

I primi giochi di carte nella repubblica fiorentina

Franco Pratesi – 25.08.2011

English Abstract

The First Card Games in the Florentine Republic

The initial diffusion of card games in the Florentine territory – up to the middle of the 16th century – occurred in the same epoch in which the government of the town extended its control over a lot of towns and villages of Tuscany. Several neighbouring villages in the countryside formed leagues, also organized as new communes. Both old and new communes in the region were more or less dependent on the main town, but in most cases were self-governing, at least for local matters. One of the tasks of each commune was the compilation of a statute and its periodical revision. Almost one thousand of manuscripts with these statutes and revisions are still kept in Archivio di Stato in Florence. A study has been done in a selection of them on the prohibitions of gambling, with particular reference to card games – which unfortunately are much less frequent than dice games, forbidden since earlier times.

In addition to dice games, board games were sometimes taken into account. With a few exceptions we find that chess and morris were allowed. Board games of the backgammon family were instead generally prohibited with only one traditional game allowed, in which all thirty men are present on the board.

Card games were usually prohibited, but a special care has been dedicated to uncover any information on card games allowed. The information on them is poor, because they are only quoted in the statutes as a few exceptions among games prohibited; nevertheless, it allows us to outline a series of games subsequently played with a remarkable popularity, such as: *diritta*, *trionfo*, and *germini*. The fact that there were traditional card games, commonly played in the early times by the Florentine population, and even in the countryside, is emphasized.

In particular, the game of *diritta*, with the connected game of *torta*, appears to be the first card game to be considered as traditional and therefore allowed – for instance, a whole chapter of Volterra's statute of 1459 (here reported in the appendix) has been dedicated to card games. Another finding has been the insertion in the statute of Gambassi of the Florentine law of 1450, which allowed the four card games: *diritta*, *torta*, *trenta*, and *trionfo*. The time is near to that of the earliest known documents on *trionfo*, coming from the courts of Ferrara and Milano, but in this case the place is a very small town in the countryside – on the other hand, we know that in the same year these four games were allowed in Florence.

A similar occurrence has been found for *germini*: the indication of this name for a card game has been discovered in Montecatini Val di Cecina, in 1529, when it was allowed in the statute, a few years earlier than already known from other places. Here again the location is in the countryside. On the other hand, we are acquainted from many other sources with another name of a locally traditional game, *minchiate*, a name strangely documented either earlier or later with respect to that of *germini*.

Possible relations among these traditional games, and the game of tarot, are discussed. The discussion begins on a local basis, but continues in the last section including information from other places. Alternative ways for a plausible reconstruction of the early progress of card games are discussed, with the aim to highlight specific points that more than others require further research, to begin with exactly identifying the different kinds of triumph packs that have been initially used, in addition to those – as the “standard” ones of 78 and 97 cards – which we know from other places or later times.

Premessa

La mia intenzione con questo articolo è di riprendere il filo di una comunicazione che, eccezionalmente, ebbi modo di presentare ai soci della IPCS a Trieste, alla convenzione annuale del 1989, e che fu poi pubblicata in parte in *The Playing-Card*.¹

In quell'occasione potei incontrare di persona, fra gli altri, i tre autori che avevano stimolato di più le mie ricerche sulla storia dei giochi di carte, facendomi prendere in seria considerazione accanto a quella dei giochi di tavoliere di cui mi ero già interessato. Sylvia Mann, che col suo libro² mi aveva convinto dell'importanza delle carte da gioco ordinarie, contrapposte a quelle speciali tanto amate dai collezionisti. Thierry Depaulis che come editore di *L'As de Trèfle* mi stava pubblicando diversi articoli e grazie alla sua preparazione e conoscenza specifica mi fece capire l'importanza di approfondire il contesto storico dei giochi di carte. Michael Dummett, il più importante per i miei studi, che col suo libro fondamentale³ mi aveva fornito il criterio necessario per giudicare la validità di quanto scoprivo nelle mie ricerche: potevo da allora considerare valida qualsiasi tessera fossi stato in grado di aggiungere a quel vasto mosaico, anche quando non vi trovavo subito una collocazione confacente.

Repubblica fiorentina, statuti e proibizione dei giochi

Il periodo che qui interessa copre grosso modo i due secoli dal 1350 al 1550. Per molti aspetti, Firenze era in quei due secoli all'avanguardia culturale, artistica, e anche economica, nel mondo intero. Per prima cosa il pensiero corre oggi alle grandi opere d'arte che ci sono pervenute da quel tempo. Non furono però secoli di pace, anzi le battaglie si succedevano quasi di continuo e, come se non bastasse, i fiorentini si facevano spesso guerra anche fra di loro. Su quella storia è facile documentarsi su migliaia di articoli e libri. Mi sembra però utile sottolineare un punto, relativo all'assetto politico: Firenze passò allora da una organizzazione comunale cittadina a una estesa a gran parte della Toscana, regione che stava per diventare uno stato autonomo.

In questo passaggio a un governo su scala regionale non ci fu un tipo omogeneo di assoggettamento e di dipendenza dei comuni via via conquistati; per approfondire la questione si può ricorrere a un lavoro dettagliato.⁴ Si può notare che i fiorentini esercitarono un impulso d'insieme verso l'autonomia: diversi di questi comuni in precedenza facevano parte di territori soggetti a vecchie famiglie di feudatari o alle curie vescovili e solo ora cominciavano a potersi governare da soli, sulla base di propri statuti. Questa situazione si spinse oltre, fino a incoraggiare da parte di Firenze la formazione di leghe del contado, comuni che non erano incentrati su una cittadina o una grossa borgata, ma su più frazioni o piccoli paesi, alleatisi proprio in vista della nuova costituzione di un comune autonomo.

Il governo fiorentino chiedeva che ogni comune, vecchio e nuovo, redigesse il proprio statuto e ne inviasse una copia a Firenze dove era approvato e conservato in un apposito archivio, l'Archivio delle Riformagioni. Come riformazione si intendeva una riforma, una aggiunta allo statuto, che periodicamente doveva essere rivisto e se del caso corretto. In queste operazioni, c'era un ruolo minore del governo fiorentino, mentre gli statuari, addetti alla compilazione degli statuti e delle loro riforme, erano uomini del luogo, scelti dalla popolazione di quel comune.

Tutta questa enorme documentazione dell'Archivio delle Riformagioni, dalla provenienza così capillare, è stata conservata per secoli dentro gli Uffizi (lo stesso prestigioso edificio oggi universalmente noto per la Galleria) ed è passata qualche decennio fa nella nuova sede dell'Archivio di Stato di Firenze, dove sono oggi disponibili per lo studio ben 962 pezzi, nel fondo Statuti delle comunità autonome e soggette, che qui indicherò come SCAS.

Non esiste una corrispondenza esatta fra numero di manoscritti e numero di località: da una parte, gli statuti di qualche comune sono conservati in più volumi; dall'altra, diversi comuni erano in realtà leghe che coinvolgevano più borghi vicini del contado toscano. Comunque, l'ordine di grandezza rimane certamente quello di un migliaio di località interessate, una documentazione insomma che potrebbe risultare adeguata più a un grande impero che a un territorio regionale di

limitata estensione. Bisognerà quindi tenere sempre a mente che queste comunità sono per lo più molto piccole, fino al limite di poche decine di persone.

Il fondo archivistico in esame non è conservato in maniera completa: in certi casi ci sono le riforme ma manca lo statuto originale, in altri succede il contrario. Con il passare dei decenni, la lingua più frequentemente utilizzata è l'italiano ma nei primi tempi prevale il latino. Il numero di carte di ogni codice varia entro ampi margini, da una dozzina a un migliaio. I fogli di carta sono variamente alternati a quelli di pergamena e le condizioni di conservazione e di leggibilità dell'inchiostro variano pure entro limiti estremi. Anche la grafia dei singoli notari coinvolti nelle compilazioni è molto variabile e ricca di abbreviazioni, tanto che rare volte risulta di facile lettura; spesso richiederebbe l'assistenza di uno specialista, e anzi di più specialisti a seconda del periodo e della provenienza.

Di molti comuni sono conservati gli statuti solo a partire da date più tarde di quelle di nostro interesse (per la precisione sono circa trecento i pezzi che non contengono nessun documento anteriore al 1550); d'altra parte, esistono anche alcuni statuti risalenti a prima dell'arrivo delle carte da gioco. L'interesse di una data località per i nostri scopi è imprevedibile, ma una fortunata eccezione come quella del comune di Sesto Fiorentino, che segnalai a Trieste, con solo poche carte di riforme conservate, ricche però di dati sui giochi di carte, non mi è più capitato di incontrarla.

All'interno degli statuti comunali a noi interessa solo una parte marginale, quella relativa alla proibizione dei giochi, che poteva anche essere assente all'origine e ancora più facilmente non risultare presente nei documenti conservati.

Per fortuna abbiamo un'indicazione generale per la ricerca di quel paio di carte di nostro interesse su cento o mille. Nella redazione originale di uno statuto comunale le disposizioni di legge relative ai giochi hanno infatti spesso una collocazione fissa, nel libro terzo, di solito intitolato Dei Malefizi. I libri precedenti sono dedicati tipicamente il primo alla maniera di eleggere le varie cariche, ai loro compiti e stipendi e il secondo a regolamentare la vita sociale, a guisa di un codice civile. Questo terzo libro corrisponderrebbe invece a un abbozzo di codice penale; qui la prima preoccupazione dei legislatori è quella di fissare le pene da comminare per i vari reati, trattati in una successione di capitoli.

Uno di questi capitoli è spesso riservato ai giochi, e in particolare, in accordo con il resto del libro, a quali pene si debbano applicare a chi non rispetta la legge. Spesso rimaniamo delusi da quanto possiamo leggere, con solo l'indicazione della pena riservata a chi gioca ai giochi proibiti, senza nessuna specificazione di quali giochi si tratti. Rare volte, come a Settimo nel 1408, si aggiunge che si intendono come proibiti quelli vietati dagli statuti del comune di Firenze.⁵ In diversi comuni troviamo indicati uno o più giorni festivi in cui tutti i giochi sono tollerati.

Non ci possiamo aspettare una sottile distinzione delle pene in base ai singoli giochi, che invece sarebbe quanto ci servirebbe di più. Distinzioni anche sottili se ne fanno, ma riguardano tempi e luoghi (di giorno o di notte, all'aperto o al chiuso, in una taverna o lontano, vicino a una chiesa o lontano). A volte si prende in considerazione l'età del giocatore o la sua provenienza. Possono essere equiparate o meno ai giocatori le persone presenti come osservatori. Altre sottili distinzioni possono esistere sulla redistribuzione di una parte della multa incassata dal comune a ufficiali, testimoni e delatori.

Molto più difficile è la ricerca di disposizioni sui giochi nelle riforme aggiunte agli statuti in tempi successivi. In questo caso accade di rado che si rispetti l'ordine dei capitoli elencando le modifiche. Si deve anche considerare che i giochi non ricevevano un'attenzione prioritaria da parte degli statutari, che nei paesi di campagna avevano soprattutto problemi di corretta manutenzione di campi, pascoli e boschi, oltre alla regolamentazione della convivenza civile e del commercio locale. Spesso si incontra un ridimensionamento delle cariche pubbliche e del personale, in modo da ridurre le spese del comune. Se troviamo disposizioni sui giochi nella seconda metà del XVI secolo, e anche nel successivo, ciò capita di solito per vietarne la pratica nelle piazze davanti alle chiese e specialmente nei tempi delle funzioni religiose: un esempio fra diversi altri può essere la proibizione di questo tipo per la piazza di Fiesole nel 1569.⁶

A noi interessano i giochi di carte, ma per comprendere il relativo contesto è utile considerare le disposizioni sui giochi in generale, suddividendoli sulla base del materiale utilizzato per giocare.

Giochi di dadi, di tavole, scacchi e mulino

I dadi sono stati il primo e solitamente l'unico strumento di gioco che ha interessato le leggi dei comuni. Raccogliendoli da tempi e luoghi diversi potremmo elencare almeno una dozzina di nomi di giochi che si facevano con i dadi oltre al più citato gioco della *zara*. Comprensibilmente, di tutti o quasi tutti non conosciamo niente oltre a questi nomi. La situazione è complessa, almeno a prima vista, e ci lascia un gran desiderio di arrivare un giorno a ricostruire e capire le regole dettagliate di tutti questi giochi. Tuttavia, a ben guardare, l'interesse per i singoli giochi può essere ridimensionato dal fatto che quei nomi altro non rappresentavano che singoli esempi di giochi proibiti: infatti non troviamo mai il nome di un gioco di soli dadi che fosse permesso. Di regola dopo aver proibito il gioco della *zara* si aggiunge una frase del genere: «e ogni altro gioco che si può fare in cui si possono vincere o perdere denari o altre cose».

Al riguardo, conosciamo da tempi successivi interi elenchi di giochi proibiti. Non è una soluzione semplice: di fronte a qualsiasi gioco nuovo si sarebbe posta la questione se aggiungerlo o meno all'elenco. D'altra parte, non sarebbe stato difficile per i giocatori inventarsi via via giochi nuovi, non presenti negli elenchi, e quindi che a rigore non potevano considerarsi proibiti. Decisamente meglio funziona il controllo sulla base della procedura contraria: si elencano solo pochi giochi permessi, intendendo automaticamente come proibito qualsiasi altro gioco. Questa soluzione più comoda non si rese necessaria per i giochi di dadi, in quanto nessuno era permesso.

Accanto ai dadi ci si deve rivolgere a un ulteriore strumento di gioco, con cui poi le carte ebbero maggiore analogia: si tratta dei giochi di tavoliere e specialmente di quelli che andavano indicati come giochi di *tavole*. Incontriamo subito un'ambiguità nel nome stesso di *tavole* che fu usato più per indicare le pedine del gioco che i tavolieri su cui erano mosse. Limitiamo per il momento l'attenzione alla famiglia principale che era la stessa del *backgammon* di oggi. Anche in questo caso i membri della famiglia sono stati e sono numerosi: si tratta di giochi praticati da tempo immemorabile, ben prima della comparsa delle carte da gioco, e per diversi popoli, specialmente mediorientali, sono rimasti il gioco principale anche nei secoli successivi.

Cosa dicevano le leggi comunali a proposito di questa famiglia di giochi? Al solito, siccome vi si potevano vincere o perdere denari e siccome la fortuna aveva la sua parte nel gioco, anche questa famiglia di giochi era proibita. Molto importante per noi è però il fatto che questa regola, come succede per molte regole, aveva un'eccezione. Tutti i giochi della famiglia erano proibiti eccetto uno: si poteva giocare a quel gioco in cui tutte le trenta pedine erano presenti e visibili sopra il piano di gioco; questo particolare gioco, in seguito meglio noto come *tavola reale* e oggi internazionalmente come *backgammon*, era spesso permesso. In realtà esistevano condizioni accessorie, come il fatto che si doveva giocare in pubblico, in un luogo aperto o in una loggia, di giorno, lontano dalle taverne e lontano dalle chiese – alla fine proprio sulla misura esatta di tali lontananze si disquisiva nelle disposizioni di legge.

Qual è il motivo addotto, quando se ne parla, per giustificare questa insolita autorizzazione al gioco? Questo gioco è permesso perché è un gioco tradizionale, tramandato di padre in figlio; evidentemente i legislatori, se non altri quelli dell'epoca, temevano i pericoli connessi con le nuove mode, con usanze provenienti da fuori, in grado di modificare anche profondamente la tradizionale "cultura" del comune. In almeno un caso, a Borgo San Lorenzo nel 1398, si trova esplicitata, a comune con gli scacchi, la giustificazione che altre volte è sottintesa: «salvo che al giuoco delle tavole et di schaccho peroché cosa antichissima». ⁷ Si sottintende invece il carattere ingegnoso del gioco in questione, che richiede la conoscenza delle strategie in grado di bilanciare almeno in parte il risultato casuale del tiro di dadi.

In conclusione il singolo gioco della *tavola reale* (ancora non chiamato così) finisce con l'accompagnarsi nelle leggi non più agli altri membri della propria famiglia – che invece finiscono

di regola assimilati ai giochi di soli dadi – ma al gioco degli *scacchi*. Spesso si parla semplicemente di *scacchi e tavole*, sottintendendo che per *tavole* si intende solo il gioco tipo *tavola reale*; si faceva così anche prima che arrivassero le carte da gioco, come per esempio a Vellano nel 1367.⁸ Più volte il gioco di tavole compare anche da solo, senza l’accompagnamento degli scacchi, come nello statuto dell’Impruneta del 1415.⁹

Gli scacchi hanno alcune particolarità positive: si tratta di un gioco che non dipende dalla sorte e che è di vecchia data, tramandato di generazione in generazione. Come logica conseguenza, il gioco degli scacchi ha sempre avuto un ruolo a sé negli statuti comunali: in molti non è preso in esame (perché si considerano solo i giochi proibiti), ma dove compare è di regola permesso. Si rovescia in pratica la situazione degli altri giochi che erano proibiti salvo eccezioni; per gli scacchi sono le proibizioni a essere eccezionali. Tipicamente si può proibire il gioco degli scacchi se praticato in condizioni particolari, o con i dadi come per esempio in uno statuto di Volterra¹⁰ (il manoscritto in questione è una copia del secolo XVI, ma l’originale dovrebbe essere anteriore di uno o due secoli).

Rare volte compaiono altri giochi permessi insieme agli scacchi. Il più frequente è il gioco di *tavole*, ma in questo caso è immediato riferire il termine al già incontrato gioco tipo *backgammon* con i dadi e le trenta pedine in gioco. Esistono anche casi in cui gli statuari sono più indulgenti del solito, come a Cerreto nel 1412¹¹. Il capitolo dei giochi proibiti, dopo le usuali pene contro la *zara* e simili giochi di soli dadi, termina in maniera assai permissiva: «et non obstante le predette cose deliberarono, che a ciascuno sia licito giocare con dadi a ogni giuoco di tavole et di schachi nel castello et borgo di Cerreto». Peccato che non parla dei *naibi*, perché poteva essere la volta buona per vederli permessi.

Sappiamo che a un certo punto accanto agli scacchi, e anzi divenendo ancora più popolare nei secoli successivi, comparve il gioco della *dama*. Probabilmente però non esisteva ancora, almeno nel primo secolo, all’epoca che interessa qui; sicuramente non esisteva con il nome con cui lo conosciamo dopo.

In altri casi, molto rari, si indica esplicitamente un gioco diverso, in cui come per gli scacchi comuni i dadi non entrano in gioco. Un esempio è il *mulino*, che si giocava con nove pedine a testa. Di questo gioco, variante maggiore di quella infantile del *filetto* con tre pedine, sono riportate posizioni anche nei manoscritti scacchistici del medioevo. Un altro gioco, o forse lo stesso gioco sotto altro nome, è il gioco di *smerelle*, permesso per esempio insieme agli scacchi a Cortona nel 1411.¹² Lo stesso poteva essere il *ludus marellarum* permesso a San Pietro in Mercato nel 1398.¹³ Nella medesima posizione privilegiata accanto agli scacchi compare un altro nome di gioco nello statuto di Donoratico del 1407¹⁴: nel testo latino si tratta di un genitivo plurale che segue *ludus* e si collega con il seguente, *schachorum*, ma la lettura “alcarum” non è sicura. Probabilmente la parola va letta come “alearum”, e queste *aleae* potrebbero corrispondere nel caso specifico a particolari giochi di tavole o addirittura alle carte da gioco.

Naibi, diritta e vinciperdi

A questo punto siamo in grado di comprendere meglio come in quegli stessi ambienti comunali furono accolte le carte da gioco. A quanto sappiamo, le carte arrivarono all’improvviso, attorno al 1375.¹⁵ Quando accanto ai dadi nelle mani dei giocatori comparvero le carte da gioco, la reazione ordinaria degli statuari fu di aggiungere semplicemente il nome del nuovo strumento di gioco accanto al vecchio: non erano più proibiti i giochi di dadi, ma i giochi di dadi e naibi. Da una parte, molti giochi che si basavano sui punti dei dadi si potevano trasferire al nuovo mezzo utilizzando i punti delle carte; anzi, le possibilità diventavano più numerose – sarebbe stato uno stratagemma ingegnoso trasformarsi da giocatori di dadi in giocatori di carte... se fosse stato lecito utilizzarle. D’altra parte, di nessun gioco di carte si sarebbe potuto vantare una lunga tradizione locale: nemmeno uno poteva essere stato già giocato tradizionalmente da padri e nonni. Insomma, diversi motivi portano alla conclusione logica che, avendo verificato che le carte da gioco si potevano utilizzare per giochi d’azzardo come si faceva con i dadi, anche queste dovevano essere proibite.

Sembrerebbe che anche inizialmente ci fossero delle opinioni discordanti, dovute al fatto che le carte hanno caratteristiche diverse dai dadi e possono eventualmente presentare anche aspetti didattici, oltre che essere utilizzate per giochi “innocenti”. Sta di fatto che in alcuni statuti che già segnalai a Trieste (San Pietro in Mercato, Campi, Santa Maria a Monte) la condanna era sì estesa a dadi e naibi, ma la pena per il gioco di *naibi* rispetto a quella per i dadi era la metà, o comunque di entità ridotta.

Anche nel caso delle carte però si potevano fare giochi diversi. Come per i dadi, comparvero alcuni nomi di giochi di carte intesi come esempio di altri possibili. Il primo, o uno dei primi, fu la *condannata*; molti altri seguirono via via. Se la situazione fosse stata solo di questo tipo le carte da gioco sarebbero rimaste solo un secondo mezzo di gioco d’azzardo che da un certo momento in poi accompagnava quello più antico dei dadi. Insomma, avremmo avuto ancora un insieme di nomi di giochi con la solita sfida a capire di cosa si trattava e a ricostruirne per quanto possibile le regole. Come prima per i dadi, l’importanza e la complessità della situazione si sarebbe potuta ridimensionare in quanto, qualsiasi fosse stato il nome specifico, tutti questi giochi sarebbero stati intesi solo come esempi di un insieme di giochi tutti proibiti.

Per le carte, diversamente dai dadi, non successe così: alcuni giochi di carte furono poi permessi e con il passare del tempo le carte in pratica cambiarono addirittura “categoria”: prima erano assimilabili, più o meno completamente, ai dadi, poi divennero assimilabili alle tavole. In altri termini, come fra i giochi di tavole se ne era affermato uno che tradizionalmente era permesso, anche fra i giochi di carte se ne affermarono alcuni che divennero tradizionalmente praticati dalla popolazione e come tali autorizzati, al pari degli scacchi e delle tavole. Dimentichiamo allora i naibi intesi come un’alternativa ai dadi e vediamoli come una famiglia paragonabile alle tavole. Allora non ci interessano più i singoli nomi di giochi di carte proibiti, del tipo della *condannata* o della *terza e quarta*, che continueranno a presentarsi e a diventare via via più numerosi. Sono invece i singoli nomi dei giochi permessi a interessarci molto di più.

Fra i giochi di carte che potevano essere permessi si ebbe una selezione assai rigida, legata alla condizione che si trattasse di un gioco tradizionalmente diffuso fra la popolazione: si andava insomma ben oltre tutte le possibili mode forestiere di passaggio o le adozioni di breve durata di giochi nuovi.

Quando si incontrano la *diritta* e il *vinciperdi* negli statuti, questi nomi sono fatti corrispondere a due giochi, e spesso ai due soli giochi permessi. Il caso che mi piace di più, benché sia più recente di altri, è quello presente nello statuto di Volterra del 1459¹⁶ (cfr. Appendice). Qui il solito capitolo unico che nel terzo libro dello statuto viene dedicato ai giochi è ragionevolmente suddiviso in ben tre capitoli successivi, numerati da LIX a LXI. Il primo capitolo riporta le tipiche proibizioni dei giochi di dadi, con le relative casistiche e pene; il secondo è esclusivamente dedicato ai giochi di carte e grazie a questo fatto, pregevole per noi, e all’altro non secondario che la grafia è straordinariamente chiara, lo trascrivo per intero come appendice (vi si potranno così leggere anche alcune disposizioni accessorie che con qualche variante si ritrovano in molti altri statuti); il terzo capitolo proibisce i giochi in prossimità dei luoghi sacri e definisce con precisione i limiti territoriali delle sei chiese principali con annessi monasteri, chiostrini e orti.

Lo stesso “secondo” gioco che qui troviamo indicato come *vinciperdi*, in altri statuti o documenti è indicato come la *torta*, similmente contrapposto alla *diritta*. Evidentemente *torta* e *vinciperdi* sono due nomi usati per il medesimo gioco. Non basta. A mio modo di vedere, anche per *diritta* e *torta* non si tratta in realtà di due giochi di carte diversi, ma del medesimo gioco in cui si cambia il metodo di contare e di vincere, e quindi anche la sua strategia. Ne sono esistiti tanti, e ne esistono ancora, di giochi che si possono vincere a scelta facendo più punti oppure di meno. Purtroppo non ho altrettanta sicurezza sul genere di questo gioco perché esistono diversi modi in cui a un gioco si può vincere o perdere: anche se è un gioco di prese, si può contare o il numero delle carte o il numero dei punti fatti assegnando particolari valori a certe carte; non è neppure del tutto sicuro che il gioco sia stato effettivamente di prese, anche se qualche indizio a favore si può trovare.

Fra parentesi, la stessa facilità di giocare a vincere o a perdere, invertendo in un certo senso la graduatoria delle carte, mi fa pensare al tradizionale ordine delle carte numerali di antichi giochi di prese e dei tarocchi, con le carte maggiori che prendono le minori nei due semi lunghi di spade e bastoni e viceversa nei due semi tondi di coppe e denari; quasi come se il concetto di vinciperdi fosse giunto in qualche misura a influenzare gli stessi valori delle carte.

Una cosa sicura è che questo gioco di *diritta o torta* era ormai diventato il gioco dei padri e dei nonni, il gioco di carte popolare che si praticava per divertimento e non per vincere o perdere grosse somme di denaro. Un gioco con lo stesso nome l'avevo incontrato anche a Milano, addirittura nel 1420, e l'avevo segnalato agli esperti, sperando di leggere commenti utili e ricostruzioni più convincenti.¹⁷

In conclusione, è vero che altri nomi di giochi di carte sono stati documentati prima di questo – e vengono subito in mente *condannata* e *terza e quarta* – ma si tratta di giochi proibiti, di esempi piuttosto simili ai nomi ancora più antichi dei vari giochi di dadi, pure proibiti. Il primo gioco di carte a conquistare il crisma della tradizione ufficiale fra la popolazione fiorentina è proprio quello della *diritta o torta*.

Vorrei fare allora un altro piccolo passo nella riflessione su questi nomi di giochi. Che giochi si potevano fare quando si ebbero a disposizione le carte da gioco? Non è possibile rispondere in maniera sicura, anche perché sappiamo che erano in voga da secoli molti giochi di dadi e non pochi di questi si basavano su meccanismi facilmente trasferibili alle nuove carte da gioco. Per di più, non doveva essere difficile con le carte inventare continuamente giochi nuovi, oltre che ricalcare i precedenti.

Secondo me, però, è un fatto importante quello che pochi anni dopo l'arrivo delle carte esisteva UN gioco che non richiedeva nemmeno di essere indicato con un nome specifico, perché era IL gioco che si faceva comunemente con i naibi. C'era solo la scelta se giocare alla diritta o alla torta, a fare più punti o meno, ma il gioco era quello e si giocava nelle città e nei paesi. Se non si usavano le carte per giochi tipo dadi, quello era il gioco per cui si usavano, apertamente o clandestinamente a seconda dei tempi e dei luoghi.

Si può addirittura ipotizzare che le carte fossero arrivate insieme al modo comune di utilizzarle. Non voglio dire che i primissimi mazzi di naibi avessero già di corredo un foglio contenente le istruzioni per giocare, ma se qualcuno aveva portato le carte a Firenze da luoghi in cui già le utilizzavano nel gioco, avrà pur visto come erano normalmente utilizzate. Questo gioco “primitivo” non lo conosciamo di nome; ci è noto grazie al fatto che, almeno da un certo punto in poi, si poteva giocare sia a vincere che a perdere. Come si sarebbe potuto chiamare prima? Secondo me si chiamava *gioco dei naibi*, ma capisco che questo nome si poteva prestare a equivoci, soprattutto per la possibilità di utilizzare le stesse carte in altri modi.

Trionfo e derivati

In seguito compaiono altri nomi di giochi, ma nessuno sa quanto questi potevano essere diversi dal gioco “primitivo” già incontrato. In particolare, un problema serio si incontra pochi anni dopo con la comparsa fra i nuovi giochi permessi del *trionfo*. Qualcosa in comune col gioco precedente ci dev'essere, dato che a volte negli statuti di altre regioni si permette il *rectus triumphus* o *rectus ludus triumphorum*, che altro non può essere che quel gioco giocato “alla diritta”. La *diritta* come gioco popolare scompare piuttosto rapidamente e al suo posto subentra, si direbbe proprio così, il *trionfo*, giocato, come quasi sempre sottinteso, alla diritta.

Il *trionfo* l'avevo già incontrato a Firenze nel 1450, insieme ad altri giochi permessi.¹⁸ Ora ritrovo quella stessa legge fiorentina con i quattro giochi permessi – *diricta*, *torta*, *trionfo*, *trenta* – trascritta all'interno dello statuto di Gambassi.¹⁹

Anche la comparsa di un nuovo nome di gioco di carte, il *trenta*, il “quarto” gioco permesso, ci crea un problema, con il rischio di perdere il filo, già ingarbugliato, del discorso: questo nome lo troviamo associato a un gioco di carte in varie città italiane (e anche prima, come a Milano nel

1420²⁰ e a Lucca nel 1436²¹), a volte permesso, a volte proibito. Inoltre con il passare del tempo compaiono varianti come il *trenta per forza*, il *trenta degli ebrei*, e altre. È immediato supporre che il numero trenta stia a indicare un limite da raggiungere sommando i punti delle carte giocate o in mano, perché un gioco del genere esisteva già coi dadi; oppure poteva essere un gioco nuovo che, come *flusso* e *cricca*, ricordati qualche anno dopo, si muoveva nella direzione della *primiera*. Si cominciava forse a cambiare giudizio anche su qualcuno dei giochi di carte che inizialmente erano stati proibiti in quanto simili a quelli di dadi? Meno plausibile sembrerebbe che fosse una variante degli altri tre, rimanendo cioè nella famiglia dei giochi di prese; tuttavia, anche a favore di questa ricostruzione alternativa si può trovare un indizio: nel 1465 a Orbetello si permetteva *el trenta diritto*.²² Evidentemente le possibilità di ricostruzioni alternative non si limitano ai trionfi, che pure ci interessano di più.

Qualsiasi sia stata la situazione nel dettaglio, il mazzo con cui giocavano gli abitanti di Firenze e di Gambassi doveva essere di qualità ordinaria. Se però nel 1450 il *trionfo* era già diventato un gioco popolare, non poteva trattarsi di una recentissima invenzione, di mazzi di carte necessariamente molto costosi, utilizzati – e utilizzabili – solo da alcuni mesi nell’ambiente esclusivo delle corti principesche di Ferrara e di Milano!

Nella legge fiorentina del 1450 inserita nello statuto di Gambassi c’è un altro particolare molto significativo, che chiarisce ancora meglio il contesto e la sua abissale distanza dalle corti signorili. Il notaio redige lo statuto in latino, come spesso succedeva. Avrebbe potuto allora con facilità usare i nomi latini anche per i giochi, che in fondo non sarebbero stati troppo diversi da quelli italiani, forse: *rectus*, *versus*, *triumphus*, *triginta* – eppure non lo fa; per questi giochi plebei inserisce solo il loro termine volgare, e lo scrive espressamente: «salvo quod praedictae penae et condemnationes non habeant locum ludorum ad tabulas cum taxillis seu ad ludum cartarum vel nayborum altero tamen ex infrascriptis quatuor modis ut vulgo dicitur alla diricta et alla torta et al trionfo et al trenta. In ceteris vero modis intelligatur ludum esse prohibitum ut supra.»

Sarà per questo che ancora oggi i fiumi di inchiostro indottrinato scorrono attorno a Ferrara e Milano. Al momento, non sto seguendo attentamente gli sviluppi provenienti dalle altre discipline cointeressate, ma dietro suggerimento di Thierry Depaulis posso segnalare dalla storia dell’arte un contributo controcorrente di Cristina Fiorini²³, da associare penso al coraggio giovanile di una autrice dottoranda e comprensibilmente presto criticato in termini più tradizionali da Ross Caldwell.²⁴ Di quel coraggio nell’anticipare i tempi della produzione fiorentina dei trionfi al 1420 mi ha colpito in particolare la rinuncia al compromesso di utilizzare per la datazione gli ultimi anni di vita di Giovanni di Marco (morto nel 1437) con il corrispondente sensibile avvicinamento alla metà del secolo, avvicinamento che avrebbe reso il rospo più facile da ingoiare per gli esperti.

Un diverso modo di avvicinare le date in questione potrebbe essere quello di pensare a uno dei tanti mestieranti e garzoni di bottega che potevano continuare per anni la maniera di un maestro, specialmente per piccole commesse. Della Firenze dell’epoca si ricordano le grandi opere d’arte, ma si tende a sottovalutare la produzione di manufatti, in quantità difficile anche da immaginare, da parte dell’artigianato minore. In termini quantitativi, c’è un profondo abisso fra il più volte citato torchietto introdotto a Ferrara all’interno della corte estense appositamente per la produzione di carte da gioco e le possibilità manifatturiere delle tante botteghe fiorentine.

Tornando a noi, se a voi dà fastidio (a me non troppo) l’idea di un mazzo ampliato divenuto così presto disponibile e popolare, prendete pure in esame l’ipotesi di un *trionfo* giocato col mazzo ordinario. Accettando questa ricostruzione alternativa si può trovare un sostegno nel *trionfo spagnolo*, che si giocava appunto con il mazzo comune: alcuni eruditi di quella nazione – del secolo successivo però – sostenevano che quel gioco era nato insieme alle carte stesse e forse prima.²⁵ Nel corso del tempo anche i giochi di trionfo si sono differenziati in più tipi, spesso a carattere regionale. Già dagli anni a cavallo fra i secoli XV e XVI sono pervenuti documenti italiani in cui si indicano distintamente giochi di *trionfo* diversi, e anche senza carte speciali.²⁶

Poi sappiamo che in qualche modo da *trionfo* si passa a *tarocco*, anzi per la regione fiorentina si passa piuttosto o a *germini* o a *minchiate*. Per quanto riguarda il tarocco “standard” si può notare a

Firenze la sua rarità, anche della parola. D'altra parte siamo in una città in cui il comune nel 1419 cominciò a costruire nel convento di Santa Maria Novella il "Laterano fiorentino", cioè gli appartamenti dei papi, che ci soggiornarono spesso, e a volte anche a lungo. Sembrerebbe poco plausibile, per esempio, tollerare qui l'inserimento in quegli anni di una papessa fra le carte da gioco.

Allora o *germini* o *minchiate* – dico o l'uno o l'altro perché non è facile stabilire la priorità cronologica fra i due termini e pare che proprio io abbia contribuito alla confusione al riguardo: senza alcuni miei ritrovamenti risulterebbe infatti fuori discussione affermare che prima troviamo i *germini* e dopo le *minchiate*.

All'inizio delle mie ricerche sospettavo fortemente che la lettera di Luigi Pulci a Lorenzo il Magnifico, dove il nome delle *minchiate* compariva un secolo prima del normale, fosse stata trascritta male e mi disperavo di non riuscire a scovare e controllare il testo autografo della lettera, sparita fra i collezionisti privati.²⁷ In seguito ho trovato altre indicazioni a conferma della diffusione popolare di un gioco con quel nome (in particolare una che non era facile da scovare: Bartolomeo di Giovanni da Vaglia ci giocava a Cortona per più mesi nell'estate del 1470)²⁸ che hanno reso per me plausibile la presenza di quella parola in quella lettera, pure senza rileggerla di persona sull'originale.

Devo dire che non ho mai trovato negli SCAS il nome di *tarocco* e per ora nemmeno quello di *minchiate*, nome che pure compariva fra i giochi permessi a Firenze nel 1477; però recentemente ho trovato quello di *germini* in una riforma del 1529 allo statuto di Montecatini Val di Cecina, dedicata proprio ai giochi.²⁹ A me sembra che il luogo e il tempo siano di grande interesse, insieme al fatto di come viene citato quel gioco. La nona rubrica è intitolata: Pene a chi giuochi a carte o dadi, e inizia come segue. «Ordinarono anchora e prefati statutori che niuna persona del detto Castello o in questo abitante o sua corte giuochi o giuchar debbi ad alchun giuoco vietato come è a carte o dadi dove denari vada se non a giuoco delle tavole in nel qual giuoco tutte le tavole si adopriano et a trionphi grandi overo a germini et chi questo farà se sarà di di paghi la pena per ciascuna volta...».

Fra parentesi, in un precedente statuto del 1472³⁰ in quella località erano proibiti tutti i giochi di dadi e carte eccetto il "solito" gioco di *tavole*. «Pena a chi giuocha a dadi o charte. Statuto et ordinato a che nissuna persona giuochi o giuchar debbi ad alchuno giuoco divietato fosse a dadi o charte ove danari si perdino o vinchino overo si paghino se non a giuoco delle tavole in nel quale tutte le tavole <sap> si adopriano.»

L'unico gioco di carte indicato nel 1529 come escluso dalle proibizioni è, a mio parere, uno dei naturali successori di quel gioco di *diritta* e *torta* che un secolo prima era già diventato tradizionale, e permesso in più luoghi. Tutti sanno che i *germini* sono poi diventati come *minchiate* il gioco di carte fiorentino per eccellenza, ma che lo fossero allora in un paese come Montecatini Val di Cecina, sperduto fra fitte boscaglie e piagge scarsamente coltivate, non era scontato. Può essere allora utile ricordare la rappresentazione messa in scena con i suoi *tarochi* da Notturmo Napoletano a Sansepolcro nel 1521, che ora è diventato più facile interpretare direttamente con le *minchiate*, sapendole già presenti da tempo.³¹

Ora che abbiamo imparato che i *germini* erano considerati come i *trionfi grandi*, come e quanti erano i *trionfi piccoli* con cui si giocava in alternativa? Certo è molto più facile immaginare che il mazzo dei trionfi piccoli corrispondesse a tarocchi con meno carte delle *minchiate* piuttosto che al mazzo comune senza carte speciali: si presenta insomma più convincente l'accostamento al precedente mazzo del trionfo se questo aveva già delle carte aggiunte. Convince poco anche l'ipotesi di due diversi mazzi di 97 carte di dimensione rispettivamente piccola e grande (come succedeva decenni fa con la differenza ormai in disuso fra le 40 carte fiorentine più grandi delle corrispondenti toscane).

Ricapitolando, la successione che incontriamo per il gioco di carte più tradizionale a Firenze e dintorni è nel corso del tempo: *diritta*, *trionfo*, *minchiate*, *germini*, *minchiate*. L'interpretazione più facile e più nota riguarda gli ultimi due termini: tutti concordano che si tratta di un medesimo gioco

che cambia semplicemente di nome passando da *germini* a *minchiate*, da associare comunque al peculiare mazzo fiorentino di 97 carte.

Più difficile è se e a chi associare invece il mazzo “normale” dei 78 tarocchi (secondo me a nessuno, ma posso sbagliare). In qualche maniera, risaliamo senza volere a monte, al dilemma delle due possibili ricostruzioni alternative del *trionfo*. Se si associa il *trionfo* al mazzo ordinario, la prima voga del nome *minchiate* potrebbe essere associata proprio al mazzo da 78 carte o, direi meglio, a uno simile. Anzi, il termine *minchiate* avrebbe potuto addirittura indicare vari mazzi con carte speciali aggiunte, diverse di numero o di tipo; fra questi mazzi con carte speciali si sarebbe in seguito affermato popolarmente quello dei germini, tanto da riprendere solo per sé il nome di *minchiate* prima usato per tutta la famiglia. È anche possibile considerare il suggerimento poetico di Alfonso dei Pazzi al cartaro Padovano³² che indicherebbe l'introduzione delle carte speciali delle *minchiate* come sostitutive e non addizionali rispetto a quelle del mazzo ordinario.

Se invece si ipotizza che il *trionfo* si giocava già con carte aggiunte (non necessariamente ventidue), il nome *minchiate* degli anni attorno al 1470 corrisponderebbe a un primo uso di quel nome per il nuovo mazzo di 97 carte, uso che sarà poi ripreso dopo un intervallo di mezzo secolo in cui fu invece usato in alternativa il termine di *germini*. (La mia impressione è che il termine *minchiate* non sia mai caduto del tutto in disuso, ma anche qui posso sbagliare.) Qualche dubbio rimane comunque, perché ha poco senso usare alternativamente due nomi diversi per uno stesso gioco e ancora meno usare insieme quei nomi in alcune disposizioni di legge del 1545 e 1577 in territorio senese in cui si leggono proprio, sia *minchiate*, sia *germini*, come se fossero riferiti a due giochi diversi.³³

Come si vede, rimangono alcuni nodi da sciogliere, e per di più concatenati: per farlo serve o una mente come quella di Michael Dummett, capace di costruire facilmente un sistema non solo completo ma anche coerente, oppure trovare altri documenti che permettano, più facilmente ancora, di eliminare alcune fra le ricostruzioni ipotizzate che ancora possono trovare dei sostenitori.

Briscole e trionfi

Le mie ricerche riguardano specialmente l'ambiente fiorentino, anzi toscano, ma la discussione può essere estesa a un contesto ancora più ampio e complesso tenendo conto di quanto conosciamo da altre località. La maniera in cui al mazzo ordinario furono aggiunte le carte “trionfali” e il loro numero furono infatti differenti per tempi e luoghi diversi. Si può essere certi che per trionfo e derivati non sono esistiti solo i mazzi da 52 (48 per la Spagna), 78 e 97 carte finora presi in esame in maniera prevalente.

Tanto per cominciare, il primo mazzo di trionfi con le carte aggiunte di cui ho finora notizia ne aveva 16.³⁴ Siamo in quel caso lontani da Firenze, ma non sarei troppo sorpreso se si riconoscesse che proprio da qui Marziano da Tortona aveva ricavato qualche particolare della sua cultura specifica.

Mazzi primitivi di tarocchi con 70 carte sono stati documentati a Ferrara e interpretati come formati da cinque semi di 14 carte. Sulla corte di Ferrara, in particolare, so che sono state portate a termine ricerche sull'origine dei trionfi, approfondite e di elevato livello accademico, anche grazie al lavoro di Adriano Franceschini.³⁵ A mio modesto parere si deve però fare attenzione nell'usare quei documenti e nell'inserirli nel contesto della civiltà quattrocentesca, che aveva sì alcune corti signorili come centri importanti di cultura e di manifattura artigianale, ma non più in maniera così esclusiva come avveniva davvero, per esempio, nello stadio neopalaziale della grande civiltà minoica.

Non dimentichiamo che poco prima delle prime citazioni note dei trionfi carte da imperatori furono importate a Ferrara da Firenze (e non viceversa!) come ho avuto modo di ricordare³⁶ e ricommentare in seguito.³⁷ Non vedo come a Firenze non si potesse giocare al nuovo gioco del *trionfo* usando un mazzo locale di carte da imperatori, o uno simile.

Mazzi di altro tipo sono stati segnalati o ipotizzati ma è ovvio, anche se non per tutti, che quelli oggi noti al completo sono solo una frazione del tutto trascurabile di quelli realmente esistenti. Tornando a Milano, lo “strano” mazzo di Marziano precedette di decenni quelli più famosi di metà Quattrocento, pure collegati ai Visconti, per alcuni dei quali il numero delle carte “trionfali” nella composizione originaria rimane oggetto di profonde discussioni, anzi proprio di quelle più frequentemente dibattute fra i numerosi esperti delle varie discipline interessate, a cominciare dalla storia dell’arte.

Le discussioni su questi temi dovrebbero tuttavia chiarire prima di tutto il passaggio dal gioco “primitivo” dei *naibi* discusso sopra, al *trionfo*. Quella fu la modifica più importante e tale rimarrebbe, a mio parere, anche se l’idea dei trionfi fosse nata “semplicemente” all’interno dello stesso mazzo dei *naibi*.

In particolare, le innovazioni rispetto ai *naibi* furono due e non è facile capire se e come separate: da una parte quella di introdurre le carte trionfali aggiuntive e dall’altra quella di assegnare nel mazzo dei *naibi* funzioni di briscola a carte singole o a un intero seme, fisso o da determinare di volta in volta. La domanda di quale di queste due innovazioni fu introdotta per prima (se non si è trattato di una sola e la distinzione è avvenuta in seguito, per esempio eliminando le carte aggiunte e riutilizzando il vecchio mazzo per il gioco nuovo) somiglia un po’ alla classica domanda se nacque prima l’uovo o la gallina.

Visto dalla prospettiva degli eventi posteriori, si può concludere che le due innovazioni hanno portato a risultati significativi, ma differenti: nel campo dei successivi giochi di carte tradizionali, fino al *bridge*, è stato il concetto delle briscole all’interno del mazzo ordinario che ha avuto probabilmente più fortuna, mentre le carte aggiuntive hanno a loro volta aperto nuove strade che le hanno portate, fra l’altro, a essere in seguito indicate con il nome di “arcani”, nome già di per sé assai indicativo per un utilizzo ulteriore, semiserio e completamente diverso. (Mi è venuto spontaneo di scrivere “semiserio”, per non dire poco serio, ma dovrei forse correggerlo invece in “serissimo” a giudicare dai fiumi d’inchiostro, anche impastati di erudizione, che su quell’argomento, e non certo sulle briscole, scorrono continuamente.)

È facile ipotizzare, anche ripensando al mazzo di Marziano, che i due concetti delle briscole e delle carte in più possono aver avuto un’origine collegata. Il nuovo “quinto seme” potrebbe essere stato il risultato di una diversa collocazione di quelle stesse carte originariamente aggiunte in ognuno dei quattro semi al disopra delle carte standard: il primo mazzo noto con carte aggiuntive aveva le sedici divinità che si potevano considerare sia come un quinto seme di sedici carte aggiunte, sia come quattro gruppi di quattro carte aggiunte all’interno dei quattro semi preesistenti.³⁸ Perché un meccanismo del genere funzioni senza inconvenienti è necessario che il numero complessivo delle carte del nuovo mazzo con cinque semi sia uguale a quello del vecchio con quattro semi, ognuno con un dato numero di carte aggiunte. Le possibilità sono poche perché quel numero deve essere multiplo di 4 e di 5: per numeri totali plausibili di carte si ottiene un mazzo di 40 (4x10 o 5x8), oppure di 60 (4x15 o 5x12), o al massimo uno di 80 (4x20 o 5x16).

Un mazzo primitivo di trionfi così costruito, per così dire in maniera teorica, sarebbe poi stato diversamente modificato in tempi e luoghi diversi, fino a riformare alcuni standard regionali di tarocchi come i mazzi milanese, bolognese, siciliano e quello più ricco delle minchiate, popolari qui. Dopo le magistrali analisi di Michael Dummett, le varie possibilità di questi sviluppi e i relativi passaggi intermedi costituiscono ancora l’oggetto di studi dettagliati da parte di esperti a tutti i livelli.

Sempre più ricca al riguardo diventa in particolare la documentazione e la discussione che si può trovare in Internet: c’è lì ormai tanto sapere depositato che diventa concreto il rischio di perderci il proprio. Confessando la mia scarsa frequentazione di quegli enormi depositi (intendo in questo campo; sono da tempo per me essenziali e di uso corrente in altri settori di interesse), ci sono alcuni nomi che mi sento di segnalare: Andrea Vitali³⁹ e Girolamo Zorli⁴⁰ che finalmente dedicano una certa attenzione anche alla manifattura popolare di Bologna (e il secondo anche alla tecnica di

gioco); inoltre Lothar Teikemeier⁴¹ per la ricerca insistente e sconfinata in tutti gli ambienti, specialmente, purtroppo, in quelli dei letterati e delle corti.

È difficile trovare oggi sulle questioni discusse sopra un'opinione autorevole dei pochi molto competenti (e, perché no, anche dei molti poco competenti) che se ne interessano, tale da risultare più convincente di un'altra. In casi del genere, nemmeno il criterio di considerare più valida l'opinione con la maggioranza di sostenitori risulta affidabile. Siete insomma ancora autorizzati a darvi autonomamente le risposte che vi convincono di più. Mentre decidete per conto vostro, continuerò a cercare qualche altra informazione negli archivi, con la speranza di restringere il campo delle ipotesi validamente sostenibili.



Figura 1 – Archivio di Stato di Firenze.

Appendice

Statuto di Volterra, 1459.⁴² Capitolo LX. Che alle Carte non si possi giocare se non a due giuochi.

Ancora è provveduto et ordinato che niuno ardisca o presuma per lo avvenire giocare ad alcuno giuoco di carte d'alcuno modo o genere di carte di qualunque vocabulo et modo di giocare si chiami per modo alcuno, excepto quel genere di giocare che volgarmente si dice alla diricta et ancora a vinciperdi, ai quali due modi liberamente et senza pena giocare si possa socto pena di lire cinque a ciascuno contrafacente o altrimenti giucante di facto da torglersili et al comune di volterra da aplicarsi per le due parti et per l'altra quarta parte al rectore che riscotesse et in comune venire facesse et per l'altra quarta parte all'accusatore o denuntiatore a cui ancora sia tenuto secreto.

Le quali due quarte cioe et del rectore riscotente et dell'accusatore overo denuntiatore el generale camarlingo della camera del decto comune poi che a sue mani saranno pervenute pagar possa et debba senza altro stantiamento et hi notai della camera ad uscita ponere liberamente et senza pena et sicondo la forma degli altri ordini del decto comune.

Ancora che tucte et singule pene clausule dispositioni provisioni et capitoli equali parlano et dispongano per alcuno modo contra in giocanti al giuoco vietato et a zara habbia luogo per tucto

contra in giocanti al giuoco delle carte excepti e decti due modi et genere di giuocare sopra permessi et concessi cioè alla diricta et vinciperdi, ai quali giuocare si possi licitamente et senza pena.

Et così come si dice cognoscersi et procedersi et punire si possa come et per giuoco prohibito in qualunque statuti provisioni et ordinamenti si dispone et è ordinato.

Riferimenti

Per brevità, ho utilizzato qui le seguenti sigle:

- AdT per: L'As de Trèfle, Bulletin de l'Association des Collectionneurs de Cartes et Tarots. N.;
- CP per: Comunicazione Personale.;
- SCAS (seguita dai numeri dei pezzi e delle carte) per: Archivio di stato di Firenze. Statuti delle comunità autonome e soggette.;
- TPC per: The Playing-Card, Journal of the International Playing-Card Society, Vol.

- ¹ TPC XVII No. 4 (1990) 128-135.
- ² S. Mann, *Collecting Playing Cards*, Baker, London 1973.
- ³ M. Dummett, *The Game of Tarot*, Duckworth, London 1980.
- ⁴ G. Guidi, *Il governo della città-repubblica di Firenze del primo Quattrocento. III Il contado e il distretto*. Olschki, Firenze 1981.
- ⁵ SCAS 848, c. 5r.
- ⁶ SCAS 311, c. 130r.
- ⁷ SCAS 92, c. 91r.
- ⁸ SCAS 920, c. 22v.
- ⁹ SCAS 370, c. 31r.
- ¹⁰ SCAS 943, c. 183r.
- ¹¹ SCAS 222, c. 26v.
- ¹² SCAS 280, c. 89r.
- ¹³ SCAS 790, c. 92r.
- ¹⁴ SCAS 299, c. 13r.
- ¹⁵ TPC XVII No. 3 (1989) 107-112.
- ¹⁶ SCAS 939, cc. 136-138.
- ¹⁷ AdT 51 (1993) 4-5.
- ¹⁸ TPC XIX No. 1 (1990) p. 16.
- ¹⁹ SCAS 348, c. 161r.
- ²⁰ AdT 51 (1993) 4-5.
- ²¹ TPC XXIV No. 5 (1996) 134-141.
- ²² T. Depaulis, CP Agosto 2011.
- ²³ TPC XXXV No. 1 (2006) 52-63.
- ²⁴ TPC XXXVI No. 1 (2007) 51-62.
- ²⁵ TPC XV No. 4 (1988) 117-25.
- ²⁶ T. Depaulis, CP Luglio-Agosto 2011.
- ²⁷ TPC XVI No. 3 (1988) 78-83.
- ²⁸ AdT 52 (1993) 9-10.
- ²⁹ SCAS 471, c. 42v.
- ³⁰ SCAS 470, c. 17r.
- ³¹ TPC XVII No. 1 (1988) 23-33.
- ³² AdT 38 (1989) 9-10.
- ³³ T. Depaulis, CP Agosto 2011.
- ³⁴ TPC XVIII No. 1 e No. 2 (1989) p. 28-38.

³⁵ A. Franceschini, *Artisti a Ferrara in età umanistica e rinascimentale. 1: Dal 1341 al 1471*. Corbo, Roma-Ferrara 1993.

³⁶ AdT 54 (1995) 16-17.

³⁷ *Cartophilia Helvetica*, 11 N. 4 (1996) 11-13.

³⁸ TPC XXVIII No. 3 (1999) 144-151.

³⁹ <http://letarot.it>

⁴⁰ <http://www.tre-tre.it/menu/accademia-del-tre/storia-dei-giochi-di-carte/>

⁴¹ <http://trionfi.com>

⁴² SCAS 939, c. 137v.