

## La Magia bianca – Giochi di carte

Franco Pratesi

### 1. Introduzione

Presento qui il primo di tre libri manoscritti di giochi di prestigio che contengono una parte notevole dedicata ai giochi di carte; sono tutti conservati nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, a differenza di un simile libro manoscritto, compilato in età precedente, che avevo recentemente trovato nell'Archivio di Stato.<sup>1</sup> Mi limito a descrivere sommariamente il contenuto sulla base dei titoli dei vari giochi, di cui riporto solo pochi esempi.

Molti anni fa pubblicai uno studio sugli antichi libri a stampa, soprattutto opuscoli di poche pagine, dedicati all'argomento.<sup>2</sup> Ero infatti sorpreso che un libro completo in materia, e con una bibliografia piuttosto estesa, ne citava pochissimi.<sup>3</sup> L'autore, Carlo Rossetti, è morto nel 1948 ma il suo libro è stato ristampato più volte senza aggiornamenti; non ho trovato opere più recenti che siano più complete di questa, che tuttavia descrive sì molti giochi, ma senza presentarli in una prospettiva storica.

In effetti non avverto la necessità di una raccolta più estesa di giochi con la maniera di condurli, perché già in questa edizione si incontrano spesso più maniere di eseguire il medesimo gioco. Quello che mi manca è una panoramica storica sull'evoluzione di questi giochi. Ho letto indicazioni di alcune vecchie edizioni che sembrerebbero utili, ma non ne ho trovati esemplari in biblioteche accessibili.

Si sa che oggi gli USA sono il grande paese in cui tutti questi giochi hanno avuto la maggiore diffusione e gli sviluppi più significativi. Persino il libro italiano ricordato sopra, quando elenca la letteratura e gli editori, si riferisce agli USA molto più che a qualsiasi altro paese. Tuttavia, gli USA non esistevano quando questi giochi nacquero; quando i primi si diffusero in Italia e in Europa, in America c'erano solo i nativi americani, che neppure conoscevano le carte da gioco.

Quindi una ricostruzione del progresso sia nell'introduzione di nuovi giochi, sia nella loro diffusione da un paese a un altro deve cominciare in Europa, a meno di voler cercare ancora più indietro nel Medio Oriente o addirittura nell'antica Cina. In prospettiva storica, questa letteratura specifica presenta un interesse notevole perché quando si trovano scritti che descrivono nel dettaglio i giochi di carte il tipo di giochi illustrato è proprio questo; solo in seguito cominciarono ad apparire i manuali sull'uso tradizionale delle carte al tavolo da gioco.

Insomma, mi manca su questi giochi un libro scritto da un Michael Dummett e ciò ha la conseguenza spiacevole che se incontro un nuovo testo non ho mai una sufficiente conoscenza di base per capire quando si tratta di giochi davvero nuovi e originali o se in qualche modo si ripetono trucchi e procedure già note da tempo.

Quindi ho ritenuto di non poter andare oltre a una presentazione più semplice e sintetica possibile, basata sui titoli dei giochi. Se poi per il singolo gioco la "regola" o soluzione è uguale o diversa da altre note dovrà essere controllato sul manoscritto da chi fosse interessato. Oltre agli indici, riporterò solo un numero estremamente ridotto di giochi.

### 2. Il libro *La Magia Bianca*<sup>4</sup>

Nell'Inventario della biblioteca si legge "La Magia bianca o siano giochi di lestezza di mano con la ciarlata o sia introduzione al gioco dei bussolotti con vari giochi burleschi per piacere e divertimento delle conversazioni. Ms pp. 153 Dono del Prof. C. De Stefani". In effetti, le pagine sono state numerate in seguito da 1 a 160.

Aperto il libro si trova nel frontespizio il lungo titolo riportato nell'Inventario; il manoscritto ha le carte numerate a pagine e i giochi sono elencati con numeri successivi. Quelli che coinvolgono

<sup>1</sup> <https://www.naibi.net/A/CARPREST.pdf>

<sup>2</sup> *L'Esopo*, N. 50 (1991) 67-76. <https://www.naibi.net/A/38-ESPREST-Z.pdf>

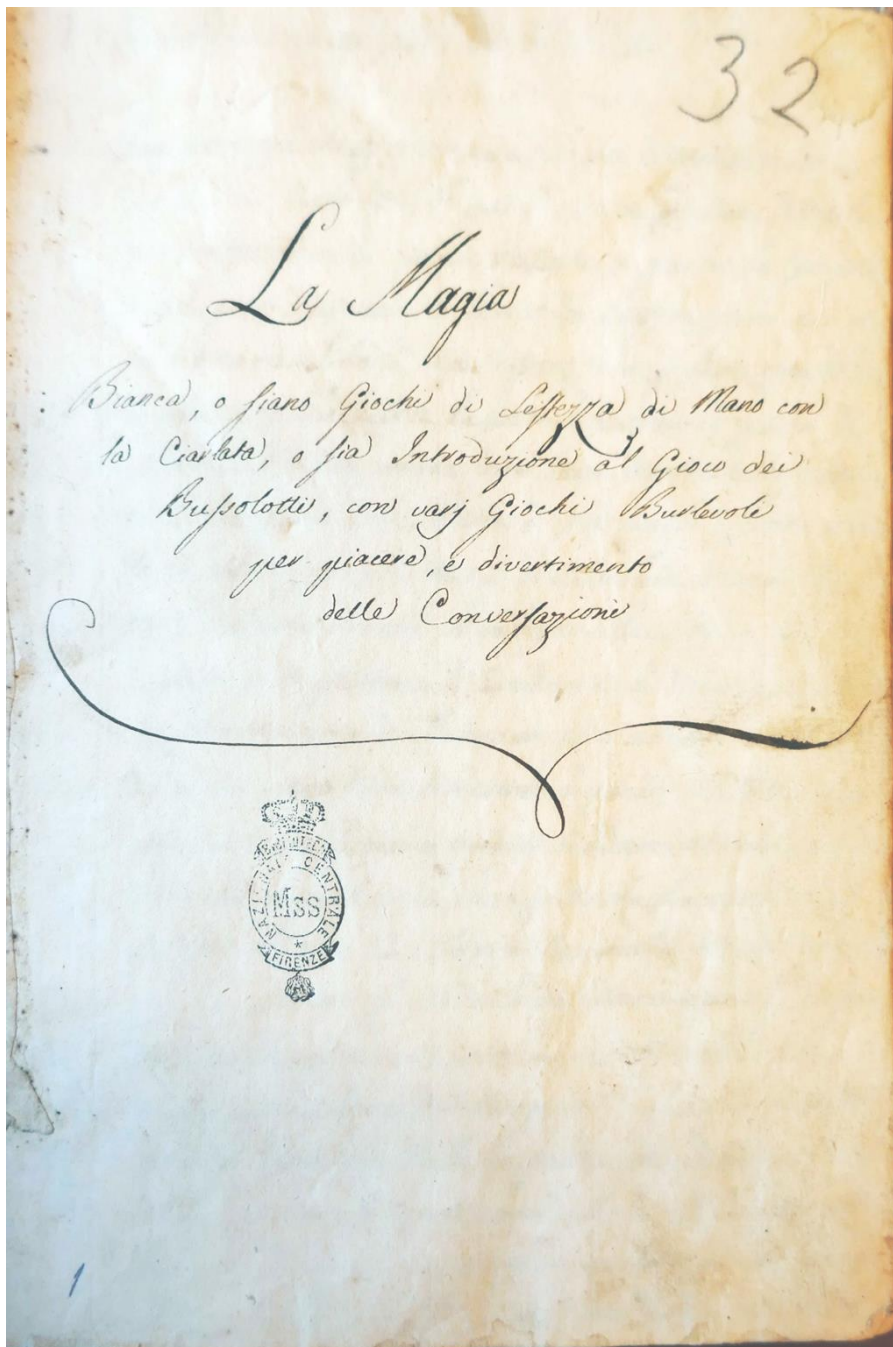
<sup>3</sup> C. Rossetti, *Magia delle Carte*. Milano 1958.

<sup>4</sup> BNCF, *Nuove Accessioni*, 131.

carte da gioco si trovano fin dall'inizio e proseguono, intervallati da giochi di altro tipo che non prendo in considerazione.

In questo caso la scrittura è molto elementare, quasi in stampatello, e anche come lessico e come grammatica si intravede un'istruzione minima. In confronto ad altre raccolte di giochi qui si nota un ricorso più frequente alla complicità di uno o più compagni, e persino del proprietario dell'abitazione in cui si svolge lo spettacolo. Il tutto si presenta di carattere più amatoriale e familiare del solito. Nel libro non ci sono figure.

Per me è impossibile proporre una data per la stesura di questo libro, benché mi renda conto che si tratterebbe di un'informazione essenziale. La grafia potrebbe forse arrivare all'inizio dell'Ottocento, ma appare più probabilmente settecentesca; d'altra parte, la credulità indicata dai "segreti" farebbe sperare in un ambiente del Settecento, o magari prima.



BNCF, Nuove Accessioni, 131. Frontespizio  
(Riproduzione vietata)

Questi “segreti” si trovano alla fine del manoscritto, e precisamente alle pagine 132-148 e 157-160, e consistono in strani farmaci e rimedi, ma anche in ricette per vernici, mastici, e saponi. Mi sembra utile darne un’idea, indicando semplicemente alcuni ingredienti dei vari rimedi proposti: la radice della malva, il ventricchio del gallo, la testa della lucertola, lo sterco di gallina, la pelle del riccio terrestre, e penso che basti.

Tuttavia uno dei segreti si presenta per noi più importante degli altri, certamente non per la prescrizione, ma perché ha un riferimento preciso alla fonte: un autore senese del Cinquecento, Pietro Andrea Mattioli.<sup>5</sup> Il racconto riguarda un romito del territorio romano che con una specie di incantesimo guariva da lontano chi era stato morso da una vipera.

Questa citazione da un libro stampato non ci serve, come si usano di solito, per poter affermare che il testo manoscritto di nostro interesse non poteva essere precedente a questa opera di medicina, perché già non si dubitava che dovesse essere posteriore. Il problema è: posteriore di quanto? Al limite uno potrebbe trovare anche oggi un episodio curioso come questo in un libro antico come questo, e riportarlo citando la fonte. Però via via che aumenta la distanza temporale diminuisce parallelamente la probabilità di avere sottomano una vecchia edizione e di volerla utilizzare.

Sarebbe normale trovare un riferimento del genere nel Seicento, e già passare al Settecento sembra un salto piuttosto lungo. Si potrebbe quindi ragionevolmente pensare per la data alla prima metà del Settecento. In particolare, questa raccolta potrebbe precedere quella del libro di Pietro Rusca, stampato a Milano nel 1743,<sup>6</sup> che di questi giochi di carte ne presenta molti più di quanti se ne trovano nelle edizioni a stampa più antiche.

Un confronto fra il manoscritto e il libro del Rusca ha invece mostrato che fra le due opere esiste sicuramente una relazione stretta. Parti dell’una corrispondono alla lettera, o quasi, a parti dell’altra. Si deve pensare che un autore copi l’altro, oppure che entrambi si basino su una fonte precedente. Di sicuro entrambi gli autori scrivono anche una parte dell’opera che non dipende dall’altra. Gli indizi che per il manoscritto facevano pensare a una data precedente erano piuttosto labili e si può allora immaginare che il compilatore della *Magia Bianca* abbia avuto sottomano il libro stampato, e in più qualche manoscritto precedente, forse appunti di giochi introdotti di persona.

### 3. I giochi di carte

Alle pagine 149-153 si trova un indice, che però si ferma ai primi 56 giochi. Lo utilizzo per sintetizzare il contenuto del libro completandolo con i titoli dei giochi successivi, come presenti nelle pagine del manoscritto. Ogni voce dell’indice e dei titoli è in realtà preceduta da “Gioco di”, che non riproduco nell’elenco seguente, in cui il numero iniziale è il numero d’ordine del gioco stesso. Il numero a destra fra parentesi corrisponde al numero con il quale lo stesso gioco compare nel libro del Rusca. (È possibile che qualcuna di queste corrispondenze mi sia sfuggita e che i giochi in comune siano più numerosi.)

- 4 far venire tutti gli assi insieme
- 5 indovinare tutte le carte di un mazzo
- 7 fare sparire una carta di mano o dal mazzo
- 9 fare comparire una carta dentro ad un ovo (51)
- 11 indovinare le carte in tasca a che numero le vogliano
- 12 indovinare le carte che anno cavate dal mazzo
- 14 fare tramutare una carta di sotto a una mano o piede
- 15 indovinare quanti punti sono sotto a 3 monti di carte

<sup>5</sup> *I discorsi di m. Pietro Andrea Matthioli sanese, medico cesareo, ecc.* Venezia 1568. Fra le numerose cinquecentine, questa è una delle poche con numerazione delle pagine che comprende la p. 1513 citata (come carta) nel manoscritto. Ma anche le altre riportano l’episodio in questione. Alcune vecchie edizioni si trovano digitalizzate in rete, e tutta l’opera è stata ristampata più volte anche di recente.

<sup>6</sup> P. Rusca, *Il maestro de’ giuochi piacevoli*. Milano 1743.

- 16 chiamare tre carte quale volete e che siano quelle che chiamate  
 17 dire la sua carta verrà al numero tale  
 18 indovinar a che numero verrà una carta nel mazzo  
 19 3 Pegni e indovinare chi gli à presi  
 22 indovinare quante carte restano sopra di un tavolino  
 23 indovinare quanti punti stanno sotto a sei monti di carte  
 24 far rimanere una carta sopra di un tavolino  
 25 indovinare una carta che hanno visto 4 o 6 o più persone  
 30 fare comparire in tasca una manciata di confetti o altro invece di un mazzo di carte  
 31 fare sparire una carta dal mazzo con posarvi sopra la mano  
 33 fare andare un mazzo per terra e quella carta che si vole gli resti in mano  
 34 gettare un mazzo di carte sopra ad un tavolino e che quella si vole salti fuori da sé  
 35 trovare una carta con la punta della spada e gli occhi bendati  
 36 fare che la carta cavata farla venire scritta in un foglio bianco con una presa di tabacco<sup>7</sup>  
 39 far venire l'impronta di una carta in un foglio bianco o in una guancia  
 40 fare che venghino tutte primiere  
 41 tirare un mazzo di carte per aria e torre quella che si vole con una ferzetata<sup>8</sup>  
 42 indovinare quale sono figure e quale non sono al buio  
 46 fare sparire una carta dal mazzo con un soffio  
 50 sapere se hanno messo una carta sì o no al udore  
 51 indovinare una carta per mezzo di banderoline  
 59 far diventare le figure di altri semi  
 60 fare 3 monti di carte, e nel tempo che si fanno detti monti, dire che pensino a una carta e indovinare che carta hanno pensato  
 61 fare toccare una carta qualunque e che quella che tocca sia la sua  
 62 indovinare una carta che pensano nel tempo che si fanno vari monti di carte  
 63 fare 4 file di carte di 10 per fila andarsene, e far toccare una carta, e sapere quale anno toccata (74)  
 64 dare 4 o 5 carte o quante un vole a più e diverse persone, sempre però una per uno poi mettere in tavola un segnio, andarsene e indovinare chi l'ha preso  
 73 del Oriolo  
 75 indovinare una carta cavata dal mazzo (19)  
 76 indovinare più carte levate dal mazzo (20)  
 77 fare cavare una carta, e indovinarla senza vederla ne toccarla (21)  
 78 far trovare una carta in 3 carte poste sopra una tavola (22)  
 79 far trovare una carta sotto o sopra del mazzo (23)  
 80 fare cavare dal mazzo una carta lasciando mischiare il mazzo, e ritrovarla a quante carte si vole (24)  
 81 fare rivoltare una carta nel mazzo (25)  
 82 fare che una carta sola sia la cavata da tre persone (26)  
 83 far pensare una carta a qualche persona, indi farne prendere una ad altra persona, e che quella carta presa sia quella stessa che sarà stata dall'altra pensata (28)  
 88 come si muti realmente una carta in un'altra (42)<sup>9</sup>  
 89 come si muti un carta sola, in tre carte diverse una dall'altra (43)  
 90 come si mutino quattro 3 in quattro assi (44)  
 91 far mutare nelle mani a due persone la carta in modo che l'uno abbia quella dell'altro (45)  
 92 indovinare una carta avanti che sia stata cavata (46)  
 93 gioco burlevole di mutar un re di fiori in un asino<sup>10</sup> (47)

<sup>7</sup> Usata in alternativa alla solita polvere magica al solo scopo di fare scena.

<sup>8</sup> Colpo di ferza o frusta, ma dal contesto risulta essere colpo di pistola.

<sup>9</sup> I giochi 29-39 del Rusca non sono giochi di carte.

<sup>10</sup> Carta con un asino disegnato sopra.

- 94 fare indovinare da una persona una carta cavata da un altro senza vederla (53)  
 95 indovinare 3 carte sotto di 3 mazzi avanti di cavarle  
 96 far trovare una carta dentro di un limone  
 97 indovinare quanti punti siano sotto a diversi mazzetti di carte, siano pure quanti si vogliono  
 98 indovinare una carta appena toccata (74)  
 99 tirare un mazzo di carte per aria e ripigliar quella carta che è stata cavata nel tempo che sono per aria  
 100 gettare un mazzo di carte sopra un tavolino, e che due carte state cavate vadino in tasca  
 101 far trovare tutti i mazzi di carte che possino essere in una casa mancanti di una carta  
 102 di un mazzo di carte farne 3 monti e in ogni uno vi si trovi la carta stata cavata  
 103 in due mazzi di carte fare che la carta esca da un mazzo, e vadia in quel altro  
 111 far trovare 3 fanti insieme con una donna  
 123 disporre 30 carte in una tavola se l'indovinano due persone che se ne sia immaginata  
 126 indovinare il valore di punti di una carta, e la carta stessa, che qualcheduno avrà cavato da un intiero mazzo di carte  
 128 far venir fuori le carte da per sé da un mazzo di carte  
 131 indovinare una carta di un intero mazzo di carte che qualcheduno si sarà immaginato  
 132 ritrovare due carte che due persone avranno cavato da due mazzi di carte  
 133 indovinare 20 carte che più persone avranno prese  
 134 strappare una carta in minutissimi pezzi e poi farla ritrovare intera  
 137 indovinare ove sia stata posta una moneta essendovi più carte disposte sulla tavola (54)  
 138 indovinare entro un mazzo di carte quale di quelle sarà figura senza osservarle (91)  
 140 disporre 16 carte in quadro e che in ogni fila vi sia un re, una regina, un fante ed un asso di specie diversa si per lungo che per largo che per traverso (84)  
 141 indovinare una carta per mezzo d'un ago posto nell'acqua (40)

Come si vede, ci sono diversi numeri mancanti nella lista, in corrispondenza a giochi in cui non sono utilizzate carte da gioco. I giochi numerati sono in tutto 146 e quelli con le carte sono poco più della metà.

#### 4. Esempi

##### 19. Gioco dei 3 Pegni.

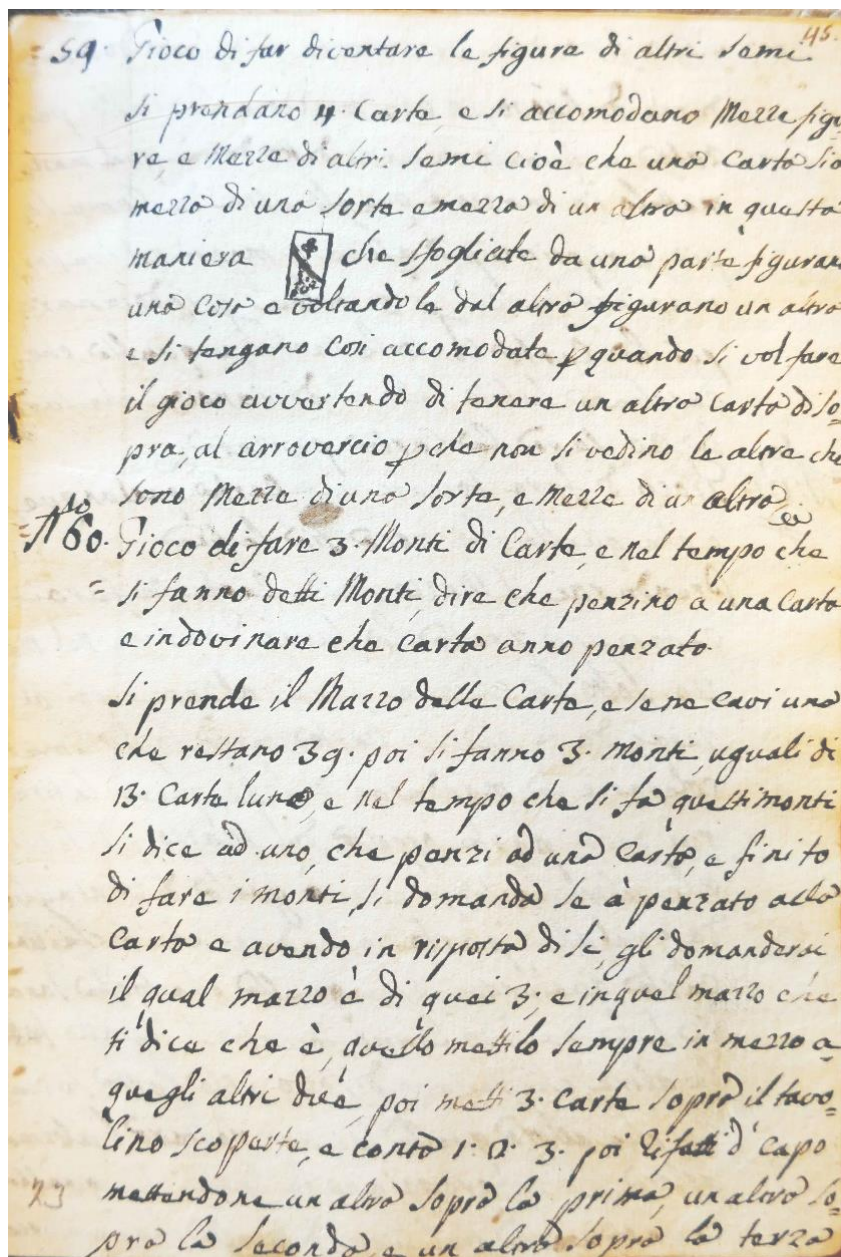
Si prendano 24 carte e si danno à 3 persone, al primo una al secondo 2 e al terzo 3 poi si mettono in tavola 3 diversi pegni, e se ne fa prendere uno per uno à tutti 3 dandogli il nome tacitamente, al primo pegno a al secondo e al terzo i poi si dice chi à preso il pegno a prenda altrettante carte di quante ne resta in mano, chi à il pegno e ne prenda due volte più, chi à il pegno i ne prenda 4 volte più, avvertendo di nominare i pegni, e non le lettere le quali devono servire a te per regola però le devi tenere tacite e dal numero delle carte che restano in tavola ritrovare chi à preso i pegni le carte non ne deve restare più di 7 e meno di una<sup>11</sup>, se per esempio è avanzato una Carta prenderai la vocale dalla prima parola se ne sono avanzate due prenderai la vocale dalla seconda parola e così sino a che ve ne, le quali lettere vocali vi fanno sapere chi à preso i pegni e le parole sono. Allegri Beati Ardire Respira Merita Stivale Minerva.

##### 59. Gioco di far diventare le figure di altri semi.

Si prendano 4 Carte, e si accomodano mezze figure, e mezze di altri semi cioè che una carta sia mezza di una sorte e mezza di un'altra in questa maniera [piccolo disegno nella figura sotto] che sfogliate da una parte figurano una cosa e voltando dal altra

<sup>11</sup> I due casi limite delle 24-6 carte rimanenti sono infatti  $18-(1 \times 1 + 2 \times 2 + 3 \times 4) = 1$  e  $18-(1 \times 4 + 2 \times 2 + 3 \times 1) = 7$ .

figurano un'altra e si tengano così accomodate per quando si vol fare il gioco avvertendo di tenere un'altra carta di sopra, al arrovescio perche non si vedino le altre che sono mezze di una sorte, e mezze di un'altra.



BNCF, Nuove Accessioni, 131, p. 45  
 (Riproduzione vietata)

62. Gioco d'Indovinare una Carta che pensano nel tempo che si fanno vari Monti di Carte. Si prendano le 40 Carte, e si fanno Monti principiando à mettere per fila una Carta per volta poi si riprincipia a mettere un altro sopra la prima, e così per regola che in ogni monte ne verrà 4; e nel tempo che si fanno detti monti, si dice che pensino a una carta, e che dichino in che monte è, e quel monte si metta al ultimo, e si riprincipia dà capo à fare altri 10 monti con l'istessa regola di prima fatti si domanda in che monte è la di loro carta pensata che questa resterà sopra a uno di quei mazzi allora prendi tutte le carte e rimescola quanto tu vuoi che siccome la carta lai veduta la ritroverai quando tu vuoi potendo rivolgere il gioco anche in maggior confusione.

far la e pigliarsi il 6 a costi sino al fine pigliando  
 sempre y ordina di primario, cio fatto scollarsi  
 con giudizio di poi farsi all'ora circa 100 volta  
 facendo sempre un monta solo, e poi ti farai dare  
 di sotto 11. Carte con la quale in dovinarai, havo il  
 mazo aggiugnendo sempre 5. al ultimo carta d'oro  
 che la y sempre e un sei aggiugnendo 5 fa 11.  
 y con arguendo l'ora il 12. di quello la manna  
 che alci lo primo, di poi aggiugnere sempre 5.  
 a quello che alci, si avverta che nel accomodare  
 la carta i fatti l'ora 8. e le donne 9. a il re  
 si lavano. *ce*

= No. 6. Gioco di indovinare una carta.  
 # Farsi pigliare al tuo camerata una carta, che  
 la faccia vedere di poi la farai e mettera nel ma-  
 zzo sotto la chiave scollerai con giudizio e poi  
 farai al 2. ore di poi al 2. ore d'oro dalla parte  
 della chiave che quello carta che anno lavato  
 varra sopra il mazo e si avrai l'invato la  
 carta che anno lavato facendo poi y pulizia di  
 gioco cio che piu ti piace. *ce*

= No. 7. Gioco di far sparire una carta di mazo o del mazo.  
 Prenderai v. g. un asso di quadri poi ci attaccherai  
 una picche che al loro non parera più l'asso di quad-  
 ri. un di picche suadi nel darqialo con un dito

BNCF, Nuove Accessioni, 131, p. 5  
 (Riproduzione vietata)

91. Gioco di far mutare nelle mani a due persone la Carta in Modo che l'uno abbi quella del altro.

Si prende v.g.<sup>12</sup> li due Re di Fiori, e di Cori. Il Re di cori si copre con un Fiore, e sopra quello di Fiori si pone un Core come altre volte si è insegnato. Composte in questa maniera le due Carte si pongano al disotto del mazzo ordinario in maniera che luna sia la quarta e l'altra la seconda si fanno poi estrarre dal altro mazo da due persone li due

<sup>12</sup> Verbi gratia, per esempio.

Re di fiori e cori, quindi si mischiano, luna dopo l'altra. Ciò fatto si depone con bel modo il mazzo prendendo l'altro mostrando alla prima persona la carta che vi resta al disotto dicendo: questa è la di lei carta cavata e sentito non essere quella si fingie di mettere sulla tavola la detta carta, ma in sua vece vi si mette la seconda, si leva con prestezza la detta prima carta, e si mette in mezzo del mazzo, indi si fa vedere al altra persona, quel altra Carta, che vi sarà al di sotto addimandandogli: e questa la di lei Carta? egli dirà di nò si fingerà come sopra di mettere la detta carta sulla tavola ponendovi perhò la seconda, invece della prima; si cerca in seguito à dette due persone quale siano le di loro carte, e rispondendo il primo essere il Re di cori si prende la prima Carta di sul tavolino con fargli vedere essere quello il Re di Cori; l'altro dirà essere la di lui carta il Re di fiori, allora si prende la seconda e si mostra esser quella il Re di fiori. Ciò fatto si ripiglia la prima carta mostrandola nuovamente con dire: dunque e questa la di lei carta? La prendi e vi pongi sopra una mano, e nel ricevere che farà detta Carta si deve con bel modo levare quel Cuore Posticcio, e così devesi fare con la seconda carta. Lo che seguito si soggiungie sarebbe bello Signiori miei, che senza più toccare quelle Carte, io comandassi, che il Re di Cori si mutassi in quello di Fiori, ed il Re di fiori si mutassi in quello di Cori? Osservate. A voi Signore Carte, per virtù della mia polvere, e per forza del mio Comando cangiate tosto figura sia il Re di Cori il Re di fiori, sia il Re di fiori quello di Cori, e ciò detto direte che facciano vedere ciascheduno la Carta che trattengano sotto la mano, che sarà fatto il gioco.

138. Gioco d'Indovinare entro un mazzo di carte quale di quelle sarà figura senza osservarle.

Per far questo gioco è necessario di avere un mazzo di carte già preparate in questo modo, cioè: Doppo due carte non figurate vi si pone una figura,<sup>13</sup> di poi 5 carte e due figure, in seguito sei carte e due figure, indi 7 carte e due Figure, e per ultimo una carta, e una Figura. questa disposizione deve bene mettersi a memoria, poi si fingie di mischiar bene il mazzo delle carte quale con disilvolutura nel passeggiare si depone e si prende quello aggiustato indi vi farete bendare gli occhi e posto il vostro mazzo sopra della fronte farete il vostro gioco stropicciando con i diti le carte poi odorando le dita come se le sentisse al tatto ò pure al odore.

Firenze, 06.06.2024

---

<sup>13</sup> In questa posizione il Rusca aggiunge tre carte e due figure. In entrambi i casi pare che il mazzo utilizzato abbia meno carte di uno completo di 40 o 52. Interessante il commento del Rusca che si tratta di una trovata valida "imperocché volendolo fare, come sogliono alcuni, o al di contro di uno specchio, o per mezzo di un compagno, è facile il discoprirlo".