

1756 Vienna, e Norimberga – Il gioco delle minchiate

Franco Pratesi

1. Introduzione

Continuando a cercare vecchi testi con le regole del gioco delle minchiate ho trovato una trattazione poco o punto conosciuta in un antico manuale sui giochi. Si tratta di uno spesso volume di oltre cinquecento pagine stampato a Vienna nel 1756,¹ a Vienna e Norimberga nello stesso anno, e ristampato più volte in seguito (almeno negli anni 1769 e 1789). Non sono molti i manuali di giochi vari più antichi di questo.

La sua stampa a Vienna non avviene per caso; anzi se ne trova una giustificazione nello stesso lunghissimo titolo che è sufficiente per illustrare tutto il contenuto: *L'arte di portare il mondo con sé nei vari tipi dei giochi, come sono comuni nelle società di rango più elevato, specialmente nella città residenza imperiale e reale di Vienna*. Naturalmente Vienna era allora molto più che la capitale austriaca e accoglieva personalità e mode da tutta l'Europa centro-orientale e anche oltre.

I giochi di cui si forniscono le regole sono quasi un centinaio e molti di questi sono giochi di carte. Nella lista sono rappresentati giochi da tutta l'Europa, e un buon numero sono tipicamente italiani o francesi, oltre che naturalmente tedeschi. Alle minchiate è dedicato un intero capitolo², che si ritroverà poi inalterato non solo nelle edizioni successive con il medesimo titolo, ma anche in raccolte diverse³, e anche a Berlino nell'anno 1800⁴.

Non è facile individuare l'autore del libro; alcuni repertori indicano Georg Bauer (1721-1769), che risulta però come il libraio editore; ho comunque notato che alla fine della lunga prefazione si legge *Die Verfassere*, cioè gli autori, indicando quindi una redazione a più mani. Per diversi giochi la compilazione copia, integralmente o quasi, una descrizione già presente in altri testi di vari editori.

Continuo traducendo tutto il capitolo sulle minchiate di questo libro. Inserirò delle note nella traduzione, compresi alcuni commenti, e quindi passerò alla conclusione e a un'appendice a proposito di un episodio particolare in cui furono coinvolte le minchiate e l'imperatore di Vienna.

2. Traduzione integrale del testo

Questo gioco è stato trovato in Italia, come molti altri simili. A Bologna e Napoli è stato introdotto come gioco di società.⁵

Si presenta come una lotta in cui due nemici lottano fra loro, e uno cerca di superare l'altro. Si gioca con carte del tutto speciali, che però in Germania non si trovano facilmente. Di solito⁶ si gioca con 97 carte, nelle quali si trovano 24 che contano e portano punti; tutte le rimanenti vengono però chiamate carte vuote, perché non possono contare niente.

Questo gioco si può svolgere in maniere differenti, cioè ognuno per sé, oppure due e due insieme. Si può anche giocare in due, tre, o quattro persone. Ogni volta uno gioca con un compagno, oppure

¹ *Die Kunst die Welt mitzunehmen in den verschiedenen Arten der Spiele, so in Gesellschaften höhern Standes, besonders in der Kayserlich-Königlichen Residenz-Stadt Wien üblich sind.*

² Alle pp. 217-228 nelle due edizioni del 1756.

³ <https://www.digitale-sammlungen.de/en/view/bsb10133181?page=150,151&q=min> Alle pp. 119-128.

⁴ https://www.google.de/books/edition/Johann_Nikolaus_Martius_Unterricht_in_de/5yRhIR66-DgC?hl=de&gbpv=1&dq=minchiate+regeln&pg=PT4&printsec=frontcover

⁵ Si sarebbe atteso invece Firenze e Roma. O gli autori non sono informati correttamente, oppure distinguono gli ambienti segnalando quelli di Bologna e Napoli come più esclusivi o elitari, il che non corrisponde al vero, almeno per Roma.

⁶ Il "di solito" è strano. Probabilmente è dovuto a una forma di cautela dovuta a insicurezza; ma rimane qualche sospetto che, al contrario, delle minchiate fossero note ai compilatori varianti di gioco – o di mazzi – poi dimenticate. Non credo che si possa riferire ai poco diffusi mazzi di minchiate, forse di 69 carte, usati a Lucca (Dummett, McLeod, *A History of Games Played with the Tarot Pack*, 2004, p. 354).

solo per sé stesso, comunque grande possa essere il numero dei giocatori. La maniera più usuale di giocare questo gioco è in quattro, fra due coppie di giocatori.⁷

Se i giocatori sono meno di quattro, si danno 25 carte per uno, ma se sono quattro ognuno riceve solo 21 carte, ma l'ultima deve essere in ogni caso mostrata a tutti i giocatori; se quest'ultima carta dovesse essere una di conto, chi la riceve segna per sé tanti punti quanto vale la carta scoperta; se la carta scoperta fosse però una senza valore, nessuno può segnare punti.

Se uno qualsiasi gioca per sé stesso e gli sono date carte cattive, può non giocare, se preferisce, ma gettare le carte a monte, con tuttavia questa condizione, che alla fine deve pagare alcuni punti, come fissati prima, a quello che fa l'ultima mano. Colui che ha gettato le sue carte, e anche non dovesse giocare, può comunque esigere la penalità dei punti che perde chi gioca. La penalità solitamente da pagare è la seguente: chi è di mano, se non vuol giocare paga 20 punti, il secondo 30, il terzo e il quarto 40 punti.⁸

Il mazziere, dopo aver dato le carte a tutti, deve guardare se nelle carte rimanenti sono rimaste alcune di conto, e se ci sono può scambiarle con altrettante delle sue e in questo caso si usa dire giocare con la fola, il che non significa altro che nel gioco sono presenti tutte le carte di conto.⁹

Tutte le carte si suddividono o in tarocchi o in cartiglia. Le cartiglie poi si suddividono in quattro diverse specie, cioè in spade, bastoni, coppe, e denari; nessuna di queste specie di carte conta, eccetto il Re, che vale 5, ed è una carta di conto.

In tutti i semi le carte più alte prendono le più basse, eccetto che a coppe e denari, nel qual caso le peggiori superano le più alte, se non sono figure; perché le figure superano sempre le carte numerali, e solo le numerali hanno la libertà di prevalere su quelle di numero superiore.

I tarocchi sono 40 e con il Matto 41,¹⁰ e sempre le minori sono prese dalle maggiori. Ognuno di questi tarocchi è numerato fino a 35, ma gli altri 5 oltre questi non sono numerati e sono chiamati Arie; essi si distinguono tuttavia dagli altri attraverso la figura, dato che la minore rappresenta la Stella, la seconda la Luna, la terza il Sole, la quarta il Mondo, e la quinta le Trombe; e queste sono le carte più alte del gioco.

Tre carte di quelle che contano, sono cioè dall'1 al 5 compresi, il Dieci il Tredici e il Venti, e dal 28 fino al 40 escluso il 29, se sono in sequenza formano una verzigola¹¹; se sono in sequenza, anche 4 o 5 carte fanno una verzigola;¹² ugualmente fanno una verzigola le carte seguenti: Matto, Trombe, 1. 13. e 28.¹³ 10. 20. e 30. o anche 20. 30 e Trombe, come ugualmente tre Re; in questo è tuttavia da notare che il matto può venire utilizzato per tutte le verzigole,¹⁴ nonostante che sia la più bassa di tutte le carte, non può tuttavia prendere nessuna di quelle, e di per sé solamente non può fare nessuna verzigola se non è unito con le Trombe.¹⁵

Ogni verzigola conta 5 punti,¹⁶ eccetto 4 Papi, che contano solo 3, e le altre¹⁷ 5 Arie, che contano 10 punti ognuna.

⁷ Questa forma del gioco è documentata già nel Cinquecento, ma solo all'epoca del libro stava diventando praticamente l'unico modo di giocare alle minchiate, in parallelo poi a simili modi di giocare che si imponevano con il tressette e poi il whist.

⁸ La sequenza crescente è diversa in altre descrizioni, per es. 20, 40, 50 e 60 nella Nota del Minucci.

⁹ In varianti successive la facoltà di scegliere le carte della fola viene messa all'asta fra i giocatori.

¹⁰ Solitamente il matto è considerato una carta a parte e non il 41.o tarocco.

¹¹ Di solito gli autori italiani sono incerti fra versicola e verzigola nello scrivere questa parola che non si incontra al di fuori del gioco delle minchiate; qui l'incertezza è risolta diversamente e non modifico la grafia.

¹² Nel seguito si limita a fare gli esempi delle verzigole con tre carte.

¹³ Qui l'1 in mezzo ai cinque numeri sembra appartenere, separatamente, sia ai primi tre che ai secondi tre; le verzigole sono infatti due di tre carte: 1, Matto, Trombe e 1, 13, 28.

¹⁴ Detto così lascerebbe aperta l'ipotesi del Matto in grado di sostituire qualsiasi carta mancante nella serie; invece può solo aggiungersi alla verzigola, aumentandone la lunghezza e contribuendo al punteggio complessivo con il suo valore.

¹⁵ Qui si potrebbe intravedere una inesistente verzigola di due carte (leggendo magari come 2+3 la serie dei cinque elementi elencati prima insieme per le verzigole); se non è così, come ci risulta da tutte le altre fonti, si sarebbe potuto scrivere ugualmente che il Matto non può formare una verzigola se non è unito con l'1.

¹⁶ Sottintende per ogni carta che la forma.

¹⁷ Forse si intendono le 5 Arie fra gli "altri" tarocchi. Altre arie non ce ne sono.

Le verzigole si usa contarle tre volte, una volta prima che si cominci a giocare, e cioè quando la stessa è soltanto dichiarata prima del gioco, perché dopo che sono state giocate le prime carte quella non si può più mostrare, né contare. Ma alla fine del gioco si conta ancora due volte, se si è portata a casa.

Chi alza le carte, dopo che sono state mischiate, può prendere davanti a sé la carta alzata, se è una carta di conto, e ancora tutte le altre che la seguono, nel qual caso il mazziere dovrà compensare ciò che gli manca nella sua porzione, con quelle carte che sono state spostate da colui che le ha rubate e poste davanti a sé.

Di quelle carte rimaste in più, quando cioè tutti i giocatori hanno già le loro carte, il mazziere deve togliere tutte le carte di conto, non escluse quelle che sono sopra 20, altrimenti queste non servirebbero a fare verzigole, il che si deve intendere anche per il Ventinove¹⁸.

Chi sostituisce le carte deve sempre mettere via¹⁹ qualsiasi altra carta che non sia di conto, perché queste carte devono necessariamente rimanere nel gioco.

Regole

I

Se un giocatore, o per disattenzione nel ricevimento delle sue carte, o per dimenticanza nella sostituzione, avesse giocato con più o meno carte del dovuto, deve necessariamente pagare la penalità e poi non può segnare niente, eccetto l'ultima mano, se la fa, e le carte che prende; la quale penalità è inflitta anche al suo compagno, e questo errore non può essere rimediato se è stata giocata la prima carta. Tuttavia, se anche la prima carta è stata giocata, e qualcuno si è accorto di averne una in più, in questo caso potrebbe rimediare al danno, se dicesse che questa carta, che ha giocato, sarebbe una carta che voleva mettere in sostituzione, nel qual caso a lui si fanno buoni 19²⁰ [punti], si concede lo spostamento e la penalità deve essere richiesta al mazziere; ma questo non vale, se avesse giocato una carta di conto.²¹

II

Chi sbaglia nella distribuzione deve pagare una penalità di 20 punti per la prima carta e di 10 per tutte le altre, e ciò fino alla somma di un resto; se lo sbaglio accade per tutti, chi ha sbagliato così deve pagare a tutti, e può succedere che si debba pagare un resto per ogni errore nel dare le carte.

III

Chi ha le carte dovute, ma gli sono state date per svista, può a suo piacere scambiare le carte, ma deve giocare, soltanto se non fa errori nello scambio; e se ne avesse di meno, prima di giocare deve richiedere al mazziere quante gliene mancano e quello deve senza ritardo darne dal resto del mazzo quante gli mancano; ciò deve solo accadere prima che abbia fatto la fola. Si può anche obbligare il mazziere a pagare una penalità ogni volta che si dimentica di dare scoperte le carte giuste.²²

IV

Il Matto può essere giocato ogni volta a piacere del giocatore, ma non nell'occasione in cui uno dei giocatori ha giocato per la prima volta una carta senza valore, e su quella il giocatore che lo segue ha giocato un tarocco non avendo carte nel seme, perché allora chi ha il Re, se non ha ancora giocato, lo deve giocare, anche se ha altre carte del seme o anche il Matto; tuttavia, ciò può accadere solo durante la prima giocata e non in altre volte.

V

Il giocatore deve seguire ogni volta il seme che viene giocato, e se uno aveva giocato denari, l'altro ci mette sopra un tarocco, mentre avrebbe avuto il seme per seguire, allora deve pagare un resto a

¹⁸ Accenna alla possibilità del 29 di entrare in verzigola e contare.

¹⁹ In sostituzione di quelle "rubate".

²⁰ Il numero non si capisce – forse è un errore di stampa invece di 20, sottintendendo punti, ma si conserva nelle edizioni successive.

²¹ Perché le carte di conto non si possono scartare e quindi la scusa non sarebbe valida. (Tuttavia, si dovrebbe tenere presente che solo il mazziere e chi alza il mazzo prima della distribuzione hanno la facoltà di prendere e sostituire le carte.)

²² Cioè di scoprire l'ultima carta della distribuzione.

ognuno dei suoi avversari; questa penalità la deve tuttavia pagare soltanto colui che non ha seguito il seme e non il suo compagno, come accade per quegli²³ altri errori.

VI

Se uno non segue il seme giocato si chiama rifiuto, cioè rifiutare il seme. Ma il giocatore che non ha più carte del seme giocato deve giocare tarocco finché ne ha; e se non ne ha più, allora può giocare una carta a suo piacere.

VII

Talvolta i giocatori possono calare le carte in tavola (per liberarsi del pericolo del rifiuto) e lasciare ai giocatori l'opzione di prendere una carta a loro scelta, nel qual caso non possono più giocare le proprie carte in questa partita, perché sono considerate come perse; tuttavia non può farlo se ha ancora un Re²⁴ in mano.

VIII

Se uno non riconosce²⁵ di aver catturato una carta di conto al suo avversario, oltre alla penalità di due resti²⁶ alla fine del gioco deve restituire le carte catturate a quello, a cui le aveva prese, cosa che deve fare anche con quelle altre carte oltre alle sue.

IX

Perché il rifiuto si possa chiamare così è necessario che quello a cui capita abbia dovuto giocare più volte e per questo non basta che la presa sia stata già fatta e coperta, eccetto nel caso che ciò fosse successo a quello che ha commesso il rifiuto.

X

Il giocatore può anche evitare la penalità del rifiuto, se si è accorto del rifiuto prima di giocare di nuovo, ma con la condizione che prenda di nuovo in mano il suo tarocco dalle carte in tavola in cui è avvenuto il rifiuto. Se però lascia in tavola il tarocco come pure le carte del rifiuto, non si deve credere che abbia posto le carte del rifiuto in tavola per migliorare, ma per giocare di nuovo, e allora dovrà pagare la penalità.

XI

Ogni resto consiste di 60 punti. Se dopo la prima volta anche la seconda volta non ha riconosciuto o ha negato, deve subito dopo la scoperta pagare 2 resti o penalità doppia.

XII

Il Matto può essere dato a ognuno, oppure no, perché questa carta si può giocare quando si vuole, e perché rappresenta tutte le figure, eccetto che non può prendere. Può accadere il caso che colui che ha in mano il Matto non fa nessun presa e si trova alla fine del gioco senza carte che potrebbe giocare al posto del Matto, nel qual caso deve giocare il Matto, benché sia una carta di conto, perciò la morte non viene conteggiata.²⁷ Ma se fosse costretto al posto del Matto di giocare altre carte di conto, perché non ne ha altre, si segna subito la morte di tali carte di conto.

XIII

Chi inizia a giocare prima di dichiarare, o lascia giocare altri, non può più dichiarare; ma le verzi-gole devono alla dichiarazione essere posate e mostrate apertamente.

XIV

Le carte che contano sono le seguenti:

Le Arie contano 10.

I tarocchi alti 5.

I Re 5.

I Papi 2, 3, 4, e 5 contano 3.

²³ Non è chiaro se quegli altri sono pochi o molti o tutti; sembra però riferirsi al caso precedente in cui invece il compagno doveva pagare.

²⁴ In altre regole si precisa che, oltre ai Re, non deve esserci nessun tarocco.

²⁵ Non segna i punti corrispondenti.

²⁶ Regola che non pare presente in altri manuali e che prevederebbe una penalità incredibilmente alta.

²⁷ Questo trattamento di favore per la perdita del Matto non è segnalato in altri testi.

In questo gioco possono tuttavia accadere molti altri casi, che sono impossibili da racchiudere in una sola regola, perché per questo ci vorrebbe un libro intero.



Dieses Spiel ist, wie viele andere dergleichen, im Italien erfunden worden. In Bologna und Neapel, ist es als ein Gesellschafts-spiel eingeführet.

Es stellet solches gleichsam eine Schlacht vor, wo zwey Feinde gegen einander streiten, und einer den andern zu überwinden suchet. Es wird mit einer ganz besondern Karte gespielt, welche man aber nicht so leicht in Deutschland findet. Gemeiniglich wird es mit 97 Karten gespielt, darunter sich 24 Haupt-Blätter befinden, welche zählen und Honneurs bringen; alle übrige aber werden leere Karten genannt, weil sie nichts zählen können.

Man kan dieses Spiel auf unterschiedliche Art spielen, nemlich ein jeder spielelet vor sich allein, oder es spielen zwey und zwey zusammen. Es kan auch unter zwey, drey, oder vier Personen gespielt werden. Jederzeit spielelet einer mit einem Compagnon, oder allein vor sich selbst, wie groß immer die Anzahl der Spieler seyn mag. Die gewöhnlichste Art dieses Spiel zu spielen ist unter vier Personen, von diesen zwey und zwey zusammen zu spielen pflegen.

Soll.

3. Commento e conclusione

Un primo commento va riservato alla forma del testo. Se uno pensasse di usare il traduttore Google o altri programmi per passare facilmente dal tedesco all'italiano rimarrebbe deluso. Prima di inserire il file nel traduttore sarebbero infatti probabilmente necessarie alcune laboriose operazioni preliminari: ritoccare le pagine per avere maggiore contrasto e definizione, passare dai caratteri gotici a quelli romani, e inoltre passare da un tedesco relativamente antico alla lingua attuale. Si trovano anche alcune parole, poche per fortuna, di cui si è perso completamente il significato. C'è da aspettarsi che diversi passaggi della mia traduzione saranno migliorabili da lettori competenti.

Si nota la divisione in due parti della trattazione, una prima con le spiegazioni sulle modalità di gioco, una seconda, qui con articoli numerati, riservata alle leggi da rispettare nel caso di errori o situazioni discutibili, indicando le relative penalità per chi non le osserva. Questa seconda parte in altri casi è l'unica presente; cioè in quei casi si dà per scontata la conoscenza del gioco e si forniscono solo le regole da rispettare, in modo da evitare le altrimenti inevitabili discussioni e liti fra i giocatori.

Questa descrizione delle minchiate, presentata in tedesco nel 1756, è una delle prime che abbiamo sul gioco; anche il gioco dei tarocchi, il capostipite della famiglia aveva avuto solo da un paio di anni una prima descrizione stampata in tedesco.

Nella stessa Italia le opere pubblicate in precedenza sono poche: *Le Regole generali* di Luigi Bernardi²⁸ pubblicate a Roma nel 1728 e 1742 e ripubblicate a Macerata nello stesso 1756; il libro di Francesco Saverio Brunetti, Roma 1747, su minchiate ombre e scacchi di cui si conservano molte copie (anche grazie all'insolito contenuto letterario)²⁹; infine *Il Capitolo* di Pio Enea degli Obizzi, uscito solo quattro anni prima a Livorno³⁰; nessuna edizione fiorentina (a parte la precedente descrizione del Minucci che era però solo una lunga nota in un libro del 1688 di argomento diverso³¹).

Non è chiaro allora quale possa essere stata la fonte di questa descrizione, che non coincide esattamente con nessuna di quelle precedenti a noi note; forse circolava un manoscritto italiano andato perduto, o qualche viaggiatore tedesco aveva raccolto e trasmesso le regole di un gioco visto dal vivo e che gli era piaciuto. Comunque, indipendentemente dalla letteratura sul gioco, può essere indicativo il fatto che nello stesso 1756 furono esportati da Firenze a Vienna ben 144 mazzi di minchiate.³²

Rimane anche qualche incertezza sulla data, e cioè se la modalità di gioco corrisponde a quella in voga in quegli anni soprattutto a Firenze e a Roma. Con la capitale imperiale di Vienna esistevano collegamenti diretti con entrambe le città, ma si può immaginare un ritardo di qualche anno prima che si giungesse a stampare a Vienna le regole di un gioco solo toscano fino a poco prima, anche se già diffuso all'epoca in altre città, e a Roma in particolare.

Il fatto stesso che nel libro si parli invece di Bologna e di Napoli lascerebbe pensare che le fonti primarie per questa informazione fossero ancora diverse. Tuttavia, un collegamento importante fra le minchiate e Vienna si può trovare nientemeno che in Francesco I che era l'imperatore residente a Vienna ma che, fra gli altri titoli, aveva anche quello di granduca di Toscana. Anche se l'imperatore seguiva solo da lontano il governo della Toscana, il percorso Firenze-Vienna era frequentemente transitato da diversi funzionari della corte.

Altrettanto notevole è il fatto che, in seguito, un libro che con i suoi dettagli superò tutte queste descrizioni apparve pure in lingua tedesca a Dresda nel 1798, prima di essere tradotto in italiano nel 1830, ancora in Germania.³³ Anche la fiorentina Accademia dei Germi usa oggi prevalentemente questa edizione tedesca per illustrare le regole di un gioco che si impegna a riproporre per rinnovare un'antica tradizione locale.³⁴ Si direbbe insomma che ci voleva la tipica pignoleria degli scrittori in

²⁸ *The Playing-Card*, Vol. 48, No. 3 (2020) 96-102. <https://www.naibi.net/A/84.pdf>

²⁹ *The Playing-Card*, Vol. 49, No. 2 (2020) 64-69. <https://www.naibi.net/A/84.pdf>

³⁰ *The Playing-Card*, Vol. 47, No 3 (2019) 176-179. <https://www.naibi.net/A/80-CARDS.pdf>

³¹ <https://www.naibi.net/A/UGHI.pdf>

³² *Ludica*, 24 (2018) 20-38. [82-Pratesi-2a bozza-4ott2018.pdf](https://www.naibi.net/A/82-Pratesi-2a-bozza-4ott2018.pdf) (naibi.net)

³³ *The Playing-Card*, Vol. 47, No 3 (2019) 176-179. <https://www.naibi.net/A/81.pdf>

³⁴ <http://germini.altervista.org/>

lingua tedesca per completare meglio il complesso quadro delle regole di questo gioco così straordinario, già a partire dal mazzo di carte utilizzato.

La descrizione qui tradotta si presenta abbastanza completa, sia pure nella sua brevità, tenendo conto che contiene sia la descrizione del gioco sia le regole di comportamento in caso di errori, con le relative penalità; non aggiunge molto a quanto già noto dalle altre edizioni, ma queste notizie sono utili perché in quasi tutte le altre pubblicazioni si discute solo la variante giocata in quattro fra due coppie (che da Roma si diffuse in tutta l'Europa), mentre sono piuttosto rare le notizie sulla variante a ognun per sé di cui qui si tiene conto.

4. Appendice. Imperatore e minchiate a Roma

Per mostrare che era possibile per lo stesso imperatore sul trono a Vienna di venire in contatto con le minchiate aggiungo un episodio che non riguarda più Francesco I, ma suo figlio Giuseppe II, imperatore a Vienna dal 1765. Il fatto è descritto in una lettera dell'abate milanese Giorgio d'Adda, inviata al fratello da Roma; la data è 3 giugno 1769, il giorno precedente all'incoronazione di Clemente XIV che verosimilmente fu l'occasione dell'arrivo a Roma dell'imperatore.

La lettera in questione è riprodotta in un libro di Felice Calvi³⁵ e dal medesimo testo ne ricopio i passaggi di interesse in questo contesto, preceduti da altri due brani copiati dall'introduzione per inquadrare l'ambiente e il personaggio.

L'abate Giorgio d'Adda-Salvaterra, era un altro di quei milanesi patrizi che cercavano nella prelatura romana ricchezza, onori, fama. Il d'Adda però non faceva tutto il cammino desiderabile: non giungeva fino alla nunziatura; né tanto meno poteva fregiarsi della porpora. Era uomo, a quel che pare, di spiriti vivaci, maniero, amante più del lieto vivere che dell'intenso studio; preferiva la società azzimata delle principesse romane alla lettura de' polverosi infoglio. Uscito dalla diramazione di una illustre famiglia i cui membri l'imperatore Leopoldo I aveva decorato de' titoli feudali del Sacro Romano Impero, incominciava la sua carriera prelatizia con l'incarico avuto da Benedetto XIV (28 ottobre 1753) di portare, come legato apostolico, le insegne cardinalizie ad una nostra conoscenza, al Nunzio in Parigi, monsignore Carlo Durini. È quindi Referendario di ambe le Segnature; poi colmato dai succedentisi pontefici di favori e di pensioni, muore Prefetto della Segnatura in Roma. Monsignor d'Adda passava i migliori anni di sua vita nell'alma città di Roma, quand'essa era ancor più d'oggi il desiato convegno delle famiglie d'Europa le più distinte per opulenza, per grande posizione sociale. (p. XXIV)

La cronaca del Vaticano e la venuta in Roma di principi e principesse di sangue reale è tema prediletto dal nostro Abate. Egli subisce tutto il prestigio che circonda que' personaggi. L'imperatore Giuseppe II, con una bontà che lo commove, degna occuparsi di lui e del giuoco delle minchiate, e l'arciduchessa Beatrice d'Este, moglie di Ferdinando d'Austria-Lorena, governatore della Lombardia, gli porge recenti notizie di Milano. Continuamente in pensiero per la propria sorte, non però se ne risente il suo costante buon umore, la sua esuberante benevolenza pel mondo in cui vive, l'ottimismo inalterabile con cui giudica quel nembo di forestieri, quella fioritissima nobiltà, che scende dal Nord e fa sosta nella capitale dell'orbe cattolico. (p. XXVI-XXVII)

Roma, li 3 Giugno 1769.

Carissimo Fratello,

Credo che à quest'ora sarà costi l'Imperatore ed avrete il piacere di riconoscere un Principe il più savio, ed amabile che si ritrovi. Io ne ho avute qui le riprove, essendosi degnato una sera in Casa Sforza di stare dietro la mia sedia in piedi mentre giocavo a

³⁵ F. Calvi, *Corrispondenze segrete di grandi personaggi*. Milano 1878.

minchiate, costringendomi a restare a sedere, e proseguire il mio gioco, domandandomi varie cose concernenti lo stesso gioco. E esso qui ha edificato tutti con la somma sua pietà, ha gratificato molti colla sua generosità, ed ha generalmente portato via il cuore di tutti, tanto Nobili che Plebei. In Casa Corsini ebbi pure l'onore di cenare alla tavola dove esso sedeva, e poco da esso discosto. In Milano poi spero che forse la di lui venuta non sarà indifferente, e che lo Stato ne risentirà del sollievo. (p. 322)

Firenze, 06.05.2024