

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DELLE MINCHIATE.

I **I**L Giuoco delle Minchiate ,
 che altro non è, che una vera
 idea di Battaglia, dove due inimici
 l' uno a fronte dell' altro si trova,
 e cerca sopra al suo rivale vittoria,
 ordinariamente si forma con
 novantasette Carte, fra le quali
 ve ne sono ventiquattro d' onore,
 o vogliam' dire, che contano , e le
 altre tutte si dicono scarti, giacchè
 nulla contano .

2 Può questo giuocarsi in più
 modi, cioè ognuno da per se solo,
 e due per due; di più in due,
 in tre, in quattro, sempre o accom-
 pagnati, o ciascuno per se qualunque
 sia

sia il numero de' Giuocatori: il vero giuoco però, quando si faccia in quattro è giuocar con il compagno.

3 Quando si giuoca in meno di quattro, si danno sempre venticinque carte per ciascheduno, e quando si giuoca in quattro, se ne danno solamente ventuna, ma l'ultima deve sempre darsi scoperta a' tutti, quale se sarà carta d'onore, quello cui sarà toccata, segnerà tanti punti a suo favore, quanto importerà la carta scoperta; e se ella è carta che non conti, non si segnerà punto alcuno.

4 Quando si giuoca ognuno da per se, quello, che ha cattive carte può, volendo, non giuocare in quella mano, e gettar le sue carte, al monte, con questo però, che pagar debba alcuni punti, conforme averanno patuito prima a quello, che fa l'ultima mano.

5 Quello che getta le sue carte al monte, ancorchè non giuochi, potrà però nulla meno riscuotere la pena degl'onori, che si perdono da chi perde giuocando.

6 La pena solita usualmente pagarsi delli onori è la presente. Quello che ha la mano, se non vuol giuocare paga venti punti, il secondo ne paga trenta, il terzo, ed il quarto, ne paga quaranta.

7 Quello che fa le carte, dopo aver dato a' tutti le sue, dovrà guardar se nelle carte, che avanzano, vi siano rimaste carte d'onore, e se ve ne sono potrà scartarle per se: e in tal caso dicesi giuocar con la Fola, il che altro non significa, solo che tutte le carte di onore siano nel giuoco.

8 Tutte le carte si dividono, o in Tarocchi, o in Cartiglia. La Cartiglia poi si divide in quattro
Ipe-

specie diverse, cioè Spade, Bastoni, Coppe, e Denari. Nessuna di queste specie conta eccettuato il Re, che conta cinque, ed è carta di onore.

9 Sempre la carta maggiore dovrà prendere la minore in tutti i giuochi, fuorchè in Coppe ed in Denari, nel qual caso, la minore prende la maggiore, quando però non siano figurate, essendochè le figurate precedono sempre alle numerate, e le numerate solo hanno il privilegio di precedere alle maggiori di numero.

10 Li Tarocchi sono quaranta, e col Matto sono quarantuno, de quali i maggiori hanno sempre la precedenza sopra i minori.

11 Di questi Tarocchi ognuno fino al trentacinque sono numerati, ma li altri cinque dopo questi si chiamano Arie, e non sono numerate, ma si distinguono con la
figu-

figura, rappresentando la più inferiore la Stella, la seconda Luna, la terza il Sole, la quarta il Mondo, la quinta le Trombe, e queste sono le maggiori carte del giuoco.

12 Tre carte di quelle che contano, sono queste dall' uno fino al cinque inclusive, il dieci, il tredici, ed il venti, e dal ventotto fino al quaranta esclusive il ventinove, quando siano consecutive, formano Verzigola, fanno ancor Verzigola se fossero quattro, o cinque carte tutte di conseguenza: parimenti fanno Verzigola Matto e tromba: uno, tredici, e ventotto, dieci, venti, e trenta oppure venti, trenta, e tromba: similmente tre Re, nel che è da osservarsi che il Matto, può entrare in tutte le Verzigole, benchè egli sia inferiore à tutte le altre carte, ne possa pigliare alcuna di quelle, e da per se non possa fare alcuna

Ver-

Verzigola, se non unito alla Tromba

13 Ogni Verzigola conta cinque punti esclusi quattro Papi, che contano solamente tre, e le altre cinque Arie, che contano dieci punti per ognuna.

14 Le Verzigole si foglion contare tre volte, una prima di cominciare a giuocare, purchè prima di giuocare si mostri, nè si può più o mostrare, o contare dopo giuocata la prima carta, ed al fine del giuoco tornasi a contar due volte, quando si sia fatta.

15 Chi alza le carte dopo mescolate potrà pigliar per se la carta, che alza, se sarà carta d'onore, e quant'altre ancora venissero dietro a quella: nel qual caso quello, che fa le carte dovrà compire alla sua dovuta porzione con altre di quelle verran scartate, da quello che nell'alzare avrà rubbato.

16 Nelle carte rimaste, che tutti averanno avute le sue, dovrà chi fa le carte, scartare tutte le carte di onore, eccetuati i sopra venti, se non fosse nel caso, che questi accomodassero per far Verzigola, il che deve anche dirsi del ventinove.

17 Chi scarta dovrà sempre esser obbligato a scartar ogni altra carta, fuorchè carta di onore, dovendo quelle necessariamente restar tutte in giuoco.

18 Se alcuno de' Giuocatori o per negligenza nel ricever le proprie carte, o per dimenticanza dello scarto avesse giuocato con più, o meno quantità di carte del dovere, dovrà pagare necessariamente la pena, e farà di non poter contare, che l'ultima, se pur la fa, e le carte, se pure ne vince, restando a tal pena anche il compagno: al qual errore non potrà rimediare giuoca-

cata che fosse la prima carta. Però se, anche giuocata la prima, carta si accorgesse di averne una di più, in quel caso potrebbe rimediare al male col dire, che quella carta, che ha gettata è quella, che intende di scartare, nel qual caso doverasgli abbonare diecinove, donare lo scarto, e riscuoter la pena da chi ha fatte le carte; ciò non deve intendersi, qualora avesse giuocata carta di onore. E' obbligato parimenti alla pena chi nel dar le carte le sbagliasse, qual pena sarà di venti punti per la prima carta, e dieci per ogni altra fino alla somma di un resto: e se lo sbaglio fosse in tutti, dovrà, chi ha fatto lo sbaglio, pagar per tutti, potendosi arrivare a pagar un resto per ogni sbaglio di carte.

19 Chi ha le carte del dovere datole per sbaglio ha facoltà di scar-

scartare ad arbitrio, ma di giuocare, purchè non si faccia faglio nello scarto; e se ne avesse di meno, dovrà prima di cominciar a giuocare domandare a chi fa le carte, quante gliene mancano, che dovrà subito darle di quelle del monte, ma prima di far la Fola.

20 Potrà ancora obbligarsi a pagar la pena chi fa le carte, qualunque volta si fosse scordato di dar la carta scoperta.

21 Il Matto può sempre giuocarsi ad arbitrio del giuocatore, solo nel caso, che giuocando uno de giuocatori per la prima volta di una cartiglia, e quel che viene appresso, non avendo di quella specie che si giuoca, mettesse Tarocco, allora quello che ha il Re, se non ha ancora giuocato è necessitato a darlo, ancorchè

ché avesse altre carte di quella specie, oppure avesse il Matto. Però questa necessità obbliga solo la prima volta, e non più.

22 Il Giuocatore è sempre obbligato a rispondere di quella specie, che si giuoca, e se uno de Giuocatori giuocasse Denari, e l'altro rispondesse Tarocco, avendo da poter risponder altro Denari, farebbe in quel caso obbligato pagar gl' Avversarij un resto per ogn' uno, e questa pena deve essere tutta a danno del delinquente, non dell' altro compagno, come suol farsi negli altri sbagli.

23 Il non rispondere adeguatamente di quella specie, che si giuoca, si chiama rifiuto, ma se di quella specie che viene giuocata non se ne ha più, allora è obbligato il giuocatore a rispondere Tarocco per sino che ne ha, e
quar-

97
quando non ne ha più, può dare che carta vuole a tuo arbitrio.

24 Potrà il giuocatore anche tal volta per esimersi dal pericolo del rifiuto gettar le carte in tavola, lasciando in arbitrio de' giuocatori pigliar che carta vogliono, nel qual caso le sue carte più non giuocano in quella data, e non puol più prendere, essendo quelle carte perdute. Ciò però non potrà fare, avendo nelle mani ancora un Re.

25 Se qualcheduno rifiuta per prender qualche carta di onore alla parte contraria, oltre la pena delli due resti, che deve pagare, deve altresì alla fine del giuoco restituire agli Avversarij la carta, che li ha preso, anzi deve restituirli le altre carte ad esclusione della sua.

26 Il rifiuto acciocchè possa dirsi tale, è necessario che quello
E che

che lo commette abbia rigiocato, nè basta che la base sia coperta solamente, se non in caso che si coprisse da chi commette il rifiuto.

27 Può anche il giuocatore esimersi dalla pena del rifiuto, s'egli medesimo avvertisse il rifiuto da se prima di rigiuocare, con questo però, che prima di rimettere in tavola la carta, per la quale è successo il rifiuto, si ripigli in mano il suo Tarocco; e se lascia in tavola il Tarocco, e lascia parimenti in tavola la carta del rifiuto, non si dovrà credere che abbia posta in tavola la carta del rifiuto con idea di riaggiustare il rifiuto, ma bensì con idea di rigiuocare, ed allora sarà obbligato alla pena.

28 Ogni resto è composto di sessanta punti.

29 Se rifiutasse dopo la prima, anche la seconda volta, subito che viene scoperto deve pagar due resti, cioè pena doppia.

30 Il Matto si puol rifiutare per parte di chi lo giuoca, ancorchè avesse in mano altre carte di quella specie, che vien giuocata, essendo quella una carta, che si puol giuocare quando si vuole, e che fa tutte le figure, a riserva ch'esso non può prendere.

31 Si può dar l' accidente che quello, che ha il Matto in mano, non abbia occasione di pigliar mai, e si trovi al fine del giuoco senza carta da poter dare in vece del Matto, in quel caso deve dare il Matto stesso, e con tutto che sia carta d'onore, non per questo si fegna la morte; se poi fosse obbligato a dare in vece del Matto una carta d'

onore, per non averne altre, allora si segna la morte di quella carta di onore. Chi giuoca prima di accusare, o lascia giuocare gli altri prima del suo accuso, allora ha perduto intieramente il suo accuso. Le Verzigole però devono esser messe in tavola alla pubblica vista, perchè siano accusate.

32 Le carte che contano sono le seguenti.

Arie contano 10. Tarocchi d'onore 5. Li Re 5. Li Papi 2. 3. 4. e 5., contano 3.

Altri casi nel giuocarlo possono accadere, quali non è possibile esprimerli in una semplice regola, ma vi vorrebbe un volume &c.

CAPITOLI

PER LI GIUOCHI

DELLI TAROCCHINI.

1 Questo Ginoco è molto Nobile, Dilettevole, e Virtuoso, usatissimo nel Bolognese, anzi proprio della Città di Bologna, ma per essere molto virtuoso, spesse volte succedono de' litigi, per ovviare a' quali si sono stampati diversi Capitoli, alli quali si dovrà ricorrere in ogni caso, applicandoli conforme gli accidenti, che occorreranno.

2 Si giuoca in partita, cioè in quattro, due contro due, e si adoprano carte proprie per questo giuoco, e sono sessantadue, ventidue delle quali chiamansi Trionfi, e le altre

E 3

sono

sono le sequenze di Coppe, Denari, Spade, e Bastoni. Vi sono dieci carte per sequenza, e le maggiori prendono le minori, come il Re prende la Regina, la Regina il Cavallo, il Cavallo il Fante &c. Sebbene nelle cartazze di Spade, e Bastoni le maggiori prendono le minori; pure in Coppe, e Denari le minori prendono le maggiori. Circa li Trionfi li porrò qui sotto con ordine di precedenza, cioè.

3 Angelo, Mondo, Sole, Luna, Stella, Saetta, Diavolo, Morte, Traditore, Vecchio, Ruota, Forza, Giusta, Tempra, Carro, Amore, e quattro Mori, quali non hanno alcuna precedenza, ma l'uno piglia l'altro, Bagattino, e Matto: questi Trionfi prendono tutte le altre carte, fuorchè li Trionfi a' loro Superiori, ma l'ultimo, cioè il Matto, non prende alcuna carta, nè può egli

egli esser preso, se non nel caso, che non si facesse presa alcuna, perchè, dovendo dare una carta all'Avversarij in luogo del Matto, e non avendo altro se non quella, allora si perde.

4 Fra li Trionfi, ve ne sono quattro, che chiamansi Tarocchi, cioè l' Angelo, il Mondo, il Bagattino, e il Matto, ma li due ultimi diconsi ancora Contatori, perchè contano con tutte le sequenze.

5 Li Tarocchi contano punti cinque, come pure li Re, perciò diconsi carte da cinque; le Regine punti quattro, li Cavalli punti tre, li Fanti due; ma nel segnare, chi avesse tre Tarocchi, segnano punti diciotto, e quattro segnano il doppio, tre Re punti 17. e quattro il doppio, tre Regine 14. e quattro 28. tre Cavalli 13. e quattro 26. tre Fanti 12. e quattro 24.

6 Quello, che fa le carte ne dà cinque per ciascheduno fino al numero di quindici, ma a lui ne rimangono sette nell' ultimo, che fanno in tutto il numero di 17., delle quali ne scarta due a suo piacere, purchè non siano carte da cinque.

7 Giuocandosi da una carta di una sequenza, tutti sono obbligati rispondere con carta della stessa sequenza, e non ne avendo, con trionfo, e giuocandosi trionfo, rispondere con trionfo, altrimenti non conterà, quando però non avesse il Matto, che in tal caso non è obbligato rispondere, ma puole, volendo, levarsi il Matto.

8 Se nel dare le carte si scoprisse per accidente qual si sia carta, non s' incorri in pena alcuna.

9 Chi dirà a monte in cinque carte, o in dieci, non debba voltarli le altre alla faccia, pri-

prima che sia risolto il sì, o il no di fare a monte, altrimenti non si conterà.

10 Chi dirà a monte, non possi sopraggiungere al Compagno altro, che dire: *ho cattivo: fatte a monte: o regolatevi con le vostre*, senza mostrar le carte, e chi dirà d' avvantaggio, non conterà.

11 Chi darà male le carte, non conterà, e dovrà scartarne due, e seguire il giuoco, ma se mancasse una carta, o più nel mazzo, o ve ne fosse di più, quale fosse per terra, o in altro luogo, debba quello, che farà le carte, tornarle a rifare, mentre se ne accorga, altrimenti non accorgendosene, e giuocando il giuoco, non conterà.

12 Chi nel dare le carte ne desse una mano intera di più, o

di meno, cioè si fallasse di cinque carte, allora in tal caso le deve buttar via, e li contrarj mettono nel suo piatto cinque partite, come se avesse fatto a monte, e fanno le carte.

13 Chi avrà detto aver scartato, non possi far altra scartata.

14 Chi giuocherà, e non tocchi a lui, siasi che carta si voglia, non conterà.

15 Chi chiamerà sminchiare il Compagno, non stando a lui a giuocare, non conterà.

16 Si proibisce il dire: *chiate*, ma solo si dovrà dire: *sminchiate*, altrimenti chi dirà *chiate*, non conterà.

17 Chi guarderà alla scartata del Compagno, o de' contrarj, non conterà, come pure se lui la mostrasse.

18 Che nessuno, giuocata che avrà la sua carta, e fatto il suo giuoco, non possi più parlare, mentre però il contrario ci abbi giuocato sopra, altrimenti se dirà altro, non conterà.

19 Chi darà le carte, e vedendo le sue cattive le schianterà, sia obbligato alli Contrarj farle buono il giuoco marzo.

20 Che in alcun tempo non possi fare se non un solo Giuoco, come per esempio, uno giuocando tira a se la carta, e poscia li batterà sopra, dirà *sminchiate*, e poscia replicerà: *non mi date fastidio: non state per me*, e simili, altrimenti chi contraverrà, non conterà.

21 Per vietare ogn' inconveniente, e sfuggire ogni litigio, che potesse accadere, nel accusar punti, dovrà quello, che ac-

cuserà, ponere su la tavola le sequenze, e tutto quello, che vorrà segnare, altrimenti non se li farà buono cosa alcuna; come gli avrà posti in Tavola non sii più obbligato, anche richiesto, dire cosa abbi accusato.

22 Chi, nel accusare sequenze, e segnare punti, mostrerà qualche altra carta di qual sorte si sia, non conterà.

23 Chi segnerà più punti di quello abbi accusato, non conterà, e punti 5. fanno punti 10.

24 Chi mostrerà le carte, credendo che siano tutte sue, e non siano, non conterà.

25 Se due Compagni ambi segnassero li punti, che averanno accusati, si debba pigliare li meno accusati, ovvero segnati.

26 Nel giuocare la carta, quando quella sarà spiccata dalla ma-
no

no, non possa ripigliarsi indietro.

27 Chi farà le carte, e non tocchi a lui, come saranno levate, o dall' Avversario farà detto le dia, debba seguitare a darle.

28 Che si sia in tempo ad aggiustare li conti fino a tanto, che le carte da darsi, non saranno levate, fuori che le partite delle sequenze, che si conteranno in Tavola, quali si dovranno aggiustare avanti sia coperta la prima mano di carte, che si giuocheranno. Non sii però più in tempo, nemmeno possi segnare li punti, quando sarà coperta detta prima mano di carte,

29 Chi mostrerà carte pregiudiziali, come carte della Granda, Re, e Regine, ed in caso, che queste fossero, anche Cartazze, giuocato il Trionfo, o carta rispettive superiori, allora non conterà,

terà, ancorchè si potesse dire, che li fosse caduta inavvedutamente di mano.

30 Che nissuno possi giuocare sopra la carta dell' altro, fino che al primo non si è spiccata la carta dalla mano, e non ha finito di fare il Giuoco, altrimenti non conterà: così pure non si possi far Giuoco, se non sopra la propria carta, e non mai sopra delle altre, mentre ciò è rifiuto assolutamente.

31 Chi per impazienza, o discordia butterà le carte a monte, o farà qualunque altro atto, che renda impedito l' esito, o sia termine del Giuoco, dovrà soccombere a perder ciò, che ragionevolmente per possibile poteva perdere, ed oltre il suddetto danno, ne riporterà la taccia d' impolito.

32 Chi, rifiutasse, per aver preso maggior numero di punti di quello, che in fatti doveva prendere, (coperta però la prima presa) le rispettive Oche poste in piatto dovranno sussistere, mentre il merito delle Oche è affatto separato dal numero dei punti. Come pure nel caso, che il Compagno segnasse un' Oca, e poscia l' altro segnasse col confondere una Carta, che non v' entrasse, abbenchè sia rifiuto, e non siano buoni li punti segnati, tuttavia l' Oca, che prima del rifiuto fu acculata, resta nel piatto.

33 Parimenti qualunque Giuoco, o qualunque atto non solito, e non descritto nelle suddette regole, che possa in qualche modo far vantaggio, o dare regola al Compagno, e far svantaggio, e pregiudizio alli Avversarij,

farj, si chiama rifiuto: e tutto il pregiudizio possibile, deve stare contro di chi falla, non ammettendosi in verun modo il falso, ed insufficiente Axioma, che non si possano avere due pene, ma anzi l' altro: *contra contumaces omnia jura clamant*, o l' Axioma Bolognese detto nel caso: a chi rifiuta toccano Mazza, e Corna. Finalmente devefi ognuno uniformare, e rimetterfi circa la qualità, e tolleranza dei Giuochi all' uso del Tavolino, dove si trova a giuocare, massime in vista alla moderna corruttela di tale studioso Giuoco.

Fra li molti Giuochi, che co' Tarocchini si fanno, si crede opportuno di dover dare qualche idea del Giuoco detto
MILLONI.

Questo è un Giuoco, che si fa in due, col prendere venti Carte per uno, e due di più per quello, che fa le carte per scartare, e poscia ognuno di essi deve fare lo scarto di dieci carte, col dare per ordine di mano le sue dieci, cosicchè ne restano venti per cadauno, collo scartare all' uso di Partita le due il Cartaro. Viene detto Millone, perchè si va sino alli punti mille con questo, che essendo vicini alla detta somma, chi non è fuori con le prime carte, ed avanti di scartare le dieci, si fa a Giuoco terminato, e chi avrà sor-
pas-

che trionfano, hanno il loro valore col seguente ordine; trionfando Spade, o Bastoni, la quarta carta, che suol dirsi *quarta Maggiore*, è il Re, indi il Cavallo, poi il Fante, il sette, il sei, il cinque, il quattro, ed il tre, trionfando Coppe, o Denari la quarta è l' Azzo, che dicessi il Punto, indi il Re, e le altre come sopra, avvertendo, che trionfando Coppe, o Denari, vi è un Trionfo di più, che non vi è nelli altri Pali, per ragione dell' Azzo. Nelli Pali, che non sono Trionfo, le maggiori carte sono le figure, secondo il lor' ordine, e nelli Pali di Spade, e Bastoni li numeri superiori col lor' ordine, e nelli altri di Coppe, e Denari, li minori con ordine contrario.

2 Si Giuoca in tre, e si dividono le carte in tre Mazzetti, e chi trova la spadiglia nel suo Mazzetto fa le carte, che si distribui-

sco-

scono 3 per volta per la mano, fino al numero di 9 per ciascheduno. Le altre 13 carte restano per farne l'uso, che si dirà.

3 Ogni Giuocatore averà il suo Piatto, nel quale sogliono porsi trecento Gettoni, alli quali si dà il valore, che si determina. Nel mezzo della Tavola si pone un Piatto vuoto, dove, chi fa le carte, pone egli solo dieci Gettoni. In alcuni luoghi però si costuma, che quello, che fa le carte ne ponga venti, e li altri due Giuocatori dieci per ciascheduno.

4 Distribuite le carte, il *Gius* di far Giuoco va per la mano, al qual *Gius* si rinunzia, dicendo passo, e ponendo in piatto un Gettone; il che fatto dal primo sotto la mano, subentra il secondo, indi il terzo. Se tutti hanno passato, si dà luogo al ripasso con l'ordine sud-

det-

detto dal primo, al terzo fatto ciò, senza pagare altro si pongano le carte a monte, e fa il secondo le carte.

5 Chi avrà in mano la spadiglia, non può far passo, ma è obbligato far giuoco, quando non facesse giuoco chi li è sopramano; ciò però s' intende, quando li Gettoni, che sono in Piatto, non fossero cinquanta, nel qual caso non è obbligato chi ha la Spadiglia far giuoco, ma può far passo, purchè dia segno d' averla, dicendo: *passo con puglia*, e mettendo in vece d' uno, due Gettoni nel Piatto. Chi avesse il Basto può far passo, ma non ripasso, essendo tenuto di far giuoco nel secondo giro, quando altri non lo faccia prima di lui, purchè non fossero, come sopra, cinquanta Gettoni nel Piatto, nel qual caso può far ripasso dicendo:

ri-

ripasso con puglia, e mettendo in Piatto un Gettone.

6 Chi fa giuoco, chiamasi Ombre, e guadagna, ò paga solamente Gettoni cinquanta per volta secondo il costume del Paese, mentre in alcuni altri luoghi si paga, e guadagna rispettivamente quanto vi è in Piatto, e dicefi giuocare a tutto Piatto. L' Ombre, che fa giuoco può farlo in diversi modi. Cioè.

7 Entrata riservandosi tra le nove carte, che ha in mano, quattro, o cinque, o più, e scartando le altre, prendendone poi altrettante, quante ne ha scartate, e siccome il nominare il palo, che deve trionfare è in di lui arbitrio, così deve nominarlo, prima di volgersi alla faccia le carte, che prende, e scordandosi di ciò fare, s' intende che trionfi spade, e l' Ombre perde il giuoco di

no-

nominarlo, così pure se nel nominare facesse sbaglio, non può correggerlo, ma deve trionfare il Palo da esso nominato per errore. Novena, gettando tutte le carte avute, e prendendone altrettante: e casco si fa, salvando una carta sola: e cascherone, ritenendo due carte sole, ed in questi tre casi non nomina il trionfo, se non dopo aver osservate le carte, che prende.

8 In alcuni altri luoghi è in costume un'altra maniera di far giuoco, cioè serbando tre carte sole, e prendendone sei, scoprendo nel prenderle l'ultima alla veduta degl' altri, e allora trionfa quel palo, di cui sarà la carta scoperta, e dicesi far Volatiglio. Giocata si fa, senza prendere alcuna carta. Volendo quello, a cui tocca la mano, far uno de suddetti giuochi, nel atto di farlo deve dimandare agl' altri:

tri: *E' permesso*, cioè si fa, perchè volendo uno degl' altri fare giuocata, risponde al primo: *Dica di più*, e se il primo è in caso di far giuocata, nomina il Palo del trionfo, e resta padrone del giuoco, se no dice all' altro: *si serva*, e questi nomina il Palo del trionfo a suo piacere, e non nominandolo s' intende Spade, il che fatto, li altri prendono per la mano quelle carte, che vogliono scartandone altrettante, e caso non le prendessero tutte, quelle che restano, non si possano vedere, e chi le guardasse, riporebbe la puglia, quando non fosse una sola, che restasse, quale si può vedere, giuocata la prima carta.

9 Non solo nella Giuocata, ma anche nelli altri giuochi, le carte, che restano dopo che l'Ombre ha preso le sue, si prendono dalli altri per la mano, ed il primo può prenderle o tutte,

F

o par-

o parte, o anche lasciarle tutte discendo al terzo, che si ferva. La regola è che, chi ha pretensione di contrastare all' Ombre deve prender carte, e chiamasi Contrombre, e se no, deve lasciarle all' altro; non dovverebbero essere più di cinque per assicurarsi, che non avanzi qualche trionfo.

10 Fatto passo la prima volta, non si può più fare entrata, ma bisogna fare o Casco, o Novena &c. E tanto l' Ombre, che li altri devono nel prender carte tenerle separate dalle proprie, fino che abbiano osservato, se nelle carte prese vi è la Spadiglia, per far vedere, che non l' avevano nelle prime, così pure per il Basto, e chi le confondesse senza mostrare la Spadiglia nel primo caso, ed il Basto nel secondo, e nel giuocare avesse una di dette carte, riporrà la puglia.

11 Può ognuno osservare il proprio scarto, purchè non lo confonda con altre carte, e che non siasi giuocata la prima carta: Chi lo confondesse, o l' osservasse di nuovo dopo giuocata la prima carta, o in luogo del suo scarto osservasse quello dell' altro, o pure guardasse le carte restate, deve in ognuno de casi suddetti riporre la puglia. Il giuoco si guadagna, quando si fa più prese degl' altri, e si perde in tre modi, cioè quando le prese restano distribuite, o a tre per Giuocatore, o che uno ne facci quattro, e quattro ne facci l' Ombre, in questi due casi, si dice riposta la puglia, e l' Ombre deve porre in piatto tanti Gettoni, quanti vi sono, o pure cinquanta &c. Si perde ancora, quando uno delli altri fa più prese dell' Ombre, e dicessi dar cordoglio, e l' Ombre, in vece di porre in piatto li

Gettoni, li paga a quello, che ha fatto più prese di lui; non si puol far gesti per non scoprire il giuoco; nel dar le carte scoprendosi Mattatori, si tornano a rifare.

12 Quando l' Ombre vede di non poter guadagnare dice: *mi dđ*, ed allora devono li altri rispondere per la mano, se l' accettano, il che succedendo, mettono le carte a monte, e l' Ombre ripone la puglia, come si è detto di sopra, ma se uno degl' altri ha pretensione di superare l' Ombre risponde: *Non accetto*, e resta Contrombre quello, che ha accettato, si unisce con l' Ombre per procurare, che il Contrombre non guadagni. Se riesce al Contrombre di superare gli altri nel numero delle prese, dicesi dar Codiglio, e l' Ombre lo paga in vece di porre in piatto, e se non li riesce, deve esso pure riporre la puglia, e così l' Om-

Ombre; che se l' Ombre dopo aver detto: *mi dđ*, facesse più prese degli altri, nulladimeno deve riporre; siccome pure se quello, che avesse detto: l' accetto, facesse più prese degl' altri non guadagna: di più se l' Ombre nel decorso del giuoco, non si dà per vinto col dire: *mi dđ*, quello, che fa più prese, benchè non siasi dichiarato di ciò pretendere, riscuote il Codiglio.

13 Quando uno degl' altri ha il modo di prendere, e di lasciare la presa all' Ombre, o al Contrombre, prima di farlo, dimanda all' Ombre se dice: e caso che l' Ombre si dia è obbligato accettarlo. Che se poi l' Ombre non si dà, ma profeguisse il giuoco, e si dà dopo, allora non è più in obbligo accettarlo.

14 Caso che l' Ombre vinca, alle volte riscuote dalli altri alcuni Gettoni, che diconsi onori del giuoco, e

segnatamente, nelli seguenti casi: se avrà Stuccio, riscuoterà 2. per ogni Giuocatore, e così se avesse la quarta maggiore, e così di mano in mano altri 2. Gettoni per ogni Giuocatore, e per ogni carta di seguito nel palo, che trionfa.

15 Se avrà fatto Casco con una carta sola ne riscuoterà 2. se con 2. carte, ne riscuoterà 4. se Novena parimenti 2. se Volatiglio 6. se Giuocata 8. e se farà tutte le carte, che dicesi andare in Todos 16. per ciascheduno, oltre li altri onori, che si competessero per aver Stuccio, o per avere fatto Giuocata &c. in alcuni luoghi si costuma di riscuotere 2. Gettoni dalli altri, quando uno faccia le prime cinque prese di seguito, e se perderà per reposizione o per codiglio, allora pagherà esso ad ognuno quelli onori, che averebbe riscosso.

16 Quando l'Ombre dopo aver fatta la quinta pretesa, giuoca altra carta, s'intende che pretenda d'andare in Todos, quand'anche lo facesse per inavvertenza, onde se non fatutte le carte, deve pagare alli altri Giuocatori li onori del Todos, dalli quali però si deve defalcare li altri onori, che dovesse riscuotere.

17 Possano li Giuocatori, che non sono Ombre dimandarli sua una presa in pregiudizio dell'Ombre, ma non lo possano, quando abbiano fatte tre basi, ed abbiano la quarta sicura, siccome pure possano dirli: *Venga in Todos, lasci correre*, per far conoscere l'uno all'altro la positura del Giuoco. Ma però bisogna farli nel giuocare la sua Carta, e chi lo facesse dopo, deve riporre.

18 Se l'Ombre per sbaglio dimandasse sua una presa, è lo stesso

so, che dicesse: *Mi dà*, e quand' an-
che vincesse il Giuoco è obbligato
a riporre la Puglia.

19 Può ogn' uno osservare per
propria regola le prese già fatte da-
gl' altri Giuocatori.

20 Li onori dello Stuccio, e quar-
ta maggiore, &c. non si riscuoto-
no, nè si pagano mai rispettiva-
mente se non dall' Ombre, e chi
dasse Codiglio, o avesse Stuccio, non
riscuote li onori, nemmeno li paga,
se dovesse riporre la Puglia, ma
bensì riscuote li onori dell' Ombre,
se ne deve: quali onori si devono
domandare.

21 Giuocandosi Carta di trion-
fo da uno, sono li altri obbligati a
rispondere con Carta di trionfo, e
non lo facendo, deve chi sbaglia ri-
porre la Puglia, è però da notarsi,
che, chi avesse in mano solo li Mat-
ti non sono obbligati ri-

spondere, quando però non fosse
giuocato un Mattatore maggior di
quello, che si ha, che allora il mag-
giore obbliga il minore, e ciò s' in-
tende essendo giocato, perchè se
fosse risposto da un' altro con un
Mattatore, allora non s' è obbliga-
to, ma se li puol dare qualunque
altra Carta.

22 Giuocandosi d' un Palo, del
quale uno de Giuocatori non ne ab-
bia, può rispondere con Carta di
trionfo, ma può anche rispondere
con altra Carta.

23 Chi avrà Carte più o meno
di nove, dovrà riporre la Puglia,
purchè le abbia voltate alla faccia.
Se uno coprissi come sua una pre-
sa, che fosse d' un' altro, dovrà ripor-
re la Puglia, come pure chi, aven-
do Carte del Palo giuocato, cre-
desse d' avervi faglio, e dasse Carta
di trionfo, coprendo la presa.

24 Dimandandosi all' Ombre, come si è detto, se dice di darfi, s' intende, che chi domanda, possa, e lasciare, e far sua la presa: che se per sbaglio dimandasse, e non potesse prenderla, deve riporre la Puglia.

25 Chi avesse fatto uno de suddetti errori, per li quali è obbligato alla riposizione della Puglia, e giocando vincessse, non ripone, ma lascia in piatto quello, avrebbe guadagnato. Se uno de detti errori sarà fatto dall' Ombre, e giuocando non facesse il numero delle prese necessarie a vincere, sarà obbligato a doppia perdita, e cioè se sarà riposta a doppia riposizione, o a pagarne altrettante a chi li avrà dato Codiglio. Che se l' errore fosse fatto dal Contrombre, che non avesse voluto accettar l' Ombre, detto Contrombre, non dando Codiglio, sarà tenuto a doppia riposizione, e dando Codiglio, sarà

farà obbligato riporre quello, che li sarà pagato dall' Ombre.

26 Negl' altri casi, non si farà mai obbligato, che ad una sola riposizione, quand' anche un Giuocatore avesse nello stesso tempo fatti più errori insieme, per ognuno de quali singolarmente fosse obbligato a riporla, e volendo terminare il giuoco, deve far le carte, quello che è sopra mano, a chi fece le carte la prima volta &c.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO
DEL TRESETTE.

1 Questo Giuoco si fa con 40. Carte dette volgarmente da Trefette, ed è giuoco da divertimento. Si giuoca inpartita, cioè in quattro, due contro due, e perchè non succedano litigi, porrò qui sotto varie regole, e Capitoli da osservarsi da' Giuocatori.

2 Le carte maggiori, sono il Tre, poi il Due, e l'Affo, il Re, il Cavallo, Fante, sette, sei, cinque, e quattro, e così in tutte le quattro sequenze, sì di Spade come di Coppe, di Denari, di Bastoni, e chi avesse in mano il Tre,

Tre, il Due, e l'Affo tutti tre di una stessa sequenza, segna tre punti, e si chiama una Napolitana: tre Tre segnano pure tre punti, e quattro Tre, quattro punti: tutte poi le altre carte, avendone tre, segnano un punto, e quattro, due punti.

3 Finita poi la mano si contano li punti, che si sono fatti, e vi vogliono tre figure per fare un punto, ed il tre, ed il due, sono figure ancor loro, ma li Affi contano un punto per ciascheduno, e le cartazze nulla contano.

4 Quello, che farà le carte, quando saranno levate, debba seguitare a darle, benchè non toccasse a lui il farle.

5 Nel dare le carte, scoprendosi accidentalmente qualsisia carta, non s'incorrerà in pena alcuna.

6 Chi avrà dato male le carte, callerà due punti, e farà quello, che piace all' Avversario, cioè: o di giuocare il giuoco, o di andare a monte, senza rifare le carte. Ma se poi mancassero carte nel mazzo, non incorrerà in altra pena, che di tornarle a rifare.

7 Chi accuserà punti avanti, che il compagno abbi giuocata la sua carta, non conterà.

8 Che si debbano accusare i punti in tavola avanti che l' Avversario susseguente abbi giocata la sua carta; altrimenti non faranno buoni, anzi accusando fuor di tempo carte di conseguenza, non conterà.

9 Chi prima, che sia coperta la prima mano di carte non avrà segnato li punti fatti, o gli accusati, non farà più in tempo,

135
po, e segnandone di più, non conterà.

10 Chi giocherà qualsisia carta prima di un' altro, non conterà, e chi avrà giocato due carte in una volta senza scoprirsi l'altra, potrà ripigliarle: ma se tal errore si scoprirà dopo coperte le carte, o che l'altra carta si sia conosciuta, non conterà, e non potrà ripigliarla indietro, senza permissione de' contrarj Giuocatori.

11 Chi avrà carta di quella sequenza, che si giuoca, e glie ne darà di altra sequenza, non conterà, nè potrà ripigliare la carta.

12 Chi in qualunque modo mostrerà, o accuserà alcuna delle tre carte superiori, cioè il tre, il due, e l' Asso, o alcun'altra, (dopo che quelle faranno giocata-

cate) che sia superiore alle altre da giocarsi, non conterà.

13 Chi mostrerà le carte, pensando farle tutte sue, e che non le possa fare, non conterà.

14 Chi straccierà le carte, o le getterà a monte non volendo proseguire il giuoco, avrà perduto il giuoco, ancorchè gli altri avessero meno punti.

15 Se si giuocherà a far giuoco, come battere sopra la carta, conforme si fa nel Tarochino, si farà un sol giuoco sopra la sua carta, e non dopo, che l'altro susseguente ha giuocato, osservando le sopradette cose, altrimenti chi contraverrà, non conterà.

16 Chiamando a monte nelle cinque prime carte, non si potrà soggiungere altro, che *regolatevi colle vostre: ho cattivo: fate*

fate come volete: ma vedute le altre cinque, non si potrà più dir cosa alcuna, nè mostrar le carte, altrimenti chi contraverrà, non conterà.

17 Chi chiamerà il compagno a giocare, e non tocchi a lui, non conterà, e chi al primo incominciamento del giuoco, non avrà detto cosa alcuna del rigor di esso, farà tenuto all'osservanza de' presenti Capitoli &c.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DI BAZIGA.

I L Giuoco della *Baziga* si può fare anche in tre, o in quattro, ma si fa per l'ordinario in due. Le carte più usate sono quelle dell' Ombre, o pure quelle di Picchi, e Fiori. Vi concorrono tutti quattro i colori, cioè Denari, Spade, Coppe, e Bastoni, dieci carte per colore, Asso, due, tre, quattro, cinque, sei, Fante, Cavallo, ed il Re. L'Asso è meglio del due, il due del tre, e il tre del quattro, e così ^{vicendevolmente}

2 Vi sono le Matte, che sono il sette di Dennari, e quello

139
lo di Coppe, e queste si possono far dire per qualunque carta si vuole.

3 Chi fa le carte ne dà tre per Giuocatore, quali tre carte per la prima volta bisogna passare, quando però non si avesse, *Baziga*, che vuol dire non avere più di punti nove in tutte le suddette tre carte, allora non si fa passo, ma si accusano le sue carte: e caso vi fossero due, o più, che avessero *Baziga*, in tal caso quello vincerà in tutte tre le sue carte, che avrà meno punti delli altri.

4 Accusate le *Bazighe*, o pure dimandate carte, che ciò si può fare fuori della prima volta, come si è detto, il Cartaro dà altre carte a chi ne vuole, ma per la mano, se non che le dà scoperte; ed a quelli, che avran-

avranno accusato *Baziga*, deve darle la prima coperta.

5 Si prendono quante carte si vogliono, basta avvertire di non spallare, ch'è quanto a dire, di non avere fra tutte le carte più di punti 31. perchè chi spalla non segna punti, anzi ne cancella uno delli già segnati, o pure non ne avendo, ne segna uno di meno la mano seguente.

6 Quando tutti hanno prese le carte accusano li loro punti, e chi ha punto maggiore, se non è 31. segna punti 1. e se 31. punti 2. e per il punto, vince sempre quello, ch'è sotto la mano. Tutti li *Gillè* come per esempio due Assi, due cinque &c. segnano punti 1. li *Giglioni*, che sono tre Assi, tre due ec. segnano punti 3.

7 Il *Giglione* però nelle prime tre carte vince a *Baziga*, ed allora non si prendono altre carte; ma chi ha *Giglione* segna punti 6: e caso che due l'aveffero, quello che ha carte più basse, vince, cioè tre Assi vincono a tre due, tre due a tre tre &c.

8 Per vincere questo Giuoco, bisogna fare punti 13., quando non si restasse di concerto fra Giuocatori di doverne fare, o più, o meno.

9 Se uno nel prender carte facesse quattro cose, come quattro tre, quattro due, quattro cinque &c. o pure tre due &c. ed una matta, o pure due tre &c. e due matte, si chiama *Bazigotto*, ed in tal caso vince il giuoco, e li punti, che potessero avere li altri in mano, non contano.

10 Quando la Matta si è fatta dire per una carta, non si puole più mutare, nè farla dire per altra carta.

11 Si perde il Giuoco marzo, cioè doppio, quando non si fanno almeno punti sei, o più, o meno, secondo sono restati di accordo li Giocatori.

12 Per ultimo, si deve avvertire, che questo giuoco fuori del Bolognese si giuoca diversamente, e in ogni Paese vi sono aggiunte, o diminuzioni, sicchè conviene usarlo a costume del Paese in cui si giuoca &c.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DELLA GALINELLA:

1 **S**I giuoca in due, in quattro, o in sei.

2 Le carte devono essere quaranta, servendosi delle carte, o da Trefette, o da Picchi, e Cori.

3 Nel mezzo del Tavolino vi deve essere 2. piatti, e ognuno prima di giuocare prenda o quattro, o sei fegni, conforme s' accorda per ciascheduno. Si prēde pure due carte all' uolo di Primiera, e poi chi le dà dice voglio Galinella; chi non ha buono butta via le carte, e chi crede di poter competere vi sta prendendo due altre carte, e chi fa miglior Primiera, o Fluffo, o cinquantacinque lo ponga in
ta-

tavola, e non facendolo, ritornasi a prender carte, e si prende tante volte per fino che si fa, o Flusso, o Primiera, o cinquantacinque, ed essendovi più di una Primiera, conta la maggiore, e così pure il Flusso conta il maggiore, con l'istessa valuta delle carte, che si pratica a Primiera, e quello che ha fatto il Flusso, o cinquantacinque, pone nel piatto di mezzo un legno, e se facesse cinquantacinque ne pone due, e se facesse quattro carte uguali, come farebbe quattro tre, ne pone tre in piatto, e chi è il primo a restar senza segni vince la Galinella, e si torna da capo il giuoco.

4 Chi vince tira un segno da ciascheduno.

5 Chi invitasse, e non trovasse alcuno, che ci stasse, quello che fa le carte ne scarta una a suo modo, e ne prende un'altra, e se non potesse

se

se starvi con la seconda carta, paga egli il Vada.

6 S'invita per la mano, e chi invitasse senza dire vado a Galinella dia un Vada, e quello sta a comodo nel fine di ogni giuoco, di quello che ha meno segni d'avanti: e se vi fosse o due, o più, che avessero li stessi segni a quelli o due, o tre, o quattro, uguali, se li dà una carta per ciascheduno da quello, che ha vinto la Galinella, e chi ha la maggior carta tira quel segno, o sia Vada, e si ritorna da Capo.

7 Chi invitasse fuori di mano paga un Vada.

8 Alterate le carte non si giuoca quella mano, e chi avesse punto, bisogna, che non lo conti, e si prende altro Mazzo.

9 Chi dà le carte, e ne scoprisse, pone un Vada nel piatto; ma a chi va la carta scoperta, la deve ritenere.

G

10

10 Se uno avesse in mano le quattro carte, e che fosse Re, Cavallo, Fante, e Asso, riceve in giro un Vada: e quando fossero tutte di una sequenza ne riceve due, e tutti li Vada che si trovano in piatto. Se non è terminata si profeguisse il Giuoco &c.

CA-

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DI PRIMIERA:

IL presente Giuoco è giuoco d'invito, in conseguenza di grande azzardo per chi non ha mente fredda, e temperamento pacifico. Il numero ordinario de' Giuocatori suol' essere in Sette, e rare volte in Otto. Si prende un mazzo di quaranta carte, servendosi delle carte da Picche, e Cori, o da Trefette: si mescolan bene, e poi senza farle levare, si danno fuori a' Giuocatori.

2 Il valor di ciascuna carta è il presente.

La Figura dice 10.

G 2

La

La Dama, o sia Cavallo dice 10.

Il Fante dice 10.

Il Sette dice 21.

Il Sei dice 18.

L' Azzo dice 16.

Il Cinque dice 15.

Il Quattro dice 14.

Il Tre dice 13.

Il Due dice 12.

3 Il Cinquantacinque vince Primiera. Il Flusso vince Primiera, e Cinquantacinque. Quattro carte eguali vincono al Flusso, come farebbe, quattro Sette vincono, e le quattro carte superiori vincono di mano in mano alle carte minori, come si è detto di sopra, parlando della valuta delle carte. E' da notarfi però, che quantunque le Figure abbiano un valore eguale, pure li quattro Re vincono alle quattro Dame, e le quattro Dame vincono alli quattro Fanti.

4 Si

4 Si danno due carte nel principio per la mano, ed è lecito a chiunque invitare, siccome è lecito agli altri lo starvi, dovendo tenere le due carte, e poi pretendere altre due, ma però ad una ad una per la mano di chi sta nella posta. Però è in libertà di chiunque giuoca mescolare allora, o far mescolare, e di chi le mescola farle levare, quando le pare. Così pure, chi non fosse stato all'invito, puole, se gli pare, entrare; e chi ha detto di entrare, bisogna ch'entri, fuorchè nel caso, che a d'alcuno prima di lui venisse voglia di entrare, che allora è in libertà di non prendere più altra entrata, se gli pare, non potendo però egli dire *mescolate*, ma bensì deve soggiacere all'aver mescolate una, o più, conforme parerà a chi è in giuoco: avvertendo, che a quel mescolare, che si fa alla prima con uno, deve sog-

G 3

gia:

giacere ciascheduno, ch'entra nel modo tenuto con l'altro, o l'altra. Le carte, si scartano dopo le prime quattro avute, non avendo fatta Primiera, o Flusso, o Cinquantacinque, una, o più, anche tutte le carte, ricevendo dal Cartaro quelle carte, che abbisognano per far quattro carte, e poi si accusa per la mano, vincendo il più, e non essendovi il Flusso, nè Primiera, nè Cinquantacinque, vince il punto maggiore.

5 Chi avesse in mano, prima di prendere le seconde carte, e dopo aver fatto il giuoco, o Flusso, o Primiera, o Cinquantacinque, e che dicesse: *scarto*, è obbligato a scartare, ancorchè avesse Cinquantacinque, quando uno non accusasse Primiera, o pure Cinquantacinque, che allora egli torna in giuoco. Che se può accusare immediatamente, dopo

dopo che ha detto *scarto*, è obbligato a prendere un'altra carta, e accusarla per la mano nell'ultimo del giuoco.

6 Chi invitasse, o ci stasse all'invito, e che non avesse tanti denari, o segni, quanti importa l'invito, è obbligato a far buono di faccoccia, non essendo questo giuoco di Resto.

7 Dopo fatto il primo invito del tanto, e quanto, che deve giuocarsi, non si può crescere la data; e la facoltà d'invitare l'ha quegli immediatamente sotto la mano, cioè quegli, che è a sedere dopo quegli, che fa le carte, e così di mano in mano, e il Cartaro è l'ultimo: e chi ha passato una volta non può più invitare, ma bensì vi può stare. Che se uno invitasse, e che alcuno non vi stasse, ognuno è obbligato a dare a chi ha

invitato una moneta, che prima di giuocare si concorda, e si chiama il *Vada*, qual *Vada* serve ancora per pagare le carte, e le paga chi vince.

8 Il far partito, o il fare a salva, si può fare da chi si accorda, ma rovina il giuoco, perchè sempre a conto lungo è di pregiudizio a qualcheduno, ed in tal modo si scusano varj, e molti pregiudizj, che possono dalla malizia di alcuni giuocatori per la ragione suddetta procedere in isvantaggio dell'onesto, e pulito Giuocatore.

9 Ognuno deve tenere le carte sopra la tavola, e non tenerle nascoste sotto qualsivoglia pretesto.

10 Se il mazzo delle carte fosse alterato, s'intende il giuoco nullo per quella mano solamente, che se ne accorge, fuorchè nel caso, che fosse

fosse mancante di poche carte; nel qual caso si deve andare avanti, perchè sarebbe in libertà di chi perde il prevalersi di quest'astuzia.

11 Chi accusasse Primiera di prima mano, e che non fosse, egli deve scartare tre carte, non potendo tenerne più di una, in pena della sua svista: e chi, non osservando sul principio se è, o non è Primiera, lacerasse le carte, in maniera che fossero totalmente separate, non giovano, e s'intende ceduta la posta: ma se fossero unite, per poco si fieno, contano tal quale, ma bensì ha gius di prendere altre quattro, se v'è il tempo di poterle prendere.

12 Chi avesse una carta di più nelle mani deve pagare la posta, e chi ne avesse una di meno, vale quel punto, che ha in quelle tre carte &c.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DEL CUCÙ.

1 **E'** questo un Giuoco inventato a vero divertimento di numerosa Conversazione senza por in azzardo pericoloso i Giuocatori. Per fare il Giuoco del Cucù vi vogliono carte numero trenta otto, le quali sono dipinte con figure, e numeri particolari per questo giuoco.

2 Il maggior numero è il Cucù, ed è come se fosse n. 15. perciò si dice il Signor del Giuoco. Poi segue un Uomo detto il Bragon ed è n. XIV. Poi segue un Cavallo, ed è n. XIII. Poi segue un Gatto, ed è n. XII. Poi segue un Osteria, ed è n. XI.
Poi

355
Poi seguirà il n. X. IX. VIII. VII. VI. V. IV. III. II. I.

Poi manco di uno, seguirà un Nulla, che sta segnato con la figura O. Manco di Nulla seguirà una Zangola, ovvero Secchia.

3 E manco della Zangola, è un Mascherone, quale è l'ultimo di tutti.

4 Vi sono anco due Matti, quali sono senza numero.

5 Quando si vuol giuocare al sopraddetto giuoco, tutti quelli, che vogliono giuocare pongono in piatto quella Moneta, che si stabilisce, e prende ciascheduno un determinato numero di segni, che resta accordato. Poi si ripigliano tutte le sopraddette carte, e se ne dà una per cadauno, ed ognuno de' Giuocatori deve cambiare col vicino, mentre non abbia qualche impedimento, una sol volta nell'

istesso giuoco, come nel giuoco di andare a passare alla stafetta. Chi però non vuol passare col Compagno, porrà in piatto un segnale, e così fino che ne ha più, e colui, che resterà ultimo di tutti a non aver posto il suo segnale sul giuoco, avrà vinto.

6 Però si avverte, che il Cucù, Bragon, Cavallo, Gatto, e Osteria, sono figure, e carte privilegiate, nè mai si cambiano per forza, ma di volontà, e per innavvertenza; ladove tutte le altre si cambiano per forza, quando sono dimandate.

7 Tutte le privilegiate si radducono dunque al num. di 7. che raddoppiate sono quattordici. E tutte le carte sono num. 19. e doppie num. 38. che cadono sotto le seguenti regole.

8 Cominciando dunque dall'Osteria, che contiene il num. XI. questa non è obbligata a passare,

re, con qualsiasi carta, ma risponde a chi chiede passare: *fermatevi alquanto*, a riserva che, incontrandosi di fermare chi avesse il Nulla, quegli che avrà detto Nulla, può ripigliare senza manifestar la sua carta: *pagherete per me se sarà nulla?* ed in tal caso chi avrà l'Osteria, o dovrà acconsentire, o dovrà passare, ed acconsentendo alle parole del Nulla, succedendo il caso, che il Nulla sia la carta perdente, dovrà pagar quegli, che avrà detta Osteria. Non però sarà obbligato a pagare, se quegli, che ha il Nulla, non gli ha dette le parole accennate *pagherete per me &c.*

9 Sopra l'Osteria vi è il Gatto; ed è n. XII. e quando viene dimandato, li risponderà *Gnau*: e perchè si è incappato in questo Gatto, subito gli pagherà un segnale, e tornerà

nerà in dietro con la sua carta, con il debito di pagare un' altro segnale al Piatto, se la sua carta tra le altre farà l' inferiore.

Sopra il Gatto vi è il Cavallo, ed è n. XIII. e dimandandolo come sopra, quegli del Cavallo risponde: *salta*: così salta un passo innanzi, e lui tiene il suo Cavallo, e l' altro cambia innanzi con quello, che è avanti, nel modo, come sopra.

10 Sopra il Cavallo vi è Bragone, ed è n. XIV. e quando li vien dimandato di passare, egli risponderà: *bai pigliato Bragon?* e questi allora si fermerà per esser pigliato, ponendo sopra il piatto un segnale. Che se anche avrà minor punto degl' altri, ne porrà un altro.

11 Sopra vi è il Cucù, ed è n. XV. quale è il Sig. del Giuoco, e risponde a chi gli dimanda di passare *Cucù*: e per esser Signor benigno non

non fa porre nessun segnale sopra il giuoco, se non se li toccherà per il minor punto; però fa fermare.

12 Li Matti non hanno numero, ma a chi toccheranno per ragione del giuoco, quando farà un sol Matto senz' altro, porrà un segnale sopra il piatto, potendo però cambiare nel modo delle altre carte: e se verranno tutti li due Matti fuori in giuoco, quelli che gli avranno tireranno in dietro un segnale per cadauno in luogo di ponerlo sopra il piatto. Si avverte, che quegli, il quale avrà il primo Matto non potrà dir cosa alcuna, nè far segni di sorta alcuna fin tanto che tutti non abbiano mostrate le sue carte, perchè dal segno, l' altro Matto si terrebbe, e non sapendo naturalmente lo rifiuterà, e questo sotto pena di non godere il privilegio di prender il segno in dietro.

13 Si pongono tutte le carte in un mazzo, e si comincia a darne una per cadauno, e l'ultimo, cioè quello, che le dà, ne prende una per se, e pone il mazzo in tavola, e poi per non avere con chi cambiare, cambia con il mazzo, e si avvertisce, che il mazzo non fa pregiudizio ad alcuno; che però quella carta, che prenderà, farà la sua, e si fa una volta per uno di mano in mano.

14 Rimanendo due soli in giuoco, e venendo il Matto con ogni sorte di carte, *etiam* privilegiate, porranno tutti due un segno sopra, eccetto se venisse il Cucù, che è Signore, ed in quel caso porrà il Matto solo &c.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DI PENTOLINO.

FU questo Giuoco detto comunemente DI PENTOLINO, da Dilettanti sostituito all'altro detto PRIMIERA BUONA, la quale una volta era moltissimo usata, ma oggi giorno si è quasi affatto posta in disuso, riuscendo il presente assai più grazioso, e industrioso, per conseguenza più dilettevole, benchè dicasi egualmente che quella, giuoco di Resto, ed anco sia non molto nell'uso, e nelle regole differente dalla medesima.

1 Si può giuocare in sette, o in sei, ed anche in cinque, ma re-
solar.

5 La Matta alle volte può contare più, o meno, perchè questo è un giuoco, che oltre il punto, ha ancora li Pentolini, ed allora la Matta può contare dodici, se è con due Cinque; e può contar undici, se è con due Assi, &c.

6 Quello, cui tocca fare le carte, è padrone di stippare quanto li pare, e piace, e tutti gl' altri devono fare lo stesso, se vogliono le carte.

7 Stippato che hanno tutti; quegli, che fa le carte le mescola bene, poi le fa levare, e ne dà due per ciascheduno, avute le quali, o che si passa, o che s'invita, e se alcuno non vi sta, si tira la stippa. Caso poi vi stia qualcheduno, allora il Cartaro torna a mescolare le carte, e le fa levare, poi dà una, o due

due carte a quelli, che sono in giuoco, perchè si può buttar via, standoli ancora una delle prime carte, ed allora se ne prendono due la seconda volta.

8 Per fare il punto, bisogna che tutte le carte sieno di una stessa sequenza, cioè tutte di Spade, o di Bastoni, &c. il maggior punto, che si possa fare è trentatre, cioè il Cinque, l'Assi, ed una Figura della stessa sequenza.

9 Vi sono li Pentolini, e questi vincono al punto; e per maggior chiarezza li metterò per regola, prima li maggiori, poi li minori. Primo li tre Cinque, secondo li tre Assi, terzo li tre Re, quarto li tre Cavalli, quinto li tre Fanti, sesto li tre Due, settimo li tre Tre, ottavo li tre Quattro, nono li tre Sette.

10 Quando qualcheduno invita nelle prime due carte, un'altro può ridarli, ma bisogna che ciò faccia prima, che sieno levate le carte perchè, se quello, che fa le carte; avrà fatto levarle, allora non farà più in tempo a ridarli.

11 Quegli che vince, deve avvertire di tirare la stippa, prima che il Cartaro abbia fatto levare le carte, perchè levate che sieno, non può più tirarla, ma sta a comodo di tutti, perchè il giuoco resta già consumato del tutto.

12 Bisogna avvertire di ridarsi sempre, avute le ultime carte, altrimenti chi ciò non facesse, il giuoco farebbe stippa, cioè nullo.

13 Se alcuno nelle prime carte avesse mandato tutto il suo Re-

Resto, e che vi fossero stati due altri, che avessero maggior Resto, bisogna che questi due, avute le ultime carte, li ridiino, o passino il sopraresto, altrimenti il giuoco farebbe stippa rispetto a' loro, quando però non avessero ancor essi mandato tutto il suo Resto nelle prime carte, come avrebbero potuto fare.

14 Bisogna avvertire, che in questo giuoco si può vincere in più di uno per causa delli sopraresti, e questi sono per modo d'esempio: uno invita di trenta, vi sta uno, che ha venti, ed un'altro che ha dieci. Quello che ha dieci, avute tutte le carte, ha maggior punto di tutti, ed egli tira dieci da tutti; ma quello che ha venti, ha maggior punto di quello che ha trenta, ed ancora questo vince all'altro *quel die-*
ci,

ci, che ha di più, e così a proporzione, se ve ne fossero degli altri.

15 Li Sopraresti bisogna dimandarli, non essendovi obbligo alcuno di darli, quando non vengano dimandati. Bisogna dimandarli prima che siano alzate le carte, non essendosi dopo più in tempo, nè l' altro è in obbligo di darli, e la stessa ragione ha quegli, che va via nelle prime due carte: per altro poi le altre poste si possono sempre pretendere, come pure un errore di calcolo, &c.

16 Per accusare li punti non è la bocca, ma è la Tavola, che accusa, e però uno può dire di aver dieci, ed aver trenta, e però vale il trenta in Tavola. Avvertasi però, che questo non suol esser giuocare, che piaccia.

17 Se vi fosse uno in giuoco, che non avesse Sopraresto, bisogna sempre accusare con quello, ancorchè buttassee via le sue carte, altrimenti il giuoco farebbe stippa. E' ben vero però, che basta accusare qualche punto, perchè ciò non sia.

18 Quando le carte si sono buttate nel monte, cioè nel sito dove si buttano le carte, che si scartano, non si possono più ripigliare.

19 Uno straccia le sue carte: se le straccia per il lungo della carta, purchè non siano staccate d' assieme, il suo punto vale, come se fossero intere; ma se fossero stracciate per il traverso della carta, ancorchè non fossero staccate, anzi poco straccio vi avesse fatto, allora il suo punto è nullo.

20 Bisogna avvertire, che questo è un giuoco, che merita una somma attenzione, perchè se uno facesse passo, o battesse nella Tavola, ancorchè avesse buone carte, bisogna che passi ancor lui, se tutti passano; come pure se uno li desse, ed un'altro battesse nella Tavola, ancorchè avesse cattive carte, bisogna che stia in giuoco.

21 Se nella stipa vi mancasse una, o più Pertone, quegli, che fa le carte è in obbligo di rifare tutto il denaro, che manca, del suo.

22 Se il mazzo delle carte fosse alterato, cioè, che ve ne fosse di più, in tal caso il giuoco di quella mano solamente resta nullo.

23 Le carte di chi giuoca devono sempre stare in Tavola, e
sco-

scoperte, e non mai coperte, neimmeno li devono tenere nella Manizza, Fazzoletto, o sotto la Tavola, ma guardarle sopra la Tavola, ed a vista di tutti, altrimenti, chi facesse in contrario, resta in perdita della Posta.

24 Sempre si mescolano le carte, ancor senz'ordine di chi ritrovali in giuoco.

25 Se alcuno volesse entrare, ed avesse, come s'è detto di sopra il resto, che arrivasse alla somma del primo invito, oppure che alcuno dei Giuocatori, che sono in posta, avesse sopra invitato, è obbligato a prendere le prime Carte, che restano sotto il mazzo, senza farle mescolare; come pure non potrà mescolarle il Cartaro, nè alcun altro dei Giuocatori, ma dovrà dargliele di diritto.

26 Dopo fatto l'invito, se qualcheduno vi stasse, e dopo pigliate ogn'uno le sue carte, venisse in piacere a qualcheduno di entrare, è obbligato aver di Resto almeno tanto, quanto è stato invitato, e non avendolo non può entrare. Come pure se si fosse fatto sopra invito nelle prime due carte, nemmeno in questo caso può entrare.

27 Chi avesse una carta di più nelle mani, dovrà pagare la posta, restando il suo punto nullo: per lo contrario chi ne avesse una di meno, il suo punto resta buono.

28 Che alcuno non si faccia caso (succedendo stippa fra quelli, che sono in posta, ancorchè da veruno di essi non venisse motivato) se uno de' Giuocatori chiamasse il giuoco stippa, abbenchè non

non fosse in posta, perchè lo può fare, anche nel caso preciso, che avesse isvantaggio uno de' Giuocatori attuali; mentre quegli, avendo Gius nella stippa, deve avere in vista il proprio interesse a confronto di qualunque altro.

29 Che non rechi meraviglia nè dispiacere, se nel formare li Resti, tanto in principio, quanto in progresso del giuoco con segni, venisse redarguito a dover porre denaro effettivo; mentre trattandosi di giuoco di Resto, torna in piacere di ogn'uno il volere, o non voler a credere a qual si sia Giuocatore.

30 Che non si possi diminuire il Resto, ma bensì si puole accrescere, basta però farlo prima di vedere le carte, perchè quando si sono voltate le carte

AD H E alla

alla faccia, non si può più accrescere.

31 Questo giuoco essendo molto d'impegno, però bisogna osservare come si parla, perchè quando si è detto: *non la voglio*, oppure *accusate*, oppure *vada tanto di più*, in tal caso non si puole dire: *l'ho fatto per isbaglio*, ma bisogna fare quello, che si è detto, perchè si dice per comune assioma: *la bocca butta via li denari, e la Tavola accusa li punti &c.*

CA-

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DELLA BESTIA.

1 **Q**uesto giuoco richiede niente minore attenzione, che pratica, nè si giuoca in meno di tre, nè in più di sette nel qual caso bisogna, che il giuoco sia composto di trentasei Carte, e che quegli, che mischia, volti la penultima Carta del suo giuoco, lasciando l'ultima ch'è sotto a tutto il giuoco per la *Curiosa*. La maniera più bella, è di giuocare in cinque: si giuoca anche graziosamente in tre.

2 Il numero delle Carte colle quali si giuoca la Bestia, giuocandosi in Sette, è di trentasei Carte, co-

H 4

me

me si è detto, le quali sono dal Re fino al sei. Lo stesso deve intendersi, quando si giuoca in sei; ma quando si giuoca in cinque, egli è di trentadue Carte, come il giuoco del Picchetto: ma giuocandosi in quattro, e in tre, è di ventotto, perchè si levano i Sette.

3 Il Re prende la Regina; la Regina il Fante, il Fante l'Asso, l'Asso il Dieci, e così delle altre.

4 Dopo aver preso i posti, quegli, che ha il Re, mischia, o si leva a chi tocca a mischiare. Quando ciascuno ha preso un certo numero di gettoni, che compongono la presa, e che si fanno valere tanto, quanto si vuole, si regola egualmente il numero de' giri, che si voglion fare; poi mischia le Carte, quegli a cui tocca, e

dopo aver fatto levare al giuocatore, che gli sta a sinistra, ne distribuisce cinque, due volte due a ciascheduno, e poi una; o pure una volta due, e l'altra tre &c. Ciò dipende dalla volontà di quegli, che le distribuisce, purchè lo faccia con tutti della stessa maniera, che ha cominciato.

5 Nel giuoco della Bestia, chi è primo a giuocare ha del vantaggio.

6 Dopo, che quegli, che mischia ha date cinque Carte a ciascun giuocatore, e che ne ha prese altrettante per se, volta la prima Carta, che è sopra il mazzo, e lasciala voltata sopra il detto mazzo in mezzo della Tavola. Questa Carta voltata è quella, che fa il trionfo.

7 Per giuocare con regola alla Bestia vi vuole un piatto, e ciascu-

no, cominciando, mette un gettone d'avanti a se, di cui una parte è sopra il piatto, e l'altra fuori, e con ciò due gettoni, uno, che fa il giuoco, e l'altro, che si guadagna da quegli, che ha il Re del Trionfo, quantunque non giuochi, purchè però si giuochi la mano, e quegli, che mischia ne aggiunge un terzo: per mezzo di questo gettone si conosce chi ha mischiato. Quando qualcheduno guadagna, tira i suoi gettoni con una *Fiche* solamente, come la chiamano i Francesi, e così degl'altri fino a tanto che tutte le *Fiches* siano tirate, dopo di che ciascheduno ne rimette un'altra, e questo si chiama un giro. Questi colpi, o tutte le *Fiches* poste in una volta si tirano differentemente da quei, che avendo fatto giuocare, guadagnano, e quegli

gli che facendo giuocare fa tutte le levate, guadagna non solamente il giuoco, ma ancora tutto ciò, che è sopra il giuoco; come pure tutte le *Fiches*, e le *Bestie*, che sono fatte, ancorchè non vadano sopra il colpo, e tira ancora un gettone da ciaschedun giuocatore; egli non rischia però cosa alcuna nell'intraprenderla, non essendovi altra pena, che il dispiacere di non farla, quando, avendola intrapresa, non si fa.

8 E allora quando quegli, che fa giuocare, non guadagna, egli fa la *Bestia* di altrettanti gettoni, quanti avrebbe potuto guadagnare. Per esempio, se il colpo fosse semplice, quegli, che fa la *Bestia*, quando si giuoca in cinque, la farebbe di undici gettoni, perchè la *Fiche*, e il gettone, che ciascun mette d'avanti a se

per il giuoco ne fanno dieci, e il terzo gettone, che mette quegli, che mischia, ne fa undici.

9 Quegli che ha il Re di Trionfo tira quello, che ciascun mette sopra il piatto, quando però quegli, che ha il Re non faccia giuocar la mano, e lo perda, nel qual caso il Re resterebbe, senza che alcuno lo tirasse.

10 Allorchè uno de' giuocatori ha tirato il Re, ciascuno deve mettere un gettone sopra il Piatto per il Re del colpo, che seguita.

11 Ogni Bestia semplice deve andare sopra il colpo nel quale è stata fatta; così se se ne facessero due in un Colpo, o più, come spesso accade, devono andare insieme, e le Bestie doppie, o che si sono fatte sopra altre Bestie, devono andare per li colpi, che seguitano, cominciando sempre dalle più grosse.

12 Quando vi è una Bestia, che vada sopra il giuoco, li giuocatori non mettono gettoni per il giuoco, eccettuato quegli che mischia, il quale mette sempre un gettone avanti di se: e quegli che guadagna il giuoco, quando vi è sopra una Bestia doppia, guadagna oltre la Bestia, che va, una *Fiche*, e la tira con li gettoni, che si trovano, o per le *Donnes*, o in altra maniera. Medesimamente quando fa la Bestia sopra questi colpi vi si aggiunge una *Fiche*, e gl'altri gettoni, che avrebbe potuto guadagnare.

13 Quegli che giuoca, deve, per guadagnare, fare tre mani, o pure le due prime; che è lo stesso, che dire, essere il primo a fare due mani, altrimenti farebbe la Bestia. Quando si dice le due prime, s'intende, che alcuno

no degli altri giuocatori non ne fa tre, perchè se ne facesse tre, ancora che quegli che fa giuocare avesse fatto le due prime, egli farebbe la Bestia.

14 Accade qualche volta, che uno de' giuocatori facendo giuocare, avendo, o credendo avere assai bel giuoco per farlo, non impedisce, che un' altro giuocatore, che gli vien dopo non possa giuocare, s' egli ha un giuoco assai bello per poter guadagnar contro tutti. Io dico contro tutti, perchè a fine di esser ricevuto a giuocare in questa maniera, bisogna che faccia *Contre*, e torna a vantaggio di tutti i giuocatori il far perdere il *Contre*, perchè quando perde, perde la Bestia doppia, in luogo, che quegli il quale da prima ha giuocato, non la fa che secondo l'ordinario. Osservate

vate che bisogna avere un bellissimo Giuoco per far *Contre*, e che non si è ricevuto a fare *Contre*, quando si è gettato una Carta del suo giuoco senza dirlo.

15 Deve il buon Giuocatore procurar, che perda quegli, che fa giuocare, giuocando in modo di farlo *Surcouper*, o andandosene a proposito colle sue buone Carte, come Re, Regine &c. Quando non si ha giuoco da far perdere, pure non bisogna disarsene, se non quando si è in pericolo della *Vole*: dovendo allora tenere tutto ciò, che si crede poter impedirlo.

16 Quando si è giuocato di un colore, resta l'obbligo di giuocarne, se se ne ha, del medesimo colore; se non se ne ha, convien prendere con un trionfo, e sempre col maggiore, quando si possa, di quello, col quale il giuocatore

avrebbe di già preso, altrimenti farebbe un fallo. Che se la carta, alla quale si è rinunciato, è presa con un Trionfo maggiore, può disfarsi di quella Carta del suo giuoco, che giudicherà più a proposito per vantaggio del giuoco stesso.

17 Per non lasciar poi dubbio alcuno al Giuocatore, è da notarfi, che allora quando quegli, che è il primo a giuocare, ha veduto il suo giuoco, se è giuoco da giuocarsi, egli dice *io giuoco*, o pure senza dire cos' alcuna, giuoca con tal Carta del suo giuoco, che gli piace, e il rimanente del giuoco, si giuoca nella maniera, di cui si è già sovente parlato, e che consiste in questo, che quegli, che fa la levata rigiuoca fino a tanto, che il colpo sia finito, e allora si vede per le levate, che ciascuno ha, se chi

chi ha fatto giuocare ha guadagnato, o fatto la Bestia.

18 Se il primo in Carte, non avendo bel giuoco, non volesse giuocare, potrà dire *io passo*: il secondo, che avrà veduto il suo giuoco dirà o *giuoco*, o *passo*, e così degli altri: ed il primo, che giuoca, potrà cominciare da qual carta vorrà.

19 Subito che si è detto *io passo* si è perduto il diritto di giuocare; così quello di passare, quando si è detto *io giuoco*.

20 Quando tutti i giuocatori hanno veduto il loro giuoco, e che ciascuno ha detto *io passo*, dipende dall' arbitrio di ciascun giuocatore andare in *Curieuse*, vuol dire, metendo un gettone nel giuoco, e fare rivoltare la Carta, che è nel fondo, e che diventa il trionfo. La prima voltata, essendo nulla, quegli, o quei
che

che sono stati in *Curieuse*, possono far giuocare al Colore della *Curieuse*; siccome la *Curieuse* è eguale per tutti i giuocatori, si deve ammetterla, essendo per altro un piacere di questo giuoco; ma si deve contentare di voltarne una.

21 Si giuoca per altro il colpo, come si farebbe giuocato da prima.

22 Abbiam detto sul principio di questo Capitolo, che quegli il quale ha il Re di trionfo, deve ritirar i gettoni, che sono in piatto, e che si chiama semplicemente il Re: ora si noti, che quegli il quale volta un Re, tira questi gettoni sopra del Piatto, come se avesse il Re, purchè tanto nell'uno, quanto nell'altro caso si faccia la mano, mentre in altra maniera il giuoco restarebbe nel medesimo stato.

23 Le *Vole* come abbiamo già detto, tirano solamente tutto ciò, che è nel Piatto, ma ancora le *Bestie*, che non vanno sopra il colpo, tirano un gettone da ciascun giuocatore, da quello ancora che fa la *Devole*: cioè chi, facendo giuocare, non fa alcuna presa, radoppia tutto ciò, che è sopra il giuoco, fa altrettante *Bestie*, quante avrebbe potuto guadagnarne, e dà a ciascun giuocatore un gettone.

24 Per far giuocare bisogna avere un giuoco, dal quale si possano aspettare tre mani, o almeno due ben sicure. Bisogna anche affrettarsi di farle affine di averle il primo.

25 I giuochi che devono giuocare vanno secondo le seguenti regole.

Dama, Fante, e nove di trionfo, e un Re.

Fante, As, e dieci di trionfo: una Dama, e Fante d'un medesimo colore.

Re, e As, un Re, è rifiuto.

Re, e Dame di Trionfo senza rifiuto, o con rifiuto.

Dama, dieci, e Nove, e un Re.

Re, As, e Nove, e simili che si possono perdere, ma che si guadagnano ordinariamente, quando si giuoca in tre, o in quattro, si devono giuocare a picciol giuoco.

26 Quegli, che rifiuta, fa la Bestia. Quegli, che dà male le Carte, paga un gettone a ciascheduno, e torna a fare. Quando il giuoco di Carte è falso, il colpo in cui si è trovato falso, non vale; i precedenti son buoni &c.

CA-

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DI FARAONE.

ANche questo è una specie di Giuoco di azzardo, o sia invito, per conseguenza di gran periglio ancora, a chi non è dotato di certo spirito inalterabile, per cui sì nella vincita, che nella perdita mantener possa una costante eguaglianza.

I Le Carte, con le quali si suol far questo Giuoco, sono cinquanta due, giacchè non ammette scarto alcuno, e sono per ciascun Palo dall' uno fino al dieci, e le tre figure, Fante, Cavallo, e Re.

: In

2 In questo Giuoco, non v'è numero stabilito de' Giuocatori: bensì vi dev' essere uno, che la faccia da Banchiere, nelle cui mani giuocano sempre le carte, ed a questo sta ricever in giuoco, quanti li pare.

3 E' obbligato il Banchiere, dopo mescolato il mazzo, far levare, e sempre di mano in mano a chi tocca, avvertendo però, che qualunque volta abbia il Giuocatore levato, non è più in arbitrio del Banchiere mischiar le Carte, ma è obbligato a sfogliarle per di sotto al mazzo ad una, ad una in due monti: la prima sfogliata è quella, per cui vince il Banchiere, e così deve intendersi susseguentemente di tutte quelle, che vengono sopra lo stesso monte: la seconda è quella, che s'aspetta a' Giuocatori, e nella
stef-

stessa maniera tutte le Carte, che vengono sopra del medesimo monte.

4 Il Banchiere deve aver sempre pari le Carte in Tavola, fino a che sia del tutto terminato il giuoco, e deve averle nella maniera stessa, in cui le ha sfogliate, che è lo stesso, che dire, in due monti eguali, ad effetto, che possa ogni Giuocatore ad arbitrio vederle, contarle, ed esaminarle. Che se il Banchiere, ricercato da qualche Puntatore di vederle maliziosamente, o le mischiasse, o le confondesse, dovrà in quel caso restituir a tutti i Puntatori que' denari, che avrà vinto in quel Giuoco.

5 Qualunque volta il Banchiere abbia detto a qualche punto, solo che abbia sfogliata una carta, non farà più in libertà di
rimis-

rimischiare le Carte, e rompere il Giuoco, se prima non avrà veduto il punto medesimo. Lo stesso dovrà dirsi del Puntatore, quando insieme non convenissero in modo diverso.

6 In Tavola le Carte devono esser sempre pari, ed è in libertà di qualsivisia Puntatore vederle. Che se fossero scoperte in tavola dispari, segno è di qualche errore, perciò quel giuoco è nullo, ed ognuno potrà ripetere il denaro perduto.

7 Se poi il Tagliatore avrà le Carte pari in tavola, ma dispari in mano, deve proseguire il suo giuoco, purchè l'ultima, che vi resta, non la butti sopra de' due monti, nel qual caso sarebbe tenuto pagare le poste, che fossero in tavola.

8 Lo stesso deve dirsi, se si scoprisse, che in vece di quattro Carte eguali, ve ne fossero cinque: come per esempio, cinque Re. Non ostante tale errore nelle Carte, deve proseguirsi il Giuoco, e la sorte deve stare, a chi tocca, come in tutti gli altri punti, dove non vi sia errore. In pruova di ciò, si porta un caso succeduto in Madrid, quale per essere particolare, passa comunemente in proverbio. Il Sig. Duca d' Aula, stando presente ad una Banca di Faraone, e non essendo in verun modo Giuocatore, ma bensì Amico, e Conoscitore del Tagliatore, dopo di aver veduti calare quattro Re, disse, vada a Re cento Doppie da quattro; al che rispose il Tagliatore, vada. Portò il caso, che sortì il quinto Re

Re in isvantaggio del Sig. Duca, e contrastandosi tal perdita, e rispettiva vincita per il caso suddetto, fu giudicato a favore del Tagliatore, e convenne al Sig. Duca, fare lo esborto suddetto.

9 A chi, per esempio, mette Re, e vinca il Re, il Banchiere deve pagare tutte quelle monete, che fossero poste sopra detto Re, avendo sempre riguardo, se si fossero premessi accordi, di non pagar cioè, o oro coperto, o altra somma; della quale si fosse pattuito, nel qual caso il Banchiere non è obbligato a pagamento veruno di ciò, che è posto sopra il Re.

10 Chi fa *Paruli*, lascia la moneta in tavola, e vincendo la seconda volta, vince tre eguali monete, non compresa la sua, e perden-

dendo, perde solo la sua con quella, che aveva già vinta.

11 Il Sette a levare, vince sette volte tante monete, quante compongono la Posta, non compresa la stessa, e perdendo, perde la sua solamente: e così di mano in mano, sempre raddoppiando a raggaglio.

12 Nel *Dublet*, o sia *Faccia*, il Banchiere sempre vince la metà, e ciò s'intende, per esempio tanto quando il Re venga dalla parte del Banchiere, quanto del Puntatore. Così pure l'ultima Carta, se fosse in vantaggio del Puntatore, il Puntatore non vince, e non perde, ma bensì, se fosse in vantaggio del Banchiere, il Puntatore perde.

13 Il *Paruli*, e li altri Giuochi, si possono fare in qualunque carta a piacimento del Puntatore,

ed il Tagliatore essendo per altro in libertà di non dirli, quantunque non fosse terminato il taglio: con questo però, che prima di cacciarlo non abbia sfogliato carta; nel qual caso è obbligato starvi, e vederne l'esito.

14 Giuocando di *Paruli*, o altro giuoco raddoppiato, e che venisse il *Dublet*, o sia *Faccia*, il Puntatore si ritira, ricevendo però quel denaro, che ha vinto prima, e resta in libertà di far andar il *Paruli*, o sia altro giuoco raddoppiato su d' altra Carta.

15 La moneta posta in tavola scoperta s' intende andar tutta, quando non si parla. Se resta coperta per metà, s' intende giuocar mezza solo. Se è coperta per angolo, e che la punta della Carta sia sopra un picciolo angolo solo, s' in-

s' intende giuocar tre parti. Se poi è coperta per angolo in maniera, che resti scoperto un solo angolo della moneta, ed il resto sia coperto, s' intende giocare di quattro parti, una parte sola.

16 La Carta piegata verso il Banchiere significa, che quella ha perduto una volta. La Carta piegata a metà, è lo stesso che dire la metà la vede il Banchiere, e l' altra metà il Puntatore, e s' intende, che il Puntatore vince una volta. La carta piegata in una estremità di una punta, s' intende *Paruli*, con due punte piegate, sette a levare; e così di mano in mano.

17 Perchè poi non succeda frode nelle segnature, che denotano *Parulè*, o altro giuoco doppio,

più; l'Acc il Puntatore obbligato
ogni volta, che vincesse, e vince
far andar il giuoco al di più, por-
re anche tutta alla Carta senza
far una, o più carte, conforme,
che una, o più volte, avrà qua-
dragnato.

18 Si può anche, avuta il *Pas-
sant*, in vece di far andar il giuoco
a sette a levar, farlo andare
alla Pace; nel qual caso conver-
rà piegare la carta già segnata
nell'angolo per metà, solac-
mente a Cavalletto, sicché ren-
dasi il punto visibile, ad ambo
li giocatori: ciò, che deve in-
tendersi per ogni altro giuoco,
che si giuoca alla Pace: Venen-
do però il *Buller*, non perde
la prima moneta posta; ma la
ritira.

19 Se si scoprisse errore nel
taglio passato, o venisse manifes-
ta:

Stato dall' *Asso*, controcorsa non
è obbligato, il *Faghiatore*, il *Pun-
tatore* è obbligato, ed il *dan-
no*, di chi lo ha avuto, si avvera-
te però, che il giuoco termina
tutto, che si leva, dopo mescol-
tato il mazzo per contactar di
nuovo il giuoco.

20 Il Puntatore ha facoltà di
far cambiar carte al *Faghiatore*,
qualunque volta il pare, benché
il peso del pagare, vada sopra il
Faghiatore.

21 Il Banchiere nè può, nè
deve o vincere, o perder più di
quello, che tiene sposta sul banco;
e, benché la posta, che deve,
o pagare, o tirare impiccando di
più di quello, che tiene sul banco;
quando prima non si fuisse
in convenuto in voce.

22 Però vincendo molti su un
punto stesso, e non bastando il

banco a pagar tutti; il danno in tal caso deve andar ripartito a raguaglio di quello, che aveva ciascuno giuocato.

23 Se alcuno ponesse una moneta sopra una carta voltata, o sia nascosta, s'intende voler giuocare su quella carta, che prima verrà scoperta dal Tagliatore; anzi il medesimo dovrà, posta in tavola la prima carta scoperta, approssimarla alla moneta in segno, che su quella tal Carta deve andare quella moneta.

24 Avvertasi però di due cose per il Puntatore; la prima, che non potrà mai far giuoco su la prima carta, nel porre della seconda, bensì nella seconda sul por della prima. La seconda, che, posta la moneta, il Puntatore non avrà libertà di dimi-

nu-

nuirsa, ma bensì di accrescerla; quando non vi concorresse un positivo consenso del Tagliatore.

25 Il Banchiere è obbligato a dire a qualunque Posta del Giuocatore, ed anche, che faccia *Paruli*, sette a levare &c. Il detto giuoco si raguaglierà alla moneta già giuocata, e potrà aggiungere altra moneta, quale non farà altra comparla, che di giuoco semplice, o sia principio di giuoco, per quanto però spetta a detta moneta accresciuta, e non all'altra, che resta nel suo pieno vigore.

26 Per fine si avverte, che se il puntatore porrà una posta, o più, o farà altro giuoco, come *Paruli*, sette a levare, o altro, in tempo, che il Tagliatore non avesse altro, che sei carte, o meno, e che il medesimo non lo av-

I 5

visti,

vifi, nel qual caso il Puntatore, vincendo, ha gius della sua Poftea, non così il Tagliatore per non averlo avvisato. Parimenti, fe il Tagliatore sfoglierà una Carta, e nel tempo stesso un Puntatore voglia mettere un punto, potrà il Tagliatore dire: *giù da queste due*; ma se ritornerà la Carta nel mazzetto, che ha nelle mani, si chiamerà taglio falso, e dovrà pagare tutti li punti, che faranno in tavola, e ciò ogni volta, che avrà sfogliata la Carta, e la ritornerà nel mazzetto.

CA-

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DEL TRIONFO.

MOlte, e varie son le maniere nelle quali si può giuocare al Trionfo, ed hanno tutte qualche rapporto insieme, ma son però differenti in molte cose essenziali. Per questo si specificheranno le diverse maniere colle quali vi si può giuocare: e prima di tutto eccoti il modo, con cui si suol giuocare a Parigi.

I Si prende un mazzo di Carte ordinarie, cioè di Carte come al Picchetto, il di cui valore è naturale; il Re pigliando la Regina, la Regina il Fante, il Fante l'

I 6

Asso,

Aſſo, l' Aſſo il Dieci, il Dieci
il Nove, il Nove l' Otto, e l'
Otto il Sette &c.

2 Questo giuoco ſi giuoca uno
contra uno, o due contra due,
e qualche volta ancora tre con-
tro tre. Quando ſi giuoca due
contra due, o tre contro tre,
quei che ſono aſſieme ſi mettono
da una parte della Tavola,
e gli Avverſarj dall' altra in cro-
ce. Si comunicano il loro giuoco,
ſolamente moſtrandoselo; cioè
quei che ſono di un medefimo
partito, e giuocano in ſeguito
ſecondo il rango in cui ſono. Fi-
nalmente, o ſi giuochi di tal ma-
niera, o uno contra uno, ſi co-
mincia ſempre dal miſchiare le car-
te per vedere chi debba farle; e
ſiccome è gran ſvantaggio il far-
le, quegli dei due partiti, che al-
za la carta maggiore, ordina all'
al-

altro di farle, cioè ch' egli fa, e
dopo aver miſchiate le carte, e fat-
to alzare al ſuo avverſario, o a
chi gli ſta a ſiniſtra, ſe ſono in
più, dà a ciaſcun de' giuo-
catori cinque carte, e altrettan-
te ne prende per ſe, due in una
volta, e tre in un' altra. Fatto
queſto, volta la prima carta, che
è ſopra il mazzo, la quale fa
il trionfo, e reſta ſopra il mazzo.

3 Chi ſta poi a giuocare, giuo-
ca quella carta del ſuo giuoco,
che crede a propoſito, alla qua-
le li altri giuocatori ſono obbli-
gati riſpondere, ſe ne hanno del
medefimo giuoco, e di prendere ſe
ne hanno delle più alte, o dare
un trionfo, ſe ne hanno; in caſo
però ſempre, che non ne abbiano
del colore giuocato; e quegli dei
due, o dei due partiti, che av-
rà fatto tre mani e levate, ſe-
gna-

gnarà un giuoco, e se fa la volata ne segnerà due.

4 Torna a vantaggio dell' uno dei partiti che ha cattivo giuoco di dare il giuoco all' altro, e se il partito contrario, o il giuocatore avversario, quando si giuoca testa a testa, non vuole accettarlo, perde due giuochi, se non fa la volata; quando all' opposto, guadagna un giuoco se lo accetta. Questo è quanto può dirsi in ristretto parlando del Trionfo giuocato all' uso di Parigi.

5 Le regole che si devono osservare son le seguenti.

6 Quando il giuoco è falso, o che vi è qualche carta volta, si rimischia, e i colpi precedenti son buoni.

7 Chi mischiando dà più, o meno carte ad uno de' giuocatori, in somma le dà male, per-

perde un giuoco di quelli, che ha, posto che ne abbia, o il partito contrario lo segna.

8 Chi, intraprendendo la volata, non la fa, perde due giuochi.

9 Chi giuoca prima del suo turno, perde un giuoco.

10 Chi, rispondendo ad un colore può prendere la carta giuocata, e non lo fa, perde un giuoco.

11 Chi, non ne avendo del colore giuocato, può prendere con un trionfo, e non lo fa, perde un giuoco, non ostante che quegli, che ha giuocato prima di lui, avesse preso con un trionfo maggiore del suo.

12 Chi rifiuta, perde due giuochi, e perde la partita, quando così da principio si fosse convenuto.

13 Chi fosse sorpreso a cangiar le carte del suo giuoco al compagno, o a prenderne dalle mani già fatte, perderebbe la partita, che ordinariamente è di cinque punti.

14 Chi abbandona, prima di finir, la partita, la perde.

15 Vi vuol della pratica a ben condur questo giuoco, il quale richiede maggior attenzione, che non si crede, per esser condotto come conviene.

*Altra maniera di giuocare al
Trionfo.*

LA seconda maniera è più conosciuta della precedente. Ella ha generalmente tutte le regole dell'altra. Il mazzo delle carte è lo stesso, e si guarda nella

nella stessa maniera a chi farà, e si danno similmente cinque carte a ciascun giuocatore. La sola differenza che non si può giuocare che in quattro, o in cinque al più senza esser uniti gli uni con gli altri. Al contrario ciascuno fa il suo giuoco, e quando due giuocatori fanno due prese per cadauno, chi le fa prima, guadagna il giuoco, e lo segna come se ne avesse fatto tre.

1 Chi rifiuta, o fa altro fallo per cui deva perdere qualche punto, se non ne ha uno, gli altri non ne accrescono per questo i proprj; ma quando, chi ha fatto il fallo ne guadagna, non li segna, finchè non abbia soddisfatto a quei, che doveva perdere. Questo giuoco è di un gran divertimento, e di un gran commercio.

*Altra maniera di giuocare
al Trionfo.*

Questa maniera di giuocare, è simile alla precedente in quanto che ciascun giuocatore giuoca da se. E' poi differente in questo, che gli Assi sono le prime carte del giuoco, e per conseguenza prendono i Re, le altre carte seguitano il loro ordine naturale.

1 Vi è anche un vantaggio per chi fa le carte in quanto che dopo aver dato le carte, che sono in numero di cinque, s' egli volta un As egli sacheggia, cioè prende questo As, che fa il Trionfo, e scarta quella carta del suo giuoco, che crede a proposito in luogo di quella.

2 Se

2 Se vi restassero anche sotto più carte del medesimo colore, voltandole senza interrompimento, le prenderebbe, rimettendo sotto il mazzo altrettante carte del suo giuoco.

3 Così se uno di quei, che giuocano ha l' Asso di Trionfo in mano, egli pure sacheggia, cioè prende il trionfo voltato, e le carte che seguitano, che sono del medesimo colore, mettendone altrettante sotto il mazzo, quante ne ha preso, affinché non abbia maggior numero di carte di quello, che il suo giuoco richiede. Si chiama questa maniera di giuocare al trionfo, giuocare all' Asso, che sacheggia; nel rimanente si giuocano le carte come nella prima maniera, e si fa la partita di quanti punti, si vuole, e si accordano.

CA-

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DEL TRIONFO

Alla Veneziana.

E' Questi un Giuoco affai comune in Venezia tra la Gente ordinaria, e nelle Case private, non però nelle civili Conversazioni.

1 Si giuoca con mazzo pieno, cioè dall' Azzo al Dieci, e le tre Figure per ciascun Palo, che son tredici carte per Palo.

2 Si può giuocare in due, in tre, ed in quattro. Giuocandosi in due, o in quattro si fa due partiti, uno contro uno, o due contro due; giuocandosi poi in tre, ciascuna

413
scun giuoca per se, e chi arriva primo alla meta, è il vincitore.

3 Si deve arrivare a far punti lessanta due, che a tanto arriva il computo delle carte numerato: e chi primo arriva può chiamarsi vincitore, e gettar le carte.

4 Le carte che contano sono i Quattro, che contano quattro, i Tre contan tre, i Due contan due, gli Azzi uno, i Dieci uno, e le Figure ogni due contano uno.

5 Il Fante di Spade si chiama il Vecchio, ed è la carta maggior di tutte, e conta sei punti. Così pure il Dieci di Danari, che si chiama il Comodino, o la Matta, conta cinque, ed è superiore a tutte le altre fuorchè al Vecchio.

6 In

6 In qualche luogo si giuoca col Vecchione, che è il Re di Danari, il qual conta otto, ed è superiore a tutte le altre carte, nel qual caso va il giuoco alli settanta due punti, contando ogni figura per uno.

7 Si danno quattro carte per uno ogni giro, ed avanzandone in fine due, o tre, quelle restano in vantaggio, di chi fa l'ultima presa.

8 Si guarda prima di giuocar chi leva più, e quello ha la mano, dovendo poi farle quello, che gli sta appresso.

9 Fatte le carte, e date a tutti le sue prime quattro, si volta quella, che siegue, la quale dicesi il trionfo, e tutte le carte, che son del Palo di quella, sono trionfi.

10 Il Trionfo è superiore a qualunque altra carta, che sia di altro Palo, e vince ogni carta, fuorchè il Vecchio, la Matta, o sia il Comodino, e il Vecchione.

11 In qualche luogo si usa anche far che sia il Vecchio, il Vecchione, e la Matta, il Fante, il Re, e il Dieci di quel Palo, che è il Trionfo, nel qual caso bisogna intendersi prima di giuocare.

12 Ognuno è obbligato rispondere al primo giuocante di quel Palo, che giuoca; avendo però Trionfi in mano, può ad una carta semplice, anche avendo da rispondere, giuocar trionfo, e prendere.

13 Giuocando il primo un trionfo, ciascuno che ne abbia è obbligato rispondere, non però se avesse o il Comodino, o il

2 Chi conta i cento punti in mano prima di giuocar alcuna carta, dicefi aver dato un *Repicco*, e vince tre partite.

3 Basta poter contare trenta punti in mano senza dar carta in Tavola per poter dire cento, nel qual caso si getta le Carte, e si accusa il *Repicco*.

4 Chi arriva con i punti, che tiene in mano, e con alcune sue Carte giuocate, prima che l'Avversario, o prenda, o faccia punto, a contar 29. con la Carta, che seguita conta immediatamente 60. e dicefi aver dato un *Picchetto*, cioè aver vinta una partita; ma deve seguire il Giuoco seguendo a contar sopra 60.

5 Per questo Giuoco vogliono essere Carte particolari, che si dicono *Carte da Picchetto*, e non da *Trefette*, mentre in esso si ado-

si adoprano solo carte trenta due, che sono, i Sette, gli Otto, i Nove, i Dieci, i Fanti, i Caval- li, i Re, e gli Assi; dovendosi escludere i Due, i Tre, i Quat- tro, i Cinque, ed i Sei.

6 Levato che siasi per la ma- no, chi leva minor punto dovrà far le Carte, e dividerne dodici per ciascheduno a quattro per volta vicendevolmente, facendo, delle otto che avanzano, due mon- ti, uno di cinque, e l'altro di tre.

7 Nello scarto consiste in questo Giuoco il buon giudizio del Giuo- catore, dovendo quello che ha il tratto, o sia la mano scartar cinque di quelle, che ha in mano, per prendere in vece le cinque già po- ste nel primo monte; e l'altro che le ha fatte, scartare tre, per, in vece di quelle, prendere le tre lasciate nel secondo monte.

8 Può talvolta chi ha la mano, in vece di cinque, scartarne tre sole, o quattro, secondo il suo bisogno (purchè sempre succeda scarto) nel qual caso dovrà il secondo ricevere le carte lasciate dal primo: con questo, che se non vuol egli ancora scartarle tutte, può lasciarne nel monte, avvertendo che sempre lo scarto si deve principiare da quelle di sopra, in maniera che restandone, restino di quelle di sotto.

9 I punti che si devono contare in mano si tolgono da tre principj: o dal punto, che forma la quantità dei numeri che danno molte carte, che uno può avere in mano, ma del medesimo Palo; o dalle sequenze di carte, che si corrono dietro, pure in un medesimo Palo; o dai Gillè interzati, o in quartati.

10 Il punto si forma col contare gli Assi per undici, le Figure per dieci, e le altre carte, per quello che sono. V. g. uno ha in Danari Azzo, Fante, dieci, Otto, e Sette, dirà: di punto io ho quaranta sei in Danari; e così discorrendo del più, o del meno.

11 La sequenza viene formata da un concorso successivo, e senza interrompimento di Carte in un medesimo Palo. Tre carte di seguito chiamansi una Terza, quattro una quarta, cinque una quinta, e così per ordine.

12 Il Gillè interzato come, tre Re, tre Assi &c. conta tre punti; in quartato poi, come quattro Fanti, quattro Cavalli &c. conta un quattordici. Si avverta però che le carte inferiori, cioè i Sette, gli Otto, e i Nove non forman pun-

to, benchè fiano tre, edl anche quattro.

13 Il Punto vien solo contato da quello, che lo ha maggiore; e chi ha in mano punto minore non conta più.

14 Il Punto fino al quaranta conta due, tre, quattro &c. ma passando il quaranta se gli accresce un dieci, e si dice per cinquanta quindici, per sessanta sedici, e così di seguito.

15 Se uno accusa il suo punto v. g. 45. in Danari, e l'Avversario ha quarantacinque in un'altro palo v. g. in Coppe; allora il punto resta, e, nè l'uno, nè l'altro, conta più.

16 Le seguenze, se son composte di quattro sole carte, che si corrano dietro v. g. Dieci, Fante, Cavallo, e Re &c. formano una quarta, cinque una quinta &c. e si

e si dice terza, quarta, o quinta maggiore, quando termina in Asso; minore, quando termini in altra carta.

17 Per contar le seguenze bisogna averle superiori, o in quantità, o in qualità. V. g. se l'Avversario ha una quarta, è necessario, per contare, aver una quinta: oppure se tutti e due avessero una quarta, o quinta, conterà quella che farà superiore. V. g. se la quinta del primo terminasse in Fante, la quinta dell'Avversario terminasse in Cavallo, conterà questa seconda, e non la prima.

18 Anche le seguenze, se fossero nelle mani dell'uno, e dell'altro eguali per numero, e per qualità, non contano, e si dice, che restano.

19 Chi ha la seguenza maggiore, può contare quante altre

anche di inferiori ne avesse in mano; e vice versa quello che resta superato nella principale non può contare quante altre ne potesse avere. V. g. uno ha una quinta in Re, ed ha una terza in dieci; l'altro ha in un'altro Palo una quinta in Cavallo, ed una quarta in Fante; allora quello che ha la quinta in Re, che è superiore, accusa cinque di quella, e tre della terza, che son otto, e l'altro non può più contare nè l'una, nè l'altra delle sue.

20 Se tutti e due i Giuocatori hanno egualmente un Gillè interzato, conta quello che lo ha superiore. V. g. uno ha tre Fanti, l'altro ha tre Cavalli, conta solo quello che ha i tre Cavalli.

21 Il Quattordici esclude il Gillè interzato; sicchè se uno ha quat-

tro

tro dieci, conta il suo quattordici, ancorchè l'Avversario avesse anche tre Affi.

22 Chi ha il Gillè maggiore, o il quattordici maggiore, quello conta anche tutti gli altri Gillè, che potesse avere, e l'altro, anche avendone, non può contarli più.

23 Quando il Giuocatore accusa il suo punto, è anche obbligato mostrarlo all'Avversario, o almeno dire in che palo lo abbia. Così pure le terze, i quattordici, ed altro.

24 Per contar o il Punto, o le decene per andar al fine della Partita, basta arrivar al cinque di ciascuna decena. V. g. uno arriva al trentacinque, può subito contar quaranta; all'incontro non arriva che al trentaquattro, in quel caso dice solo trenta. E' da avvertirsi

K 5

pe-

cusare quello che ha la mano, e giuocata che abbia la sua carta, allor sta al secondo far gli accusi, che ha buoni.

30 Se uno rifiutasse al Giuoco, in cui vien chiamato, avendone in mano, quando l' Avversario sene accorga, e lo dica, non può più contar punti in quella mano di carte.

31 Se uno arrivasse ai cento punti, non può subito chiamarsi vincitore, e gettare le Carte; ma deve seguir il Giuoco, perchè potrebb' essere, che anche l' altro vi arrivasse, ed in quel caso vince chi fa più.

32 Così pure non può gettar le Carte, se anche l' Avversario fosse indietro di assai, ma bensì seguitando può segnare tutti i punti, che ha fatto di più di cento per la partita che segue.

33

33 Chi per tutto il giro di Carte non arriva a far cinque, che conta dieci, ha perduta una partita, che si dice partita del non far niente.

34 Dopo fatto lo scarto, ciascuno è padrone nel seguito del Giuoco di guardar lo scarto fatto da se, non quello dell' Avversario.

35 Se uno nelle sue carte non avesse figura alcuna di nessun giuoco, ma sole cartazze, ed Assi; allora, mostrandole prima di giuocar all' avversario, chiama *scartiglia*, e conta dieci, per conseguenza non è soggetto a perder Picchetto, o Repicco; bensì può darlo all' Avversario.

36 Chi avesse una Carta di più, dopo scartato non potrà contare, ma conterà solo l' avver-

230
fario: anzi dando anche o Picchetto, o Repicco è invalido: solo accorgendosi prima di farlo scarto è padrone, avendo il tratto, di mandar a monte il giuoco.

37 Finalmente è cosa necessaria convenir sul principio del Giuoco quante partite vogliono fare, e ciò perchè nell'ultima partita il far più di cento non dà più vantaggio alcuno per la partita, che siegue, e poi ancor per la mano; dovendosi a nuovo Giuoco levar nuovamente per quella.