

Giuochi di Carte, Bussolotti, e altro

Franco Pratesi

1. Introduzione

Il libro manoscritto in esame è il più spesso dei tre ritrovati di recente nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, come indicato in uno studio precedente in cui ho presentato il primo della serie.¹ L'argomento dei tre libri è sempre quello dei giochi di prestigio e ne considero solo la parte in cui sono coinvolte le carte da gioco.

Su questo libro leggiamo nell'Inventario Vannucci della BNCF solo quanto segue: "Giuochi di Carte e Bussolotti con fig. 4° sec. XVIII."² Ho letto il libro come se fosse stata la prima volta; ci ho trovato alcuni giochi fatti non con carte comuni ma con le minchiate e mi sono allora ricordato di aver segnalato qualcosa del genere molti anni fa³; controllando, ho dovuto constatare con un certo stupore che si trattava proprio di questo stesso manoscritto che, evidentemente, avevo avuto tutto il tempo per dimenticare. Il fatto che fra le carte compaiono le minchiate supporta una provenienza del manoscritto fiorentina, o almeno toscana. Purtroppo, non si hanno invece indicazioni che permettano di precisarne meglio la data nel corso del Settecento, o di risalire all'autore.

2. Il libro *Giuochi di Carte, Bussolotti, e altro con figure*⁴

Comincio riproducendo gli indici relativi all'uso delle carte come sono presenti alla fine del manoscritto, alle pagine 557-562. Invece di un indice unico, per le carte da gioco ne troviamo tre, il primo per le carte da sole, il secondo con anche applicazioni di calcolo, il terzo con anche strumenti vari. Gli asterischi prima di alcuni giochi stanno forse a indicare quelli preferiti. Solo i primi giochi sono stati numerati; i numeri a destra sono quelli delle pagine del libro; come si vede, i giochi non sono elencati in ordine, ma ho ritenuto sufficiente di copiare l'indice come presente nel libro, senza riscrivere le voci in ordine crescente di pagina.



BNCF, *Targioni Tozzetti*, 8, p. 107
(Riproduzione vietata)

¹ <https://www.naibi.net/A/MAGIA.pdf>

² <https://archive.org/details/sala.-mss.cat.-9-inventario-palatini/page/n121/mode/2up>

³ *The Playing-Card World*, No. 50 (1987) 23-24. <https://www.naibi.net/A/07-TRICKMIN.pdf>

⁴ BNCF, *Targioni Tozzetti*, 8.

Indice dei giuochi di carte prese

* 1 Modo di mescolare le carte e tener conto di una di esse	2
2 Modo di far prendere dal mazzo quella carta che si vuole	4
3 Modi di sfogliare la carta che è sotto per prendere la carta che viene dopo	5
4 Altro modo di sfogliare la carta	6
5 Terzo modo di sfogliare la carta	7
6 Modo di ritagliare la carta per la bassetta	8
7 Modo di fare la levata o la volata per barettare una carta in un'altra	10
8 Far prendere quattro carte a quattro persone diverse e far che una carta sia di tutti e di nessuno	13
9 Indovinare a qual carta uno ha pensato di tre poste sul tavolino	18
10 Mutare una carta in un'altra senza che se ne accorghino	21
12 Modo di far toccare quella carta che uno vuole	23
13 Trovare al buio e sotto un cappello una carta presa e mescolata nel mazzo	25
14 Trovare una carta presa al numero che vorranno	26
Fare alzare più volte il mazzo e far trovare tutte le specie insieme	61
Accomodare le carte che in tutti i versi faccino primiera	63
Aggiunta al gioco qui sopra	74
Far prendere una carta da uno farcela nascondere nel mazzo e posare questo mazzo e senza toccarlo trovare la carta al numero che vorrà	89
Indovinare tutte le carte di un mazzo estraendole da un luogo ove siano coperte	90
Altri giuochi che si possono fare colle carte accomodate per il gioco di sopra	91
* Mutare due carte l'una nell'altra poste che sieno sotto le mani o i piedi di due persone	103
Indovinare una carta stata presa senza vederla	105
Mutare a vista di tutti una carta in altra	108
Trovare bendato un'altra carta in tasca ad un terzo che sia stata presa e mescolata nel mazzo	64
Trovare una carta stata preda, essendo bendato e colla punta della spada infilata	65
Indovinare all'odore la carta stata presa	67
Far venire al monte richiesto le carte ad una ad una che saranno state prese da varie persone	68
Far prendere un carta da un mazzo ed obbligarsi dopo averlo fatto mescolare che qualunque carta vorranno diventerà quella stata presa	69
Far trovare ad una persona che carta vorrò nel posto che taglierà a suo piacere il mazzo con altra carta	70
Indovinare tutte le carte del mazzo dopo averle fatte mescolare	73,113,46
Indovinare tutte le carte del mazzo dopo averle fatte mescolare	61
18, 19 Far passare una carta da un monte in altro	31,32
20 Il Re di fiori farlo diventare la Regina	33
Indovinare di 40 carte quale sia stata toccata	120
Far prendere a più persone una carta e che non prendino mai quella che hanno visto	123
Alzar sempre la carta che uno vuole	127
Modo di vincer sempre al trentuno	131
Far sparire da un mazzo di carte una stata scelta e farla trovare in un uovo	76
Cambiare a vista di tutti una carta in altra	78
Altro modo di fare detto cambio	79
Far prendere una carta e dopo mescolata nel mazzo metterne tre sul tavolino, far vedere che nessuna è quella stata presa, e a scelta far divenire una di quelle tre la prima carta	80

Indovinare quale di quattro carte distese sia stata toccata	86
Mostrare a tutti una carta e dire d'indovinarla al tatto e dicendo altra carta farsi che quella sia la carta da voi detta e non quella vista da tutti	87
27 Indovinare al peso la carta stata presa	44
* 28 Farsi restare in mano la carta stata presa e mescolata nel mazzo gettando via tutte le altre	45, 102
32 Far sortire da un mazzo di carte quella che sarà stata scelta da una persona al di lei comando	50
33 Dopo mescolato un mazzo far si che una persona senza vederle vi dia tutte le carte che gli chiederete	51
33a Indovinare a che carta uno avrà pensato facendone tre monti	53
Far che un mazzo di carte per un verso mostri tutte cartacce e dall'altra parte tutti tarocchi	57
15 Far restare attaccata al palco o al muro una carta stata presa e mescolata dopo nel mazzo	27
* 16 Far sparire un sette di quadri e farlo andare dove si vuole	24
17 Far venire insieme 4 Regi dopo averli messi in varie parti del mazzo	30
22 Indovinare tutte o una sola delle carte prese da un mazzo	36
23 Far prendere dal mazzo una carta e ritrovarla	38
* 24 Dare una carta per uno a vari, dopo mescolate con una sola far vedere a tutti la sua	39
25 Far diventare 4 assi quattro carte vedute da quattro persone	41
Far prendere una carta e mescolarla nel mazzo trovarla al buio bruciarla e farla ricomparire nel mazzo	111
26 Indovinare sei carte state pensate da sei persone	41
Dare metà del mazzo per uno a due persone far loro levare un carta e riprendendo le due metà trovare le carte state scelte	58
Distribuire 16 tarocchi di minchiate in modo che per tutti i versi segnino 34	344,45
Distribuire 25 tarocchi di minchiate che per tutti i versi segnino 65	344
Distribuire nove carte che per tutti i versi segnino quindici	63
Con quattro carte mostrare a piacere flusso e primiera	71, 107
 <u>Indice dei Giuochi di Carte e calcolo</u>	
21 Indovinare a che carta uno ha pensato	35, 125
Fatti sei monti di carte indovinare la somma di quelle che sono sotto	114
Fatti due monti di carte indovinare quello che vi è sotto	115
Indovinare quanti punti sono sotto più monti di carte	116
Far prendere ad una persona una carta e ad un'altra dei lupini o gettoni e fare che a questo restino in mano tanti lupini o gettoni quanti saranno i punti della carta stata presa	82
 <u>Indice di Giuochi di Carte e macchine</u>	
Fare apparire a sorte da uno scatolino ove sono 40 polizzini un polizzino che indichi la carta stata presa da un'altra persona	75
Due carte state prese da due persone farle vedere in un microscopio ad una per volta	84
Far prendere una carta farla sparire dal mazzo e farla comparire dipinta in un anello che avete in dito	106
Trovare con una bacchetta a occhi bendati e al buio una carta	110
Far restare attaccata ad una bacchetta la carta presa e mescolata nel mazzo toccandole tuttavia ad una ad una	99

Mettendo un mazzo di carte in tasca ad uno farcelo diventare confetti o altro	93
Far comparire in un uovo la carta stata presa da una persona	289

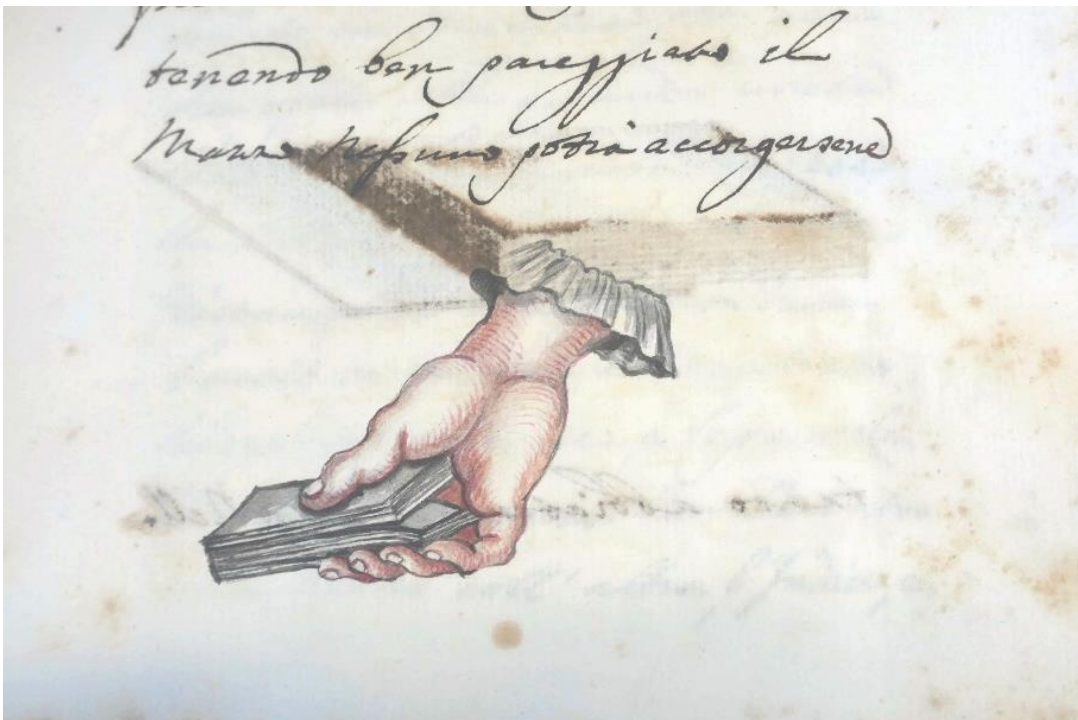
3. Esempi

p. 35. Per indovinare a che carta uno ha pensato.

Si bada in primo luogo che carta è quella, che resta in fondo al mazzo poi si dice pensate a una Carta, e contate a che Numero è, e tenete a mente, poi pigliate il mazzo, e fingete di mescolar le Carte, ma non avete a fare altro che metter le Carte sopra all'altre, e poi fate alzare quanto voi volete, e poi riguardando le Carte, e facendovi dire a che numero era, cominciando a contare dalla Carta, che a principio era in fondo, ritroverete al medesimo numero quella Carta a cui avrà pensato.

p. 38. Per far pigliare una carta del mazzo, e ritrovarla.

Mettete assieme in confuso tutti quattro i semi, e così posti nel mazzo farete pigliare una carta, che se ne pigliano una dal mezzo in giù del mazzo, dategli una dozzina di Carte di sopra, e se la pigliano di sopra, dategli una dozzina di Carte di sotto, con dirgli che mescoli la carta, che hanno preso con quelle carte, e poi facendovele rendere facilmente la ritroverete, perche se avete messe tutte le Carte rosse dal mezzo in giù, vi troverete una Carta nera, e così il gioco sarà fatto.



BNCF, *Targioni Tozzetti*, 8, Particolare da p. 9
(Riproduzione vietata)

p. 50. Gioco di ritrovare una Carta presa da un altro, facendola muovere senza toccarla. Fai pigliare, e guardare una Carta, e dopo fattela restituire e mettendola in fondo al Mazzo userai in mano preparato un Capello con un poca di cera, e quello attaccherai alla Carta, e dopo posando il mazzo dirai di chiamare quella carta, la quale uscirà alla tua obbedienza dal Mazzo, e facendolo con destrezza il gioco sarà bello, mà bisogna osservare che quando la Carta sarà uscita dal Mazzo, tù la prenda, e levi il capello colla cera accioché nessuno possa accorgersene.

p. 57. Fare che le Carte per un verso mostrino tutti tarocchi, e per l'altro cartaccie.
Si mette un tarocco, e una Cartaccia in forma, che i tarocchi siano più alti delle cartaccie quanto è grosso un tallero e però sfogliandole da Capo mostrano tutti tarocchi, e da piedi tutte Cartaccie.

p. 61. Per riconoscere che Carta manchi nel Mazzo con ripassarle due sole volte.
Tutte le Carte contano 220 valutandole fino al 7 per il Numero, che sono, e il fante 8, la dama 9, e il re 10, e però alla prima scorsa vedrete che numero manca, e alla seconda riconoscerete per l'appunto la qualità e il seme della carta mancante.

p. 63. Accomodare le Carte in forma che per tutti i versi facciano Primiera.
Si accomodano le Carte nella forma che si vede qui sotto è segno colle parole.

P	C	M	F
F	M	C	P
C	P	F	M
M	F	P	C

Per fare il gioco si sogliono pigliare le 12 figure e i 4 assi.

p. 73. Modo d'indovinare tutte le carte del mazzo, dopo averle date a rimescolare.
Quando ti sarà reso il mazzo osserva in primo luogo con destrezza che cosa sia la prima carta, e poi portando il mazzo dietro alle spalle, tu porterai col dito pollice, e col dito indice la carta, che già avevi veduta, e nella palma della mano averai distesa l'altra carta, che segue, e nel tempo che tu dirai: la prima sarà la tal carta, e la butterai sul tavolino, guarderai l'altra che hai nella palma della mano, e così tornerai da capo, e le vogliono potrai indovinarle tutte, osservando di non voltare mai la mano in maniera, che la carta accomodata volta per volta dietro alle spalle possa esser veduta.

Firenze, 08.06.2024