

Per chi tarocca – Milano 1793

Franco Pratesi

1. Giochi e libri a Milano

Questo studio ne segue direttamente uno su un *Codice del tarocco*, stampato a Milano un anno dopo il libro qui in esame, e ugualmente sconosciuto;¹ rimando a quello per notizie sul contesto storico-bibliografico dei tarocchi a Milano a cavallo dei secoli XVIII e XIX. Inaspettatamente, ma solo in parte, questo studio si trova anche in relazione con un altro studio precedente, che si riferisce sempre a Milano alla fine del Settecento, ma ha di significativamente diverso il fatto che il gioco implicato è la dama invece dei tarocchi. Allora intendo illustrare in che relazione si trovano i testi sulla dama con quelli sui tarocchi prima di passare a occuparmi esclusivamente dei libri sui tarocchi.

A Milano furono stampati nel corso dell'Ottocento più manuali di giochi vari, che ebbero anche numerose ristampe. In questi libri venivano riprodotti gli stessi capitoli sia sul gioco della dama, sia su quello dei tarocchi. Le differenze che si possono osservare sono solo di tipo editoriale, ma anche di queste se ne osservano poche. Non è mai indicato un autore per il libro, e neppure per i singoli capitoli. Salvo eccezioni, non si trovano avvertimenti suggeriti ai lettori in prima persona dall'anonimo autore. In qualche caso, l'editore-stampatore spiega all'inizio del libro di aver raccolto come capitoli singoli libretti già pubblicati sui vari giochi.

Ecco allora come la dama rientra nel contesto: ho ritrovato e descritto il singolo libretto che inizialmente descrive quel gioco.² Anche in quel caso l'autore rimane anonimo, ma scrive in prima persona il "suo" testo, che poi sarà ristampato tante volte come semplice capitolo di un libro senza autore, e usando il noi per rivolgersi al lettore. Non potevo essere sicuro di trovare un andamento simile anche per i tarocchi, ma valeva la pena di controllare nelle edizioni di fine Settecento ancora non studiate.

2. Tipologia del libro

Il libro qui in esame è di piccolo formato e le pagine dedicate al gioco dei tarocchi non sono molte, ma, in mancanza dell'indice, sono indicate in maniera dettagliata nel sottotitolo. *Per chi tarocca. Almanacco critico-istruttivo per l'anno 1794. Che contiene non solo le penali corrispondenti ai falli che commettere si puonno nel giuoco de' tarocchi, ma anche molte regole generali, e particolari, avvertimenti, ed istruzioni necessarie a sapersi da chi ha piacere di ben giuocarlo.* In Milano: dallo stampatore Luigi Veladini in contrada nuova. 108 p.; 12o.

Il libro, come spesso accade per gli almanacchi, è composto da parti diverse, il che evidentemente accresce l'interesse dei compratori – almeno nell'intenzione dell'editore. A noi interessa solo la prima parte, quella sui tarocchi, e la vedremo meglio in seguito. Forse lo stampatore temeva di non trovare abbastanza compratori del libretto sui tarocchi; allora lo continua con una parte che contiene il calendario dell'anno successivo e altre notizie di interesse generale per il comune cittadino milanese. Alcuni compreranno l'almanacco grazie alla prima parte, altri grazie alla seconda. Si direbbe che, anche in termini di invogliare all'acquisto, l'unione fa la forza.

Naturalmente questa confezione editoriale accanto ai pregi accennati ha anche i suoi difetti. Il principale è l'obiettivo a breve termine: chi mai fra i giocatori di tarocchi sarebbe interessato al calendario di qualche anno addietro? Allora si capisce che la produzione di questo genere di almanacchi viene impostata con l'idea di pubblicarne un numero limitato, pronti a dare alle stampe una nuova versione l'anno successivo. La nuova versione potrà al limite essere cambiata solo nella seconda

¹ <http://www.naibi.net/A/MILA1794.pdf>

² <http://www.naibi.net/c/DAMA1799.pdf>

parte, lasciando inalterata la prima; tuttavia, sarebbe stato possibile cambiare anche la prima parte, non tanto con una riedizione modificata del testo sui tarocchi ma, per esempio, con un ricettario di cucina. Qualunque fosse il dettaglio, è evidente che di questo tipo di libretti non si producevano fondi di magazzino utilizzabili per vendite differite nel tempo, ma si cercava di evitare che rimanessero avanzi che sarebbero risultati invendibili solo dopo pochi mesi.

Se questa era la situazione all'epoca, cosa mai ci si può aspettare sul numero di esemplari conservati oggi? A questo proposito interviene anche la selezione successiva dei bibliotecari: immaginiamo che un bibliotecario debba ridurre il numero dei libri per far posto ad acquisti più recenti e più richiesti: quali saranno i primi vecchi esemplari da cestinare tranquillamente? L'idea stessa dell'almanacco-calendario è nemica della conservazione!

3. Gli esemplari conservati

Per sperare in qualche conservazione di libri di quel genere e di quei tempi si può pensare quasi esclusivamente a biblioteche di collezionisti appassionati ai giochi. Ma questo funzionava tutt'al più per gli scacchi, molto meno per qualsiasi altro gioco. Una riserva forse inaspettata deriva dai numerosi stranieri che soggiornarono in Italia. Imparavano qui i nostri "giochi di conversazione" e riportavano in patria i libretti con le relative istruzioni. È stato così, per esempio, che il grande Dummett ha avuto a disposizione nella sua Bodleiana più vecchi libretti italiani di giochi, di quanti siano reperibili nelle grandi biblioteche fiorentine.

Per quanto riguarda il nostro *Almanacco*, è possibile che qualche esemplare sia ancora conservato in biblioteche private, con cataloghi che non sono stati inseriti nelle grandi banche dati, ma con gli attuali motori di ricerca e gli innumerevoli cataloghi digitalizzati siamo oggi in grado di sondare le biblioteche di tutto il mondo alla ricerca di qualsiasi libro, in una maniera che non avrebbe mai sognato uno che come me faceva queste ricerche mezzo secolo fa. Comunque, nonostante la potenza dei mezzi di ricerca e la quantità inimmaginabile di libri registrati, del nostro almanacco si trovano oggi esistenti solo tre esemplari in tutto, che poi si potrebbero considerare due.

Il primo è nella Biblioteca Trivulziana a Milano, M 1542, e questo è ragionevole perché è la sede locale che viene in mente per prima, o fra le prime, per la ricca dotazione di antiche opere di interesse storico e letterario.

Il secondo era nella biblioteca personale di Stuart R. Kaplan che lo inserì nella bibliografia al termine del Vol. 2 della sua nota *Encyclopedia of Tarot*: lo segnalò con l'asterisco, indicandone così la presenza nella sua biblioteca. Ma Kaplan è morto nel 2021 e gran parte della sua collezione di carte e accessori era già stata venduta nel 2006;³ il libro non saprei se è ancora presso la famiglia.

Il terzo è nella Bodleian Library a Oxford. Questo è per diversi aspetti un ritrovamento inatteso. Non certo per la biblioteca, che è molto ricca di edizioni italiane assai rare di quell'epoca, ma perché questo non è uno dei tanti libri portati in Inghilterra da inglesi che avevano soggiornato in Italia. Risulta infatti che non è neppure un libro originale, ma solo una copia fatta fare e rilegare proprio da Stuart Kaplan, a partire dal proprio esemplare. Le sorprese non finiscono qui: il libro-copia è entrato nella Bodleiana insieme agli altri libri della biblioteca personale di Michael Dummett. Proprio per lui il Kaplan aveva preparato come dono la copia del libro. Ciò che più di tutto ha reso per me sorprendente la presenza di questo libro è il fatto che non ne ho trovato traccia negli scritti di Michael Dummett. Per contro, vi si trovano elementi originali, degni di studio e discussione.

4. Struttura del libro e presentazione

Non ho avuto occasione di sfogliare di persona l'almanacco, che non ha un indice, ma ho potuto avvalermi di una gentile comunicazione da parte del Funzionario Responsabile delle Unità

³ *Historic Cards and Games*. New York : Christies 2006.

Biblioteche Specialistiche e Archivi Castello Sforzesco, che mi ha anche fatto avere sollecitamente alcune scansioni del testo.

“Nell’edizione in oggetto, come da sottotitolo, la parte principale che segue il breve indirizzo ai lettori, è costituita dalle penali in caso di fallo (pp. 5-31) e dalle regole generali, divise in 25 sezioni (pp. 32-55). Seguono il calendario dell’anno (pp. 56-76), le tabelle in bianco mese per mese dove annotare perdite e guadagni (pp. 77-100) e infine la composizione del Supremo Tribunale di Giustizia nella Lombardia austriaca in Milano (pp. 101-108).”

Come si vede, in questo caso la divisione delle materie si spinge oltre alle due parti sul gioco e sul calendario, in quanto ognuna delle due è a sua volta suddivisa in più sezioni diverse. Non è sorprendente la divisione della parte calendario: a noi può apparire un po’ strana, ma in effetti si ritrova simile in altri casi. Una piacevole sorpresa è invece la suddivisione, del tutto inattesa, della prima parte, l’unica di nostro interesse. Avevamo infatti ritrovato in innumerevoli casi una medesima trattazione sul gioco dei tarocchi a Milano che qui sembrerebbe corrispondere solo alla prima di due parti diverse. Da ribadire il fatto che proprio l’assenza di quanto qui esplicitato nella seconda parte si era rivelato come una lacuna costante nella descrizione tradizionale. Ciò rende particolarmente interessante leggere quanto viene descritto in questa “nuova” seconda parte. Ma prima vediamo il resto, a cominciare da come l’opera viene presentata.

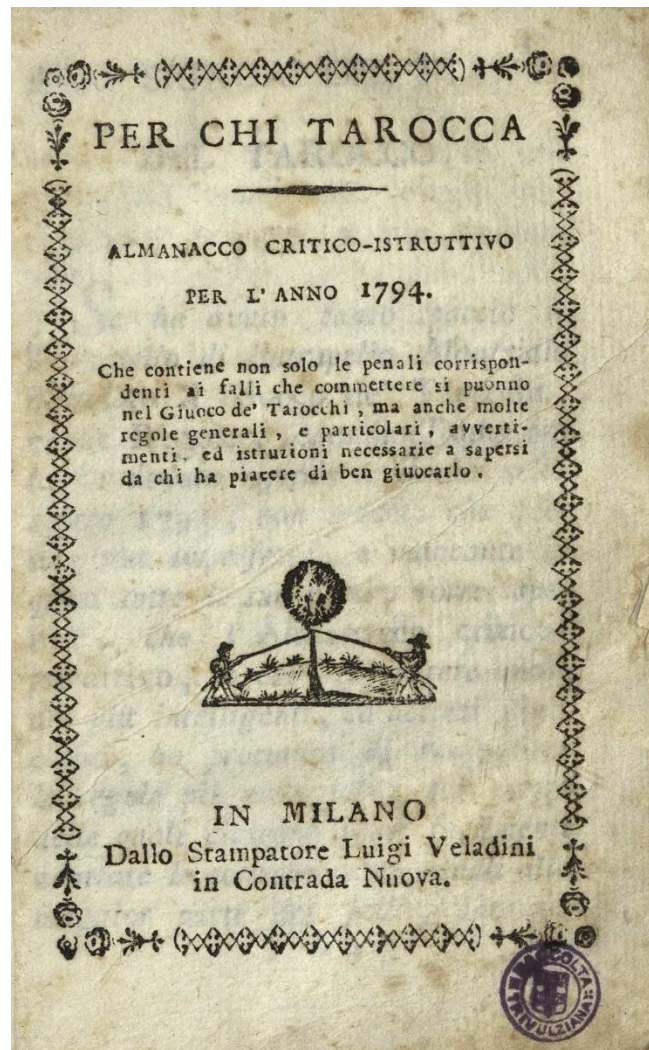
5. Avvertimento iniziale

Il nostro *Almanacco* inizia con due pagine di avvertimento ai lettori con spiegazione dei motivi che hanno portato alla composizione del testo e cenno sul suo contenuto. Si tratta di poche frasi che hanno notevole importanza per collocare il testo nella serie di quelli simili, e quindi ritengo utile riprodurlo per intero.

A SIGNORI DEL TAROCCO Se ha avuto tanto spaccio il Trattatello di Eutrapelio Manfredio intitolato *Il Giuoco de’ Tarocchi, e sue Regole* che il Traduttore lo ha dovuto riprodurre anche nello scorso 1793, non ostante che questi fosse imperfetto, e mancante in quasi tutte le sue parti: vorrei sperare, che l’*Almanacco critico-istruttivo*, in cui, col parere anche dei più intelligenti, ed accorti giuocatori, ho procurato di raccogliere le regole più essenziali, col mezzo delle quali ciascuno possi facilmente adattare le corrispondenti penali alla maggior parte dei falli, che nel giuoco de’ Tarocchi sogliono accadere: vorrei, dico, sperare, che non vi sarà discaro massimechè con questo alla mano facilmente troncate potrete tante, e tante quistioni, che succedono ogni giorno fra giuocatori: unico oggetto, per cui, con mio sommo piacere, mi sono determinato a produrlo. Lo troverete anche corredato di molte istruzioni, e regole, sì generali, che particolari, per ben giuocarlo, adattate ed alle carte che ciascuno avrà nelle mani, ed ai giuocatori co’ quali avrete a giuocare. Siate felici.

Sul confronto con i testi precedenti rimando il possibile approfondimento a una prossima occasione. Rimane la sostanza dell’intervento, completamente diversa dal solito. Qui non troviamo uno stampatore che propone testi preesistenti, ma un giocatore che interviene in prima persona per compilare un testo nuovo e più adatto all’uso pratico di quanto era stato già pubblicato. Giustamente, i giocatori di tarocchi non hanno bisogno di leggere istruzioni e regole scritte in linguaggio colto e ricercato, ma che siano semplici, chiare e utili per la pratica – come appunto il nostro autore intende fare.

Anche quando nella pagina successiva nel libro si passa dall’avvertimento al testo vero e proprio, si incontra per diverse pagine la continuazione della contestazione del precedente *Trattato* che si spinge a riportarne interi paragrafi sottoponendoli a critica puntuale. Sorvolo qui su questi esempi e passo alla p. 13, in cui, senza nessuna interruzione, si passa a descrivere i vari casi di falli con relative penali.



Milano. Biblioteca Trivulziana, M 1542 - Frontespizio

6. Penali e simili

Mi sembra utile presentare il testo rispettando i titoli dei vari brevi capitoli e sintetizzando il più possibile il contenuto, ma copio per intero l'inizio perché dà subito l'idea del fondamento di ogni disposizione del genere: il buon ordine.

In tutte le cose il buon ordine è quello che dovrebbesi sempre avere di mira: così, volendo fare una partita di Tarocchi, per il buon ordine, non sarebbe mal fatto, di tirare alla sorte anche i posti, per schivare ogni contesa, e fors'anche qualche frode.

Dei falli in generale (p. 13) “Tutti i falli, chi più chi meno, devono avere una penale” per mantenere il buon ordine del gioco.

Dei falli delle carte (p. 13) Lo scartante dà le carte e deve scoprire l'ultima. Sarebbe bene che tutti contassero le carte prima di unirvi la scoperta. Il fallo di una carta se in tempo si corregge facendo scorrere l'ultima carta scoperta. Se scoperto alla fine, dipende: se hanno fallato gli avversari chi ha una in più ne dà una a piacere, se i compagni una a sorte. Se più di una, o non si può correggere, a monte con penale di dieci punti. Se fallo con due distributori, penale a chi non aveva l'obbligo. Con una carta scoperta non si va a monte, ma si va se onore o se più di una. Se si scoprono più, chi le riceve decide se accettare o monte. Se si gioca con un mazzo con una carta in più o in meno si va a monte solo nella mano in cui ci se n'accorge.

Del levare le carte (p. 18) Secondo la pratica si fa una sola levata e se si fanno più mazzetti lo scartante può rimischiare. A monte se si volta qualche carta. Quando lo scartante dà le carte a levare, chiunque può chiedere di mischiarle di nuovo, ma non si dovrebbe fare fra giocatori “politi” a meno di casi sospetti. Chi leva può prendere le carte da sopra e da sotto ma deve dire prima quante.

Dei rifiuti (p.19) Se non si risponde al palo giocato pur avendone carte, c’è comunque una penale ma si distingue fra “semplice” e “vero”. Il primo quando il colpevole se ne accorge prima che sia coperta la bazza è rimediabile; il secondo, a bazza coperta, non si può correggere.

Cosa s’intende per bazza coperta (p. 20) Si considera coperta anche la bazza ancora in tavola se chi l’ha fatta ha già giocato un’altra carta.

Come si corregga il semplice rifiuto, e quale sii la penale (p. 20) Il giocatore che ha rifiutato deve dirlo e giocare la carta inferiore (secondo alcuni con l’obbligo di calare il Matto se avesse carte vincenti nel palo); l’avversario può cambiare la sua carta, il compagno no. Se vero rifiuto dieci punti di penalità e in casi particolari restituire la bazza fatta. Di solito più rifiuti successivi comportano più penali. Le bazze vanno tenute in buon ordine una sopra l’altra. L’avversario deve accusare immediatamente dopo l’ultima carta.

Dello scarto (p. 23) Chi dovendo scartare non scarta o scarta una carta sola o più di due perde dieci punti. (Se rimanesse con 21 carte dà le ultime due a chi fa l’ultima bazza.) La penalità raddoppia se sono anche coinvolti onori o tarocchi. Chi scarta non dovendo perde dieci punti e gioca con 17 carte. Se non scarta chi deve e scarta chi non deve e risulta un capotto o capottone questo resta valido.

Del doppione (p. 25) Quando si giocano due carte attaccate e la bazza diventa di cinque carte. Se per inavvertenza, si perde la carta giocata doppia anche se fosse un onore; se con malizia, penale di almeno dieci punti. Per distinguere si ricostruisce il valore e l’interesse della carta giocata doppia.

Di alcuni altri falli, abusi, e rischiaramenti (p. 27) Se si mettono le carte sul tavolo come vinte, gli avversari possono far giocare una carta a scelta. Se un giocatore gioca per sbaglio al posto del compagno, questo deve uscire in un palo diverso. Per segnalazioni, parole, rimproveri e simili, è meglio concordare una penale prima di giocare. Cinque punti di penale a chi chiede allo scartante se ha punti scartati. Meglio una legge per non scoprire nello scarto più di due carte. I soprastanti non parlino perché i giocatori possono usare i loro avvisi. Il rifiuto influisce sul doppio e la reale. Generalmente, capottone dieci partite, capotto quattro, reale una, una per il doppio, e la partita una. Rigiocando insieme una coppia per sbaglio se carte non viste a monte e si rimedia; se carte viste si continua il gioco.

Questa sezione termina a p. 31.

7. Le regole generali

Se la prima parte presentava diversi caratteri di originalità, della seconda, con avvertimenti su come giocare, non si trovano in pratica precedenti significativi. La sezione comincia con un lungo titolo all’inizio della p. 32: *Regole generali ed anche particolari / Per il Giuoco de’ Tarocchi. / Con alcuni avvertimenti, ed istruzioni / tendenti al fine principale del giuoco, / che è quello di vincere.* Poi iniziano i vari brevi capitoli individuati dai relativi titoli centrati in corsivo – come del resto era organizzata la prima parte. Continuo elencando al solito tutti i titoli seguiti da una sintesi dell’argomento trattato.

Del secreto (p. 32) In particolare non far capire che si ha cattivo gioco lamentandosene.

Per chi deve levare (p. 33) Fare attenzione a come lo scartante mischia le carte. Se lo fa bene e se la prima levata è buona, continuare con quella anche nelle mani successive. Se mischia male o se ci sono sospetti consiglia una comanda spezza se è l’ultima mano altrimenti levare liberamente.

Per chi deve mischiare le carte (p. 34) Generalmente lo scartante deve mischiare bene. Nell’ultima mano con punteggio in perdita “se non mischiasse molto sarebbe da compatire”, benché il risultato sia a volte diverso dal previsto.

- Non lasciar vedere le carte (p. 34)* Ovviamente se gli avversari vedono le carte “sapranno meglio regolarsi nel giocare le loro”.
- Cosa si debba scartare (p. 34)* Vari esempi particolari, come: di tre carte in un seme scartare le due superiori; non scartare mai figure se si teme gioco forte negli avversari; con gioco da tentare il cappotto consiglia di fare lo scarto.
- Della prima giuocata (p. 36)* Non si deve giocare tarocco o una carta qualsiasi dove non c'è forza, ma uscire nel seme più forte.
- Degl'inviti (p. 37)* Alla carta giocata dal compagno si deve sempre rispondere con la più forte nel seme o con il più alto dei tarocchi. In casi particolari si può e si deve non rispondere all'invito. Avendo molte carte in un seme (almeno 7) con figure basse si deve uscire con una delle inferiori.
- Quando di mano si debba giuocare tarocchi (p. 39)* Avendo 7 o più tarocchi si deve giocarli. Anche con “tre pali ben forniti di figure maggiori”; anche se gli avversari si sono lamentati di carte brutte. Anche nell'ultima mano, giocando il maggiore o il maggior dei tarocchi a seconda dei casi. Indica qualche eccezione.
- Quando si possa giuocare tarocchi anche scartando il compagno (p. 40)* Non solo nel caso di tentare il cappotto. Quando si hanno figure nel palo in cui ha scartato il compagno e gli avversari hanno lo scarto in un palo in cui si hanno le figure maggiori, oppure che si fosse taroccato nel medesimo palo. Allora giocando tarocchi prima di essere indeboliti si fa buon gioco.
- Tener a mente le carte scoperte (p. 41)* Specialmente se fosse “un grosso tarocco, od una figura di rimarco” al giocatore sottomano conviene giocare di quel palo. Non si fa così quando si ha un buon gioco nelle mani o una sola carta nel seme. Non avendo buon gioco invece la carta singola va giocata subito. Serve anche per correggere eventuali falli di carte.
- Sul contare i tarocchi (p. 42)* Necessario per giocare bene e avendo carte buone contare anche le carte maggiori del seme di interesse.
- Dell'invito negativo (p. 43)* Dovendo giocare carte di semi diversi, si sceglie un seme debole e si scarta alta-bassa e poi una o due in altro seme debole. Nel palo forte si scarta basso-alto. Avendo tutte carte vincenti si comincia dall'alto. Senza pali forti e con un Re senza compagni di figure si salta di palo in palo.
- Quando si debba far vedere al compagno un Re, o altra figura (p. 44)* Finiti i tarocchi degli avversari avendo buon gioco si giochi il Re e il compagno giocherà la Regina o altra carta alta. Avendo la Regina sola, prima finire i tarocchi e poi giocarla per farla prendere al compagno con il Re.
- Quando si possa giuocare piuttosto la Regina, che il Re (p. 44)* Con le carte maggiori in un palo meglio uscire con la Regina o il Cavallo e rigiocare per far capire al compagno di tornare in quel palo.
- Non levare al compagno la carta di comunicazione, e procurare di levarla agli avversari (p. 45)* Se ci si accorge che al compagno è rimasta una sola carta per ritornare nel palo forte, si deve giocare tarocchi in modo che prenda e usi la carta sola per tornare. Viceversa se si conosce una carta sola di comunicazione negli avversari bisogna giocare in quel seme.
- Quando si possi giuocare una cartina (p. 46)* Sicuramente quando il compagno ha il Re ma anche in casi particolari come avendo brutte carte e pochi tarocchi con il Bagatto in pericolo conviene giocare per prima una carta sola per prendere col Bagatto al secondo giro.
- Quando si debba tentare il capotto (p. 47)* Finiti i tarocchi degli avversari si continua a giocarli per vedere gli scarti del compagno e uscire poi nel suo seme forte.
- Quando si debba cambiare la giuocata (p. 47)* Dopo fatto il Re invece di giocare la Regina che potrebbe essere presa da un tarocco meglio cambiare seme e sarà il compagno a ritornare. Anche giocare un seme nuovo per far capire al compagno che lì è forte.
- Quando si debba perdere, o far perdere al compagno una, o anche più figure (p. 48)* Giocare in un palo lungo a costo di perdere il Re per far usare tarocchi agli avversari e poi rimaner con carte buone nel palo lungo.

Quando si possi sortire falso (p. 49) Di solito uscire con carta bassa in un palo in cui si ha il Re è cattiva giocata, ma in qualche caso è buona, con lo scopo di farlo capire in seguito al compagno con gli scarti oppure di dare il Re su una presa del compagno.

Quando si debba dare la Regina al compagno che giuoca il Re (p. 50) Di regola sempre. Però avendo Regina e Fante si deve dare il Fante. Non si deve dare se il compagno torna dopo fatti i tarocchi. Oppure se rimane come carta di rientro.

Del far taroccare il compagno (p. 51) Non conviene di solito. Utile se è debole con Bagatto in pericolo. Per cercare tavolamolino. Per fare qualche punto in più. O per farlo giocare tornando in un palo utile.

Del contare i punti (p. 52) Essenziale per decidere per es. se dare al compagno una figura. Decisivo quando la partita è al limite fra vincita o tipo di vincita.

Del Bagatto, e del Matto (p. 52) Due carte che “imbarazzano talvolta i giuocatori, e massime le Signore”. Non dare troppa importanza al timore di perdere il bagatto e cercare di giocarlo bene invece di farlo prima possibile.

Del Matto (p. 53) Tenerlo se serve per salvare un tarocco o una figura. Se non serve giocarlo alla prima occasione.

Quando si possino tirare le figure (p. 54) Se forte di tarocchi giocare il Re e anche la Regina per tagliare fuori le altre figure, ma può essere pericoloso in certi casi. “Se poi un giuocatore non si trova forte in tarocchi, non tirerà così facilmente le figure”. Potrà farlo per liberare il gioco agli avversari o in un palo in cui il compagno ha già rifiutato e possa dare una figura di rifiuto, oppure nell’ultima mano per fare qualche punto in più e vincere la partita. Con Re e Cavallo terzo o quarto dare carta bassa. Avendo il Re per giocarlo sull’uscita dell’avversari regolarsi con le carte se in pericolo di perderlo.

Il testo finisce alla p. 55, mentre alla p. 56 inizia il calendario con *Feste mobili*.

8. Ricerca in testi successivi

Fra tutte le brevi descrizioni dei tarocchi milanesi tante volte ristampate con minime correzioni, ci si può domandare se quella presentata in questo studio abbia avuto un qualche seguito. Ero pronto a concludere che si trattò di un vero unicum nella bibliografia dei tarocchi milanesi, quando per scrupolo ho voluto controllare un’altra versione, citata nella *Bibliografia* del Lensi.⁴

38. Giuocatore (II) de’ tarocchi che dà le regole colle quali non solo si fissano le penali corrispondenti ai falli che si puonno commettere in questo giuoco, ma anche molte altre generali e particolari; avvertimenti ed istruzioni necessarie a sapersi da chi ha piacere di ben giuocarlo. Milano : Francesco Pulini, 1817. In -16, pp. 84, 32, 3 nn.

Nella prima parte dà le regole del tarocco e del tarocc’ombre, nella seconda del dominò e del cucù.

Cercandolo nei cataloghi in rete, a livello nazionale e internazionale, ho trovato solo la segnalazione di un unico esemplare, conservato a Vicenza nella Biblioteca civica Bertoliana. Da quella biblioteca mi hanno cortesemente spedito una scansione dell’indice che trascrivo di seguito. Il confronto con i titoli e le pagine dei capitoli nel nostro *Per chi tarocca* dimostra che le differenze, nei pochi casi in cui si possono apprezzare, sono minime.

Tutto sommato, questa riedizione si deve considerare come un bel riconoscimento alla validità dell’approccio “rivoluzionario” del nostro anonimo autore. Non si tratta infatti di un annuario che ristampa il testo di uno o due anni prima; dal 1793 al 1817 è passata un’intera generazione! E questo non è più un almanacco con calendario, come potrebbero far pensare le pagine di parti diverse. Le prime 84 sono tutte riservate ai tarocchi e replicano con modifiche minime il *Per chi tarocca*. Le successive non sono calendari e notizie varie ma descrizioni di altri giochi.

⁴ A. Lensi, *Bibliografia Italiana dei giuochi di carte*. Ravenna: Longo 1985.

Interessante è anche che la stamperia Pulini aveva pubblicato un *Codice del tarocco* già nel 1794¹, lo stesso anno in cui a Milano circolò l'annuario *Per chi tarocca*. Più di venti anni dopo, la stamperia riutilizza il medesimo soggetto, ma invece di riprodurre il proprio testo ricopia quello della... concorrenza. Evidentemente lo considerò più adatto, come lo si giudicherebbe anche noi. Peccato che, invece, nei manuali di giochi vari più volte ristampati nell'Ottocento si diffuse una versione come la sua vecchia.

INDICE	
Spiegazione delle carte	5
Dei falli in generale	6
Dei falli delle carte	ivi
Del levare le carte	11
Gradi delle vincite e perdite nelle partite di tarocco	13
Modo di dividersi, ossia di prendere il Compagno	15
Dei rifiuti	16
Cosa s'intende per bazza coperta	17
Come si corregga il semplice rifiuto, e quale sii la penale	ivi
Dello scarto	20
Del doppione	22
Di alcuni altri falli, abusi e rischiaramenti	24
REGOLE GENERALI	
Del Segreto	30
Per chi deve levare	31
Per chi deve mischiar le carte	32
Non lasciar vedere le carte	32
Cosa si debba scartare	32
Della prima giuocata	35
Degl'inviti	35
Quando di mano si debba giuocare tarocchi	37
Quando si possi giuocare tarocchi anche scartando il compagno	39
Tener a memoria le carte scoperte	40
Del contare i Tarocchi	41
Dell'invito negativo	42
Quando si debba far vedere al compagno un Re, od altra figura	43
Quando si possa giuocate piuttosto la Regina, che il Re	44
Nel levare la carta al compagno di comunicazione, e procurare di levarla agli avversarj	45
Quando possi giuocar una cartina	46
Quando cambiassi la giuocata	47
Quando debbasi tentare capotto	47
Quando debbasi far perdere al compagno una, od anche più figure	48
Quando si possi sortir falso	49
Quando si debba dare la Regina al compagno che giuoca il Re	50
Del far taroccare il compagno	51
Del contare i punti	52
Del Bagatto, e del Matto	53
Quando si possino tirar le figure	55
RIASSUNTO. Col pretesto del rifiuto non si può scoprir le prese	57
Rifiuto e doppione	60
Capotto	64
Capottone	65
Tarocc'ombre	79

9. Conclusioni

Il *Codice del tarocco* del 1794¹ si era rivelato come un utile passo avanti nella ricostruzione dei primi libri milanesi sui tarocchi, in quanto si trattava di un opuscolo interamente dedicato al gioco e

quindi si presentava come l'originale di innumerevoli capitoli sui tarocchi presenti nelle ristampe dei manuali di giochi diversi. Tuttavia, quella descrizione non era ancora impostata in prima persona dall'autore e quindi si poteva pensare all'esistenza di un libro precedente molto simile, come avevo ritrovato e descritto nel caso del gioco della dama.

L'*Almanacco* qui descritto ci fa fare altri due passi insieme, ma invece di andare indietro nel tempo nella ricostruzione è come se si andasse di fianco. Troviamo sì, finalmente, un autore che, sia pure restando anonimo, parla in prima persona! Troviamo anche una seconda parte, questa inattesa, accanto a quella sulle penali dei falli più volte ripetuta in seguito. Questa parte nuova, e originale, che completa la trattazione con utili avvertimenti sul gioco delle carte, purtroppo non sarà poi presente nelle ristampe correnti. Insomma, il testo che troviamo in questo almanacco risulta originale e molto interessante di per sé, ma non appare un termine della solita serie e solo in uno dei numerosi trattati apparsi in seguito ne ho trovato una riedizione.

D'altra parte, si hanno indicazioni su edizioni ancora precedenti,⁵ in particolare si passerebbe dal 1793 agli anni 1792 e 1789 per *Il Giuoco de' Tarocchi, e sue Regole*, sicuramente diverso, tanto che questo autore lo critica aspramente; poi all'anno 1786 con *Le regole per ben giuocare a tarocco [almanacco]* di cui conosciamo ancora meno. Tuttavia, i pochi testi ancora "mancanti" sono del medesimo tipo di questo: almanacchi, con una prima parte dedicata ai tarocchi e una seconda con calendario e altre informazioni generali. Si potrebbe già concludere che quello che stavamo cercando, il primo libro singolo sul gioco dei tarocchi a Milano, scritto e fatto stampare dall'autore, o non è stato conservato o non è mai esistito.

Firenze, 10.07.2023

⁵ Th. Depaulis, *The Playing Card*. Vol. 38, N.1 (2009) pp. 9-13.