che carta è al solo fiuto e senza vederla  
 59 Il far cavare una carta e dipoi facendo due monti del resto delle carte et andandosene dalla stanza indovinare su che monte è stata messa la carta e di più facendo coprire con il rovescio della mano di quella persona che ha cavato la carta, e mostrandoli altra carta del altro monte e posatagliene su la pianta della mano fare che la carta che a cavato venghi su la pianta della mano e quella che è su la pianta vada sotto il rovescio della sua mano ove era già quella che aveva cavato.  
 64 Il far pensare una carta del mazzo, e doppo averla fatta pensare, senza che quello lo dichi a nessuno, indovinare che carta a pensato, facendone tre monti.  
 66 Il far cavare cinque carte, che tutte cinque poi sien le medesime di quella, che averà cavato ultima.  
 71 Il far cavare una carta, e dipoi mescolarla con l'altre, e buttando poi il mazzo delle carte all'aria fare che la carta, che è stata cavata rimanga attaccata al palco, ovvero ad un imposta di finestra.  
 73 Il far cavare una carta e dipoi farla andare in una scarpa ad una fanciulla o in altro luogo.  
 76 Il buttare un mazzo di carte sopra del fuoco, et abbruciate che saranno fare che ritornino giù dal cammino chiamandole, a carta a carta.  
 78 Il fare sparire l'Asso di Fiori, e farlo diventare l'Asso di cuori, o vero far sparire il fante di picche e farlo diventate il Fante di mattoni, o altro.  
 80 Il pigliare cinque carte da un mazzo e mostrarle a tutti, e dipoi farle diventare tutte bianche, essendo prima colorite come l'altre.  
 85 Il far cavare una carta, e dipoi fattasela rendere, e mescolata con le altre, fare che detta carta cammini sopra la tavola.  
 89 Il Bendarsi l'occhi, con una pezzuola, e dipoi pigliare un mazzo di carte, et indovinare quale Figura e quale non è Figura.  
 90 Il pigliare un mazzo di minchiate e da esse far uscir fuori un uccellino, o vero altre galanterie.  
 102 Il far fare ad una persona d'un mazzo di carte tre monti, nella forma che sotto vedrai, e poi pigliando il resto delle carte sapere quanti punti è sotto quei monti.

### 3. Esempi

64 Il far pensare una carta del mazzo, e doppo averla fatta pensare, senza che quello lo dichi a nessuno, indovinare che carta a pensato, facendone tre monti.

Regola

Per fare detto giocho, si piglia ventuna carta, delle quali se ne fa pensare una e doppo pensata se ne fa tre monti in questa maniera, come vedi

1	2	3
4	5	6
7	8	9

<sup>4</sup> *Delle meteore libri tre poema filosofico di Gio. Lorenzo Stecchi lettore di filosofia nell'Universita di Pisa*. Firenze 1726.

<sup>5</sup> MS Ricc. 3452/6 c. 275.

10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21

mà però una sopra l'altra, cioè il quattro sopra l'uno, il 5 sopra il 2, il 6 sopra il tre, il sette sopra il quattro l'otto sopra il cinque il nove sopra il sei, e così discorrendo, che in sostanza sieno solo tre monti come vedi, e dipoi dire a quello, che a pensato che guardi in che monte sia, e dicendolo mettere quel monte dove e la carta pensata nel mezzo agli altri due monti e rifarsi da capo, e ricontare, come di sopra cioè 1, 2, 3, ecc. e dimandare di nuovo in che monte e la carta pensata, e mettere quel monte dove è nel mezzo agli altri due, e di nuovo ricontare 1, 2, 3, come prima e farsi dire di nuovo in che monte è ita la carta pensata, e similmente mettendo nel mezzo, e poi contare che quella carta che verrà al N. 11 quella è quella carta, che è stata pensata che così è fatto il giocho.





BNCF, Targioni Tozzetti, 120, p. 80  
 (Riproduzione vietata)

73 Il far cavare una carta e dipoi farla andare in una scarpa ad una Fanciulla, o in altro luogo.

Regola

Per fare detto giuoco si deve haver nel mazzo due carte simili, cioè due 5 di cuori, o quello vuoi, et una di questa la dovete consegnare a qualche Donna vostra corrispondente et Amica, acciò quella in qualche maniera, e sotto qualche pretesto la deve mettere in una scarpa ad una fanciulla di quelle che devono essere a quella veglia, e doppo messa velo deve dire, e voi allora proporre il giuoco, e pigliare le carte e mettere la carta simile di sotto, quale poi dovete mettere nel mezzo in tralisce al solito, e far cavare quella carta doppia, e doppo farsela dare, e metterla nel mazzo, discorrendo di qualche fandonia nel tempo che mescolate far vista d'essersi scordato, che carta quello abbi cavato, e si guarda nel mazzo due o tre volte attentamente, e si dice, che ivi non la trovate, e che non vi ricordate che carta sia e però si prega quello ha cavato a dire, che carta a cavato et uditolo far vista di nuovo cercarla nel mazzo, ma non trovarla, e si dice a vegliatori, che quella carta non vi è che però comandino, dove vogliano che quella cara si trovi.

Allora un altro vostro Corrispondente dirà che la facciate andare nella scarpa mandritta, a quella Fanciulla, ò dove e stata messa, et allora voi dovete fare due smorfie, con dire, che e troppo difficile, ma badando il vostro corrispondente a dire che la vole li, allor comandare da parte di Berlicche<sup>6</sup> che la carta vada in quella Scarpa, e fatto guardare, e trovato detta carta riuscirà giocho molto maraviglioso, e Bello.

89 Il Bendarsi l'occhi, con una pezzuola, e dipoi, pigliare un mazzo di Carte, et indovinare qual è Figura e quale non è Figura.

Regola

Per fare detto giocho si deve havere un Compagno,<sup>7</sup> il quale si deve contenere in questa forma. Primieramente quando voi havete proposto il giocho e che vi siate bendato gl'occhi elli vi si deve mettere dirimpetto, e quando havete hauto le cartte nelle mani, le dovete tenere volte verso il popolo, et il Compagno vedendo una figura vi deve pestare i piedi, e voi sentendovi pestare i piedi, dovete dire questa. è figura; e poi, dire questa non è figura, fino a tanto non vi sentite ripestare i Piedi, e così seguitare fino che havete carte in mano, che così riuscirà un giocho molto bello.

90 Il pigliare un mazzo di minchiate e da esse far venir fuori un uccellino, ò vero altre Galanterie.

Regola

Per far questo giocho, si deve haver due mazzi di minchiate simili, uno naturale, e l'altro in questa maniera, primieramente devi pigliare la sessanta di dette carte e tagliarle nel mezzo, cioè che resti solo quel pocholino dalle bande, come qui sotto vedi, e quando hai tagliato le suddette carte in quella forma ne devi formare, come una Cassettina incollandole, una sopra l'altra in questa qui sotto maniera, dipoi messo l'altre carte per di sotto parrà un mazzo di carte naturale,<sup>8</sup> e volendo fare il giocho, in detta Cassettina, vi devi riporre un Uccellino, ò vero Limoncini, confetti, ò quello vuoi senza, che nessuno veda, dipoi pigliando dette carte in mano, cominciare a mescolare quelle carte sciolte che sono di sotto e dire sarebbe un bel giocho, se da questo mazzo di Carte Io facessi uscire un'Oca, un Pavone, un Cappone,<sup>9</sup> un Tordo, o quello che Lor SS: vogliono, et allora un vostro Corrispondente, Sapendo la Cosa che è nelle Carte deve dire, Vorrei che facessi uscire la tal cosa, e voi allora cominciare a mescolare e a dire presto la parte di Berlicche Berlocche<sup>10</sup> (mettiamo caso vi sia dentro un Calderugio<sup>11</sup>). Io vi comando Sig.re Carte, che mandiate fuori un Calderugio, e fatto parare le mani ad'uno, aprire cioè levando la carta che tiene turato la scatola che verrà fuori il Calderugio, e voi subito levare le Carti e metterle nella vostra scatola, mà il vostro Corrispondente deve fare istanza di vedere un poco le carte e voi allora pigliare l'altro mazzo di Carte naturale, e mostrarle a tutti gli il giocho riuscirà piu maraviglioso e Bello.

<sup>6</sup> Nome di diavolo, usato per scherzo.

<sup>7</sup> Nel primo dei tre manoscritti esaminati si fa questo gioco con un mazzo preparato e senza compagno.

<sup>8</sup> In effetti rimangono 37 carte libere, una sopra e le altre sotto la scatola (formata da 60) in modo da poterle mischiare e alzare a volontà.

<sup>9</sup> Facile fare il gradasso con il "corrispondente" pronto a evitare problemi insolubili.

<sup>10</sup> Solite tiriterie magiche per impressionare il pubblico.

<sup>11</sup> Termine in disuso per cardellino.



BNCF, Targioni Tozzetti, 120, p. 91  
 (Riproduzione vietata)