

Libro del 1747

sulle minchiate, e altri giochi

Written by Franco Pratesi

English Summary

The book under study was published in Rome in 1747 by Brunetti, a canon of the Roman church, who was also publishing books on religious, mathematic, and scientific topics. All of them were dedicated (and addressed) to noblewomen and aristocrats. The largest part of this book describes the card game of Minchiate, followed by a short treatment of Hombre and a series of examples of chess endgames and openings; a few final pages contain some problems of algebra, intended to provide elements for computations required in everyday trade. We are mainly interested in the part on Minchiate, which is organised in sequential chapters, with literary digressions separately placed between each of them. A first part explains the laws of the game, whereas the suggestions on how to play are listed in a second part; in the present study, this account of the game has been briefly reviewed. A survey has also been conducted on the copies of this work that have been preserved, and the rather surprising result is that more items can be found abroad than in Italy, with a significant portion in the USA.

Il libro sui Giochi

Il libro che prendiamo in esame è senz'altro un'opera importante sulla materia¹. Fra i giochi presentati nel libro, minchiate, ombre (hombre), e scacchi, il gioco delle minchiate è trattato per primo e occupa da solo la metà del volume; alla fine ci sono anche poche pagine con alcuni problemi di algebra intesi come esempi utili per risolvere casi pratici del commercio. Per certi aspetti il libro di Brunetti - relativamente alla parte sulle minchiate - non è troppo diverso da quello attribuito all'abate ferrarese Luigi Bernardi e stampato pure a Roma già nel 1728, il primo sulla



materia². La principale differenza strutturale è che qui il contributo letterario-erudito viene tenuto accuratamente confinato nelle *Note Allegoriche* che seguono i capitoletti dedicati alla tecnica del gioco. Per noi, ciò significa che possiamo saltare facilmente tutta la parte letteraria e le frequenti citazioni dai classici

¹ D. Francesco Saverio Brunetti da Corinaldo, *Giuochi delle Minchiate, Ombre, Scacchi, Ed altri d'ingegno*. Roma, per il Bernabò, e Lazzarini, 1747.

² F. Pratesi, *Minchiate le Regole Generali di Roma e Macerata*. *The Playing-Card*, Vo, 48 no. 3 (2020) 96-102.

latini; per chi fosse interessato, si può rimandare a un recente studio di fonte autorevole, che prende brevemente in considerazione questo libro, *Note Allegoriche* comprese³.

Come prima presentazione del libro può allora servire la seguente tabella, in cui è riprodotto l'indice, con i numeri delle pagine. In caratteri corsivi sono elencati i capitoli su argomenti diversi dalle minchiate, che qui, come avviene per le *Note Allegoriche*, non saranno presi in esame.

Prefazione	7
Notizie per il Giuoco delle Minchiate – Capo Primo	15
1. Mazzo delle carte	15
2. Le quattro Seguenze	16
3. Tarocchi	19
4. Matto	21
5. Verzicole	23
6. Modo di giocare	24
7. Modo di giocare in partita con l'entragnos	26
8. Modo di contare	28
9. Spiegazione de i termini proprj di questo Giuoco	29
10. Leggi del Giuoco	32
11. Giuoco di Giro	35
Avvertimenti per giuocar bene – Capo II	37
In che cosa consista il giuocar bene	37
Precetto primo	39
Precetto II – Scartare	40
Precetto III	41
Precetto IV	42
Precetto V – Rispondere Cartiglia a Cartiglia	43
Precetto VI – Rispondere Tarocco a Cartiglia	45
Precetto VII – Rispondere Tarocco a Tarocco	46
Precetto VIII	49
Precetto IX – Giuocare Tarocco	50
Precetto X – Cascare	51
Precetto XI – Valore de i Tarocchi	54
Precetto XII	60
Giuoco in quattro ad ogn'uno per se – Capo III	62
<i>Giuoco dell'Ombre. Capo IV</i>	<i>65</i>
<i>Giuoco degli Scacchi. Capo V</i>	<i>81</i>
<i>Tratti curiosissimi. Capo VI</i>	<i>89</i>
<i>Maniere di giocare. Capo VII</i>	<i>109</i>

<i>Gioconde riflessioni su varie cose utili al commercio umano</i>	123
Tavola (Indice)	128

Questo libro si distingue da tutti gli altri che forniscono istruzioni per i giochi di conversazione (e in particolare per le minchiate) per più aspetti, sia di forma che di contenuto, e merita quindi un'analisi e una discussione specifica.

Sintesi del testo in esame

Notizie e spiegazioni

In questa parte i capitoli si susseguono senza un numero d'ordine, che qui - come già nella tabella con l'indice - verrà inserito per maggiore chiarezza. Spesso l'autore descrive la situazione in maniera sintetica e precisa, tanto che sembra utile riportare fra virgolette il suo stesso testo. La lingua italiana non è quella di oggi, ma rimane comprensibile.

1. *Mazzo delle Carte*. "Questo Giuoco si fa con un mazzo è di 97 carte, Sono queste le 4 seguenze volgari di Spade, Bastoni, Danari, e Coppe; ogni seguenza ha 14 Carte. Vi sono poi 40 Tarocchi, e 'l Matto".

2. *Le quattro Seguenze*. L'ordine di presa delle carte dei semi va da 10 a 1 per spade e bastoni, ma da 1 a 10 per coppe e denari. Solo il Re conta 5, le altre carte 1 se vinte agli avversari.

3. *Tarocchi*. "I Tarocchi sono notati co i numeri Romani dall'I sino al XXXV; i primi cinque si chiamano Papi, gli ultimi cinque Arie, e sono 36 Stella, 37 Luna, 38 Sole, 39 Mondo, 40 Trombe. Il loro valore è dal 2 fino al 5 3 ed 1, 10, 13, 20, 28, Matto, 30 sino a 35 vagliono 5 e le arie 10."

4. *Matto*. "Questo non è né Tarocco né Cartiglia entra in tutte le verzicole, e ne forma una col massimo, e minimo Tarocco; non si perde mai se non si perdono tutte le carte, perché quando si giuoca si ripiglia, ed in sua vece si da una Cartiglia."

5. *Verzicole*. Elenca le verzicole. Tre o 4 Re. 1+Matto+Trombe. 1+13+28. 10+20+30 (o 20+30+40 o 10+20+30+40). Tre o più Papi in fila. Tre o più carte in fila dal 28 alle Trombe. (Il 29 conta solo nella verzicola; il Matto in tutte). "In fine del giuoco tutte le carte contano 354, e l'ultima levata 10 di più." 60 punti formano un resto.

6. *Modo di giocare*. "Si giuoca questo giuoco in quattro persone, o in partita con l'entragnos (come usa comunemente) o in partita senza entragnos (entragnos vuol dire, che si vedono, e prendono dopo le rubate tutte le carte di conto, che si trovano nelle residue)."

7. *Modo di giocare in partita con l'entragnos*. Spiega come formare le coppie per sorteggio, alzare, rubare, distribuire le carte, usare la fola. "La prima volta, che si giuoca un palo, al faglio si dà il Rè, e non si può

³ www.associazionetarot.it/page.aspx?id=784&lng=ITA

dare il Matto in quest'unico caso; per salvare un Re bisogna impiccarlo, cioè non giuocarlo la prima volta, che si giuoca al suo palo."

8. *Modo di contare.* "Finito il giuoco, si pongono le carte a tre per tre, cioè due, che non contano, ed una sopra di conto, e si fanno tanti di questi monticelli, quante sono le carte di conto, che si hanno. Quattordici di questi monti fanno il numero delle carte, che si avevano, cioè quarantadue, tutte le altre sono guadagnate, e quante se ne guadagnano, tante subito si segnano... Poi si conta tanto, quanto si ha di carte accusate da principio, poi tutte le verzicole, che si hanno, poi tutte le carte, l'ultima, ed i segnati, da tutto questo computo si leva il conto degli avversarij, e il residuo dà la vittoria di tanti resti, quante volte il sessanta entra in detto residuo, e uno di più, se avanza qualche punto, che pur dicesi entragnos."

9. *Spiegazione dei termini proprj di questo Giuoco.* "Non penso, che siavi alcun giuoco, in cui si adoprono termini più stravaganti di questo." "Affogare un Re, ovvero impiccare un Re, vuol dire non giuocare il Re la prima volta, che si giuoca a un palo, s'impiccano i Re per non perderli." "Morire vuol dire prendere [sta per perdere?] qualunque carta di conto." "Smattare vuol dire rispondere col Matto." Fare, giocare un tarocco non avendo più carte nel seme. Far caccia, lasciare il gioco rimandando la presa a occasione più vantaggiosa. Fare tenuta, giocare carta maggiore a quella che si vuol prendere all'avversario. "Far passata è dar tarocco geloso sopra cartiglia con pericolo." "Girare il giuoco, è giuocare da principio i tarocchi maggiori. Fumare è giuocare un papino, in segno al compagno d'aver buon giuoco, si fuma ancora con un sopraventi." Cascare, non avere più tarocchi e si possono mettere le carte scoperte in tavola per farle giocare a chi fa la presa. "Entragnos sono le carte di conto, che sono in fola, ed i punti, che avanzano, che fanno un resto. Fola sono le ultime tredici carte, che restano a monte."

10. *Leggi del Giuoco.* Legge abolita: chi non trovava niente in fola pagava un resto. Venti punti da pagare agli avversari per la prima carta sbagliata e dieci per le successive. Alla fine chi ha carte in più o in meno conta solo le verzicole accusate da principio, le carte e l'ultima. Chi rifiuta paga un resto per uno agli avversari. Le verzicole non accusate prima di giocare la prima carta non contano. "Chi casca, e mette le carte in tavola, non n'è più padrone di ripigliarle. Se nel mazzo manca qualche carta, non si rifanno le carte, né si muta mazzo, la carta per terra va in fola a monte."

11. *Giuoco di giro.* Se si capisce che la coppia ha un gioco forte si segnala al compagno giocando un papino o un sopraventi e poi si cerca di fare tutte le prese per catturare le carte gelose degli avversari.

Avvertimenti per giuocar bene

In che cosa consista il giuocar bene. "Tutte le

maniere di giuocar bene a Minchiate riduco in quattro Capi. Primo scartare. Secondo, rispondere cartiglia a cartiglia, tarocco a cartiglia, e tarocco a tarocco. Terzo, giuocare cartiglia. Quarto, giuocar tarocco, per i quali seguono dodici precetti utilissimi."

Precetti

1. "Prima d'ogni cosa, ricevute le carte, bisogna guardarsi di non dar segno alcuno della qualità di esse."
2. "*Scartare.* Si faccino fagli più, che si può. ... Si averta di scartare in quel palo, di cui ne sono meno in fola ... se poi si anno pochi Tarocchi, per sostenersi, si scarti ove ne sono più in fola."
3. "Non si dee far faglio, quando si abbiano le Trombe, e pochi Tarocchi, cioè meno di nove... Si averta di scartare in quel palo, ove se ne hanno più in mano."
4. "Tenere a memoria il numero delle carte di ciascun palo, che sono in fola, e di mano in mano, che si giuoca fare il conto quante ne restano, ed in mano di chi, per regolarsi... e questo è il più utile Precetto di questo giuoco". Molti conoscono questo precetto ma non lo mettono in pratica "siccome ricerca un'attenzione assai laboriosa".
5. "*Rispondere Cartiglia a Cartiglia.* Prima passate il Re, o impiccatelo... secondo mettete su le seconde le Regine, per fare la levata, e poi poter presto giuocare nel faglio, o scarto del compagno, se poi volete, che quello vi giuochi nel vostro, mettete le carte inferiori."
6. "*Rispondere Tarocco a Cartiglia.* ...Su le prime si passa qualunque cosa, e su le seconde ancora, su le terze si può arrischiare un papino, o altra carta di conto, ma di poca importanza; su le terze sopra Tarocco si azarda più facilmente un sopra trenta, s'averta però, che in fola non ve ne siano più di tre."
7. "*Rispondere Tarocco a Tarocco.* Se il Tarocco vi si giuoca in faccia, cioè sotto mano, o sia dalla destra fatevi ciò che volete, e potete; se sopra mano girate al compagno; se dal compagno, quando non avete voi giuoco da far caccia, coprite per sostenere il vostro compagno, o per far tenuta a qualche carta importante."
8. Non rispondere ai commenti negativi del compagno sul gioco.
9. "*Giuocare Tarocco.* Se tocca a voi giuocare Tarocco, e avete giuoco da far caccia, fumate al compagno, acciocché vi sostenga, e poi lasciate il giuoco in mano ad altrui."
10. "*Cascare.* Non deesi cascare, quando si hanno in mano i Re affogati, finché non siano dati, se si può, nelle levate del compagno, o quando probabilmente tutti ancora abbiano cartiglia. ... Consiglio però di tenerle sino alla fine."
11. "*Valore dei Tarocchi.* Acciocché si sappia il valore de i Tarocchi, quanto voglia dire averli, o non averli

ecco la seguente tabella [riprodotta in seguito], in cui il valore della mancanza d'una sola carta di conto si esprime. Tutte insieme le carte di conto contano 354 alle quali si debbono aggiungere le verzicole da principio, e le carte vinte, e dieci dell'ultima con i segnati delle scoperte e degli ammazzati."

12. "Alla fine del giuoco se vinci, o perdi restati sempre uguale, né dar segni, o di troppa displicenza dell'uno, o di troppa allegrezza dell'altro avvenimento; e sopra tutto ricordati di essere economo dei denari vinti... Sopra tutto se hai perduto non ti affliggere, perché non v'è male di peggior nocumento, quanto l'ansietà dell'animo."

Gioco in quattro ad ogn'uno per se. Capo Terzo. Questo tipo di gioco non si usa più e l'autore propone solo quattro precetti che riassumono, con le prevedibili piccole differenze, quanto già presentato.

Notizie sull'autore

Fra i manuali stampati nel Settecento con l'intenzione di insegnare il complesso gioco delle minchiate questo è l'unico che non apparve anonimo. L'autore Francesco Saverio Brunetti era nato nel 1693 a Corinaldo, nella Marca Anconetana; venuto a Roma nel 1711 divenne appezzato insegnante e precettore, nonché cappellano pontificio di Clemente XII, Benedetto XIV e Clemente XIII; grazie alle sue attività, poté intrecciare rapporti stretti con diversi membri della più prestigiosa nobiltà romana.

I *Giuochi* del libro sono *Dedicati Alla Ill.ma, ed Ecc.ma Signora la Signora Principessa Donna Giulia Albani Chigi*. Come se non bastassero i meriti della nobile destinataria, nella prefazione il nostro autore estende gli encomi ai figli Sigismondo e Francesco e al fratello porporato Gianfrancesco, di cui ricorda la creazione a cardinale proprio in quei giorni (10 aprile 1747) e la sua personale devozione verso di lui, fin da quando era fanciullo. La carica cardinalizia era frequente nella famiglia Albani: questo Gianfrancesco era pronipote di papa Clemente XI e del cardinale Alessandro, era nipote del cardinale Annibale, e zio del cardinale Giuseppe; evidentemente, una trasmissione del seggio fra zii e nipoti poteva continuare, specialmente se la nobile famiglia risiedeva a Roma, o nei pressi.

Altre opere del medesimo autore avevano un simile intento didascalico, ma riguardavano materie più tradizionali. Non sorprendenti erano certamente i libretti di carattere religioso⁴, ma la vera "specialità" di questo maestro di nobiluomini e nobildonne romane era la matematica, nei suoi aspetti più vari e più moderni; così si possono incontrare interi libretti dedicati alla statistica e anche all'aritmetica "diadica", quella che oggi si usa nei calcolatori con le sole cifre di 0 e 1⁵. Inoltre il nostro autore si impegnò a fornire notizie aggiornate su tutta la filosofia naturale, ovvero sulle scienze fisiche che fiorivano all'epoca⁶. Troviamo anche opere scientifiche da lui scritte come Melanzio Trifiliano, accademico dell'Arcadia romana, per una collega⁷; in uno dei libretti di contenuto scientifico amplia anche la parte sul gioco degli scacchi già presente nel libro qui in esame⁸.

Tutta questa produzione si presenta particolarmente abbondante verso la metà del secolo. In mancanza di informazioni precise possiamo immaginare che fossero opere che il Brunetti considerava utili per garantirgli un migliore accesso ai vertici della società romana, e al favore dello stesso papa Benedetto XIV (il bolognese Prospero Lorenzo Lambertini, 1675-1758, papa dal 1740) patrono, insolitamente, anche delle scienze mediche e fisiche.

Il nostro autore non disdegna di occuparsi anche del gioco, a cominciare proprio dalle minchiate. "Un'opportuno trattenimento, che con piacere si costuma, è il giuoco, questo per avventura è talvolta un'adattato mezzo termine per trattarsi con giuliva applicazione nella civile conversazione, ove lo spirito impiegato in cosa di leggiere interesse, e di allegro trastullo ristora l'illanguidito vigore. ... Tra questi il giuoco delle Minchiate giudico molto a proposito a rendere plausibile la conversazione, che per esser lungo, vario, e meschiato d'azardo, e d'ingegno può insieme trattenere, dilettere, ed erudire colui, che talvolta lo giuoca." Per avvalorare la serietà del suo impegno, tuttavia, il Brunetti sottolinea l'importanza didattica per la gioventù delle *Note allegoriche* che interpone nella sua trattazione.

⁴ *Modo di assistere fruttuosamente al Santo Sacrificio della Messa ed altre orazioni cotidiane*. Roma 1735. *Notizie delle cose più importanti del calendario gregoriano dedicate alla Santità di N. Signore Clemente papa 13. felicemente regnante*. Roma 1758.

⁵ *Dell'aritmetica comune e speciosa*. Roma 1731. *Arimmetica binomica, e diadica, in cui tutte le operazioni si fanno colle sole figure uno, e zero*. Roma 1758.

⁶ *Trattenimenti scientifici su la sfera, geografia istorica, meteore, ed astronomia*. Roma 1755. *Trattenimenti scientifici su l'idrografia, nautica, blasone, statica, meccanica, architettura, pirotecchia, e suono*. Roma 1755.

⁷ *Compendio sferico, mitologo, istorico, geografico, e poetico alla nobilissima pastorella Euridice Ajacidense da Melanzio Trifiliano pastore arcade*. Roma 1755.

⁸ *Dialoghi analittici di D. Francesco Saverio Brunetti da Corinaldo... Quesiti utili, e giocondi risolti dall'Eccellentissima Signora D. Gioconda Orsini de' duchi di Gravina. Con altre piacevolezze d'ingegno su varie materie, e singolarmente sul giuoco degli scacchi*. Roma 1754.

Commenti sul libro

Per quanto riguarda il contenuto, siamo alla presenza di un libro che insegna non un gioco ma i tre giochi di società che all'epoca si potevano considerare come i più popolari nei salotti dell'alta società romana. Un'opera simile fu compilata a Londra da Edmond Hoyle, a partire dalla prima pubblicazione sul whist del 1742, e con le sue innumerevoli riedizioni diventò la bibbia dei giocatori inglesi, e anzi ebbe presto una diffusione mondiale grazie alle sue innumerevoli ristampe e traduzioni. I giocatori nei salotti romani non erano così numerosi come i gentiluomini che frequentavano i famosi club di Londra, in un'epoca in cui la rivoluzione industriale aveva portato in Inghilterra alla formazione di una classe borghese sempre più ampia e florida.

I destinatari delle opere del nostro religioso erano nobiluomini e nobildonne della corte papale, personaggi che appartenevano alla cerchia più ristretta dei patrizi romani; evidentemente la tiratura di questa edizione si rivelò sufficiente per esaudire quelle richieste, e non se ne conoscono ristampe. Tenendo anche conto della nobiltà e della cultura dei destinatari, non ci possiamo meravigliare se queste opere sono arricchite con numerose divagazioni di carattere erudito, come qui le *Note Allegoriche* che accompagnano ogni singolo capitolo del manuale.

Nel libro sui giochi preso in esame si può notare come fra i giochi di carte lo spazio riservato al gioco di ombre, cioè *hombre*, sia incomparabilmente minore di quello dedicato alle *minchiate*. Invece la parte finale sugli scacchi assume di nuovo un respiro più ampio, ma i numerosi esempi presentati di fine e inizio gioco non sono una compilazione originale ma si basano sulla letteratura tecnica che sugli scacchi stava già circolando in Italia.

C'è tuttavia un'altra particolarità che rende quest'opera unica nel suo genere: qui si avverte non solo lo sfoggio dell'erudizione classica ma anche la specifica competenza nel calcolo combinatorio, cosa che mai si incontra nei libri sulle *minchiate*. Così possiamo leggere fino dalla prefazione che nel gioco delle *minchiate* si possono verificare ben "96.141.308.410.784.017.049 casi diversi". Inoltre, verso la fine della descrizione, incontriamo la tabella seguente che ci fornisce un valore calcolato (numeri che variano da un minimo di 9 a un massimo di 55) per ogni singola carta che venisse a mancare fra quelle prese alla fine; la seconda colonna ci fornisce il valore stimato se invece insieme a quella carta mancante fosse assente anche il Matto.

Sole levano		Matto con un'altra
Matto	55	-
30	55	105
1	55	75
Trombe	50	95
Sole	50	105
Mondo	40	95
20	40	90
Luna	30	85
Stella	30	85
13	30	70
35	10	70
34	10	70
33	10	70
32	10	70
31	10	70
29	10	65
28	35	80
3	28	78
Re	15	70
10	15	70
2	14	69
4	12	67
5	9	64
Ultima	20	-

Il Brunetti ci avverte che andare oltre nel calcolo, con più carte mancanti, sarebbe assai laborioso. In questi casi l'autore ammette che si tratta di calcoli complessi, che potrebbero sminuire il piacere tipicamente collegato al gioco, e quindi rimanda ai suoi libri di matematica chi fosse interessato ad approfondire la questione. In realtà, anche consultando le altre sue opere, non è immediato risalire a questi risultati dei suoi calcoli e spesso finiamo con il supporre che siano presenti errori, o suoi o del tipografo.

Comunque, anche con le conoscenze matematiche di oggi uno studio statistico completo delle combinazioni di distribuzione e di gioco che si possono incontrare nelle *minchiate* si presenta davvero piuttosto arduo. Non è neppure facile trovare qualcuno che abbia una sufficiente conoscenza sia delle *minchiate* che della statistica; qualche risultato al riguardo può essere ottenuto rivolgendosi a Nazario Renzoni dell'Accademia dei Germini⁹.

⁹ germini.altervista.org/

Esemplari conservati

Come è stato fatto per gli altri libri sul gioco delle minchiate, anche per questo è stata condotta una ricerca sugli esemplari conservati nelle varie biblioteche pubbliche a giro per il mondo, elencati nella seguente tabella.

Biblioteca Nazionale Centrale di Roma	Roma
Biblioteca Casanatense	Roma
Biblioteca Nazionale	Napoli
Biblioteca Civica	Cosenza
Biblioteca Oliveriana	Pesaro
Istituto Campana	Osimo (An)
Biblioteca Provinciale	Salerno
Biblioteca Nazionale Universitaria	Torino
Biblioteca Civica Bertoliana	Vicenza
Biblioteca Vaticana (Stamp.Chig.V.2606)	Città del Vaticano
Biblioteca Vaticana (Stamp.Chig.V.3279)	Città del Vaticano
Universität Mozarteum	Salzburg, Austria
Bibliothèque Nationale de France	Paris, France
The British Library, St. Pancras	London, UK
Bodleian Library, Oxford University	Oxford, UK
University of London, Warburg Institute	London, UK
British Museum Library	London, UK
Biblioteca Nacional de España	Madrid, Spain
Koninklijke Bibliotheek	Den Haag, Netherlands
Maastricht University Library	Maastricht, Netherlands
Erasmus University Rotterdam	Rotterdam, Netherlands
Vrije Universiteit Amsterdam Library	Amsterdam, Netherlands
The National & University Library of Iceland	Reykjavik, Iceland
Pierpont Morgan Library	New York, NY USA
New York Public Library	New York, NY USA
Library of Congress	Washington, DC USA
Cleveland Public Library	Cleveland, OH USA

University of Wisconsin	Madison, WI USA
University of Louisville	Louisville, KY USA
Colorado College	Colorado Springs, CO USA
Vanderbilt University Library	Nashville, TN USA

Le copie del libro in esame conservate in Italia non sono molte; comprensibilmente se ne incontrano in particolare nel territorio che apparteneva allo Stato della Chiesa. La ricordata destinazione "alta" di questo libro lo fece evidentemente apprezzare anche ai gentiluomini stranieri che in quegli anni visitarono numerosi l'Italia, salotti romani compresi, ed è plausibilmente anche grazie a loro se un numero consistente di copie si trova ancora presente in numerose biblioteche all'estero, inaspettatamente più che in Italia.

Non è quindi troppo sorprendente constatare la presenza di un esemplare nelle principali capitali europee, ma abbastanza inattesa è la quantità delle copie conservate negli USA. Una possibile spiegazione si può far risalire non alla descrizione del gioco delle minchiate ma a quella degli scacchi, che più e prima degli altri giochi ha incontrato l'interesse dei bibliofili (non sembra casuale che per Cleveland e L'Aia si tratti delle due maggiori biblioteche scacchistiche a livello mondiale).

Nel complesso, si può concludere che nessun'altra edizione sul gioco delle minchiate è stata custodita in maniera allo stesso tempo così abbondante e così dispersa nei continenti europeo e nord-americano; forse l'unica confrontabile, sia pure restando su un gradino inferiore, è l'edizione delle *Regole generali* ristampata a Firenze nel 1820 (anche in quel caso una frazione consistente degli esemplari risulta conservata negli USA, e in quel libro di scacchi non se ne parla).

Page filler - from page 69 of the *Minchiate* book above.

