

Regole Generali sopra il Gioco delle Minchiate

Franco Pratesi

1. Introduzione

Alcuni miei studi recenti sulla storia dei giochi di carte, prima della ripresa degli ultimi mesi, hanno riguardato le pubblicazioni sulle regole delle minchiate: sono riuscito a trovare edizioni e ristampe mai segnalate, passando praticamente in rassegna tutta la produzione dei secoli XVIII e XIX.¹ Un'altra opera importante dello stesso tipo è il manoscritto ritrovato da Andrea Vitali nella Biblioteca di Castiglion Fiorentino: è datato 1716, più antico quindi delle pubblicazioni a stampa.² Intendo presentare qui un altro manoscritto del Settecento, dedicato proprio alle regole delle minchiate, preceduto da una breve presentazione e seguito da alcuni commenti finali.

Navigando in rete con i cataloghi digitalizzati delle maggiori biblioteche, ho individuato il manoscritto in esame nella Beinecke Library, insieme a quattordici carte di minchiate che intendo presentare a parte prossimamente.

Title on cover of rules: Regole generali sopra il gioco delle minchiate. In Italian.

Purchased from Bernard Quaritch, Ltd., on the Mary Flagler Cary Fund, 2010.

Collection that includes manuscript rules by an unidentified author, possibly in Florence, Italy, for playing the card game minchiate, circa 1700-1750, as well as fourteen contemporary hand-tinted printed playing cards made by "Al Poverone", a card maker active in Bologna, Italy, during the eighteenth century.

Comprendibilmente, ho cercato di ottenerne una copia. Come mi capita spesso, mi sono perso nella burocrazia digitalizzata, ma poi le bibliotecarie sono state gentilissime e mi hanno fatto recuperare il tempo perso inviandomi le scansioni in tempi incredibilmente brevi. Lo trascrivo di seguito integralmente.

2. Regole Generali sopra il Gioco delle Minchiate

Regola prima – Circa il modo dello scartare

Il principal fondamento di questo gioco è lo scarto, senza una perfetta intelligenza del quale manca al giocatore la parte più essenziale del gioco. Deve dunque avvertire chi scarta di considerare prima la qualità delle carte, che si ritrova in mano, se abbia più tosto carte alte, come assi superiori, o onori piccoli, ma necessari a cavarsi, se molti tarocchi, o cartaccie. Se averà Arie alte, cioè, o il Mondo o le Trombe, doverà scartare nel più senza pensare a far vacanze per ammazzarsi il Re. La ragione è perché, serbandosi una gran quantità di carte dell'istesso seme, non li potranno esser cavate di mano ne dal compagno ne da altri, ma sarà necessario che elli medesimo le muova, ed in questa maniera quello che gli è sotto la mano salverà tutto il suo. Se poi non averà o Mondo o Trombe ma una gran quantità di onori come sarebbe l'Uno, il Tredici, il Trenta, et altri simili, doverà scartar nel meno, e procurare in ogni maniera di far vacanza per poter far quei cinque, purché in questo caso non avendo carte superiori non deve pensare in pigliare quello degli altri, ma a salvare il suo.

In questo però è da osservare che se si fa alla fola, nel qual caso è lecito a ciascheduno guardare il monte, di non eleggere lo scarto con il quale pretende salvare i suoi onori in un seme del quale a monte ve ne hanno molte carte, perché quelle che sono nel monte non essendo in mano di alcuno, è cosa facile trovare un avversario che manchi et invece di salvare sacrificare ogni cosa; il che principalmente deve avvertire quello che scarta sotto la mano di un altro, che deve parimenti scartare, come sarebbe quello che scarta per la rubata d'alzata, ed è sotto la mano di quello che fa le carte, e non à

¹ <https://www.naibi.net/A/80-CARDS.pdf> ; <https://www.naibi.net/A/81.pdf> ; <https://www.naibi.net/A/84.pdf> ; <https://www.naibi.net/A/85.pdf> ;

² http://www.letarot.it/cgi-bin/pages/saggi/trattato%20sul%20gioco%20delle%20minchiate/trattato_sulle_minchiate.ms_185.pdf

sopra di sé altri che scartino. Si potrà in questo pigliare un poca più libertà, se bene deve guardare in questo di camminar geloso nel farlo senza gran necessità.

E questa medesima regola doverà tenere chi ha tanto molti tarocchi, che pochi, cioè che non avendo Mondo, o Trombe, ma molti onori da cavare, scarti sempre nel meno con la circospezione però sopraccennata. Se poi averà molti tarocchi, e poche cartaccie, e queste distribuite in diversi semi, come sarebbe tutte terze e quarte, ne si troverà in mano carte gelose da voltare, doverà scartar tarocco, ad effetto che la molteplicità di quelli non lo costringa a pigliare, e giocare altro tarocco in faccia a chi li è sotto la mano, e così darli occasione, che metta sul monte ed in sicuro tutto il suo.

Se poi averà carte gelose da cavare, che sono quelle delle quali s'è discorso di sopra, et averà insieme carte alte, cioè il Mondo e le Trombe, doverà scartare nel meno, perché in questo caso preme più fare il suo che perseguitare quello delli avversarj, oltre che questi possono aver poco, ogni qual volta si ritrova tanta roba in mano quello che scarta. E se non averà ne l'uno ne l'altro, cioè ne carte alte, ne carte gelose da salvare dovrà far lo scarto per ammazzare i Re potendo, e non potendo scartar Regine o Cavalli per ingannare chi gioca con credere, che abbia fatto scarto libero; e questo circa la regola dello scarto.

Regola Seconda – Circa il modo di giocare la cartiglia

Non inferiore alla regola dello scarto è la regola di giocare la cartiglia, nella quale consiste tutto il modo e l'occasione di fare il suo, e impedire quello delli avversarj; intorno la quale già è noto che i Re sogliono essere regolarmente i primi a cavarsi, cioè nella prima data di qualsivoglia seme.

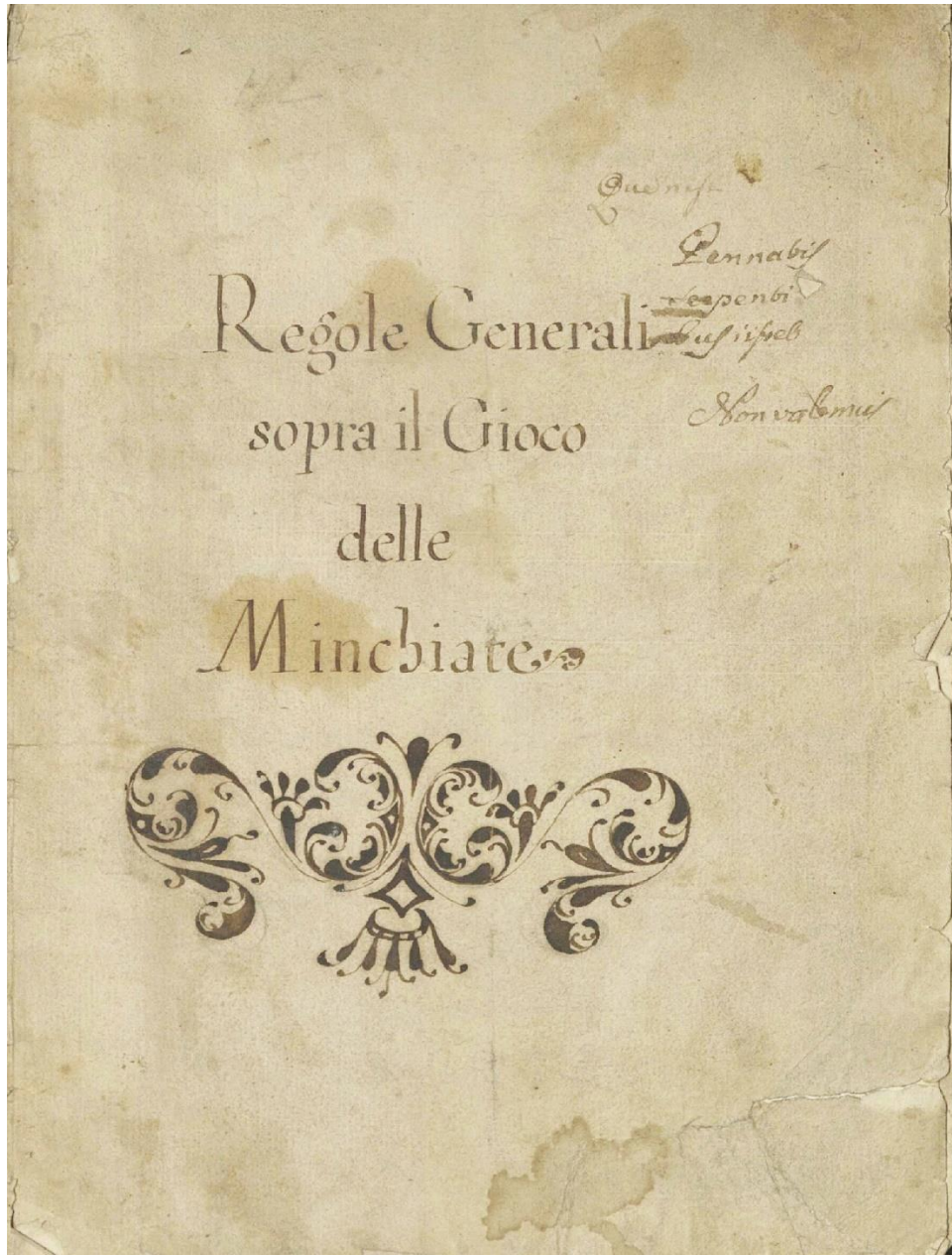
Dopo dei quali quello che è restato padrone della data dovrà osservare di rimettere in quel seme, del quale se ne son date meno carte, e se avverrà che quello che è sotto la mano manchi a qualche seme, quello che muove si dovrà onninamente riguardare da giocarli in faccia quelle carte se a sorte non si ritrovasse un seguito di qualche seme e non ne avesse altro. La regola dunque è di non giocare mai in faccia a quel seme al quale qualcheduno manca, se si sa; e se non si sa, giocare in quello del che si è dato meno volte, e se ne à meno nelle mani viceversa poi se mancherà a qualche seme quello che è sopra la mano, quello che è sotto dovrà sempre muovere in quello avendone, per metterlo sempre in rischio di passare, e di non fare il suo a buona mano.

Nel seme che manca il compagno di raro si muove per non lo costringere andare sotto l'avversario, particolarmente se di quel seme al quale manca il compagno se ne à gran numero di carte in mano, perché in questo caso è facilissimo trovare un altro che manchi, e così ingannare il compagno, con farlo andare alla mazza a perdere tutto il suo; in questo caso dunque non rimetta il Compagno ne meno la seconda, concorrendo in specie oltre alla molteplicità di quel seme che si à nelle mani la molteplicità ancor nella mente, ma più tosto non avend'altro si giochi tarocco per una volta, e se poi torna la data in mano si giochi in quel seme perché da quella giocata precedente di tarocco verrà a restare avvertito il compagno di non passare, intendendo con questo il numero delle carte di quel seme che si trova il compagno nelle mani, se [comple] indursi, si deve giocar nel più, ma questo non si deve fare se non in caso del quale se ne tratterà più sotto nella regola delli indizj delle Trombe.

Regola Terza – Del modo di passare con li onori, e di giocar tarocco

La regola sia con le carte di pregiudizio di non passare se non al più alla suddetta parte (di pregiudizio s'intendono l'Uno e il Trenta solamente) e tutte le carte che hanno verzicola tanto per una parte che per l'altra; questo perché è vero quella volta, che la molteplicità delli onori, e di queste carte di verzicola, non constringesse a passare anco alla terza nel qual caso la terza sopra tarocco sarà sempre più sicura.

Alla terza però regolarmente con li altri cinque che importano meno come sarebbe un Dieci, un Trentuno, un Trentaquattro e similmente quando non fanno verzicola e se ne à gran quantità si suol passare, e specialmente con i Papini, per l'approvato assioma *Ad tertiam mitte Papinum*; alla quarta non si passa mai se non in un'estrema di tarocchi che non contino, come sarebbe un Sedici, un Ventidue, e simili, perché questi non si piglian mai per far carte, ma sempre si lascia.



Da: Rules and Playing Cards for Minchiate.
 General Collections, Beinecke Rare and Manuscript Library, Yale University
 Copertina

La data del compagno sempre si piglia se non s' à protensione d'ammazzare qualche cosa, e da chi è sopra la mano si lascia sempre; il Matto non serva mai ne all'ultima ne alla penultima carta, tanto se si à carte alte, che basse.

Regola Quarta – Della fumata

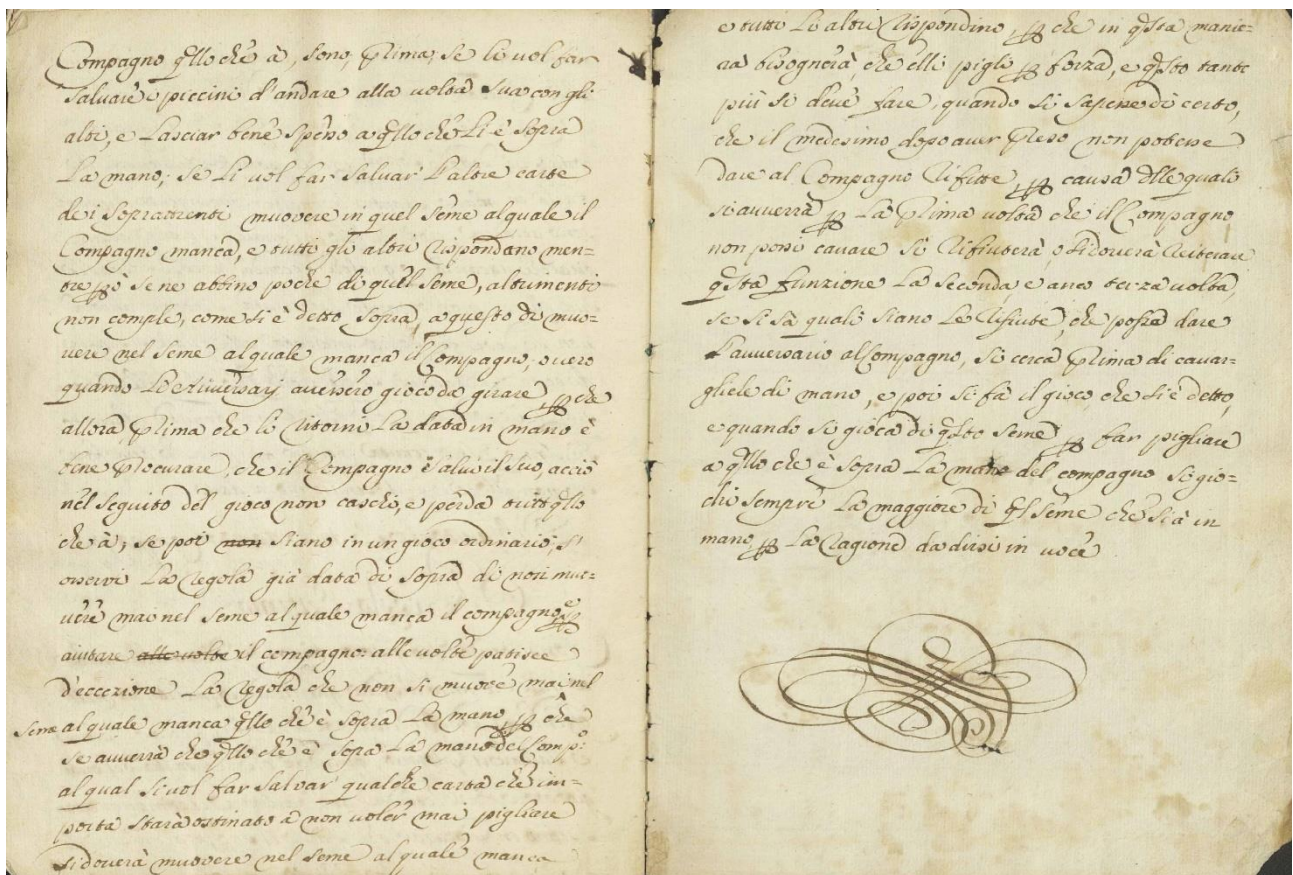
Avviene ben spesso in questo come anco in tutti li altri giuochi, che la fortuna troppo parziale di una parte con una distribuzione troppo appassionata et ingiusta al suo solito mette in mano di due compagni tutto il giuoco, vale a dire tutte le superiori, nel qual caso sarebbe semplicità di coloro che si ritrovano favoriti il non servirsi dell'occasione, la quale una sol volta persa non si trova più, come

cantò il Poeta: *Fronte capillata post haec occasio calva*. E l'altro, che à lodato il suo canto al gioco: *Perdidit in punto quod non reparatur in anno*.

Posto dunque ciòche segue come può seguire in più maniere, specialmente quando avvenisse che uno dei due compagni accusasse tre Arie o quattro, come sarebbe, Luna, Sole, Mondo, ovvero Stella, Luna, Sole, e Mondo, e che l'altro si trovasse in mano le Trombe ad effetto che quello ch'è la verzicola in mano non stia con timore, e cerchi cavarsela a buona mano il che non [comple] essendo in questo caso in sicurezza di non poter morire, gli dovrà far la fumata, cioè darli il contrassegno delle Trombe, in questa maniera: la prima volta che li vien la data in mano giocherà tarocco, ma tarocco che non conta ad effetto di non lo costringere a sprotezzarsi d'una Aria sopra quella data.

Se poi il compagno averà accusato in verzicola tre Arie solamente, cioè Stella, Luna, e Sole, di modo tale che ce ne sia due carte superiori alla verzicola, ed il compagno se le ritrova in mano tutte due, subito che li tocca la data giocherà tarocco che conta, perché il tarocco che conta fa la fumata per il Mondo e le Trombe, ed il tarocco che non conta fa la fumata per le Trombe solamente.

Con il Mondo solo non si fa fumata ma necessità, come sarebbe, quando sul fine del gioco qualcuno si trovasse in mano una carta da salvare, e che da quello che li è sopra fusse stato astretto o impedito; in questo caso se avverrà che da alcuno delli altri due venga mossa una cartaccia di un seme, al quale quello che è sopra abbi sempre risposto, benché sia quarta potrà pigliarsi l'arbitrio di passare, pur che sia disperato il poter passare quella carta, altrimenti perché in altro caso non si dovrà sottoporre a quel pericolo, del resto non avendo ne seconde ne terze dovrà mandare tutto il suo alla volta del compagno non potendolo fare a buona mano; quando però sappi di certo che a quel seme non risponda.



Da: Rules and Playing Cards for Minchiate.

General Collections, Beinecke Rare and Manuscript Library, Yale University

Ultime due pagine

Quanto poi al giocar tarocco, è da avvertire, chi à le superiori, di giocar sempre i tarocchi alti ad effetto su l'ultimo far lasciate; se poi non averà superiori, farà tutto il contrario. Osservi però di lasciarsi in mano qualche piccino perché potrebbe avvenire il caso, che fusse necessario lasciare per aiuto del compagno. Siccome viceversa chi à le superiori, se bene deve cercare di sprostestarsi dell'alti, deve non ostante servarsene uno almeno ed alle volte anco uno che conti, come sarebbe se avessi le Trombe, e un Trentatré non si cavar mai il Trentatré fin a tanto, che non à visto l'esito del gioco, e se il compagno abbi di bisogno di venire alla volta sua con piccini, perché potrebbe avvenire che quando il compagno abbi bisogno di venire alla volta sua con l'Uno o un Tredici, e coperta dall'avversario con un Ventisette li fosse necessario per salvare quel Tredici sprostestarsi delle Trombe.

Finalmente è da notare che il compagno occuperà qualche verzicola che contenga una carta alta ed una bassa come la verzicola dell'Uno, Matto e Trombe se il compagno non averà mai potuto cavar l'Uno deve andare quando il medesimo non risponde alla volta sua con un Aria se l'à, e se non l'à con la maggiore che abbia, o con un equivalente perché l'avversario per il timore delle Trombe non la coprirà, ed in questa maniera salverà l'Uno, che è la sua verzicola.

In ordine circa il modo di giocar tarocco stia oculato da chi gioca di non pigliar mai la data di chi li è sotto la mano, trattandosi se non in questo caso, come sarebbe quando le Trombe venissero di scoperta a quello che è sotto la mano di chi averà le tre Arie in verzicola, o vero li venissero nella fola, o in altra maniera si sapesse, che sono in mano di quello, poiche allora il compagno di chi à la verzicola potrà far la fumata del Mondo, acciocche sappia dove sono ambedue le superiori, e star con l'animo quieto, e se ben con far questa fumata si sottopone al pericolo, che il Mondo li sia preso da quello che à le Trombe, questo non ostante poco importa riguardo a quel molto che potrebbe importare il non far la fumata.

Regola Quinta – Dello sminchiare del gioco che si dice di girata

Ma non basta alle volte far la fumata al compagno per condur bene un gioco, e far preda di tutto quello che abbino gli avversari, ma fa di bisogno avvertire molte altre cose, che qui si narreranno.

Ponghiamo dunque il caso, come nella regola antecedente, cioè che il gioco sia tutto in mano di due compagni, e che l'uno, e l'altro se lo possino penetrare, o con accusare delle verzicole di Arie superiori, o di Sopratrenti, e con le rubate, o con la fola, doveranno osservare tanto l'un che l'altro di non giocar cartaccia, ne sempre tarocco; con questa cautela però che quello che à la data in mano giochi sempre tarocco, che non conta, e l'altro compagno al quale tocca a rispondere parimente a tarocco, ce ne metta uno di quelli che contano, e che non possono esser presi, e poi restando la data sua giochi un tarocco che non conta, e l'altro compagno passi con un di quelli che contano, e non possano esser presi, ad effetto che gli avversari non potendo cavare ne pure un Papa per cagione delle tenute siano costretti cadendo a dar ripieno tutto quello che anno, e questo è il modo che possino anco perdere il Matto, ne facendo ne pure una carta, e perder sette resti, che è quanto si può perdere in un dato di carte.

Questo non solamente è vero quando i due compagni si ritrovano [tutto] il giuoco affatto, come sarebbe se fra ambedue avessero da Trenta fino a Quaranta, ma è ancor vero quando gliene mancasse una sola, o due, perché in questo caso se ne sacrifica una di quelle che s'anno, e che importano meno per restar padroni del gioco, e quando ancor mancassero le Trombe sarebbe ben giocare il Mondo, il Trentatré, Trentadue ecc. purché il perder delle carte non faccia perder verzicola per la ragione già detta.

Si noti però che la regola assegnata di sopra di dover passare con un tarocco che conta e che non può esser preso a tenuta è vera quando i compagni che anno il gioco sono incerti in mano di chi delli avversarij siano quelle poche cartaccie che van cercando, perché se sapesse di certo, che fussero in mano di uno, come sarebbe, se l'altro fusse cascato, o pure se avendo commodità di cavare non avendo cavato cosa alcuna, allora, ed in tal caso, quello che è sopra la mano di chi à le carte che si voglano predare, non deve mai pigliare, ed il suo compagno giuocherà sempre tarocchi che non contino, ma alto più che può, acciò l'altro possi con maggior facilità lasciare e servarsi tutte l'altre in mano, e se al fine costretto dalla necessità pigliasse rimetta un tarocco cattivo, ed il compagno vada

a tenuta, e compagno quello che à, sono, prima se li vol far salvare piccini d'andare alla volta sua con gli alti, e lasciar bene spesso a quello che li è sopra la mano.

Se li vol far salvare le altre carte dei soprattrenti muovere in quel seme al quale il compagno manca, e tutti gli altri rispondano mentre però se ne abbino poche di quel seme, altrimenti non [comple], come si è detto sopra, a questo di muovere nel seme al quale manca il compagno, ovvero quando gli avversarj avessero gioco da girare, perché allora, prima che li ritorni la data in mano è bene procurare che il compagno salvi il suo, acciò nel seguito del gioco non caschi, e perda tutto quello che à.

Se poi siano in un gioco ordinario, s'osservi la regola già data di sopra di non muovere mai nel seme al quale manca il compagno; e per aiutare il compagno alle volte patisce d'eccezione la regola che non si muove mai nel seme al quale manca quello che è sopra la mano, perché se avverrà che quello che è sopra la mano del compagno al qual si vuol far salvar qualche carta che importa starà ostinato a non voler mai pigliare si doverà muovere nel seme al quale manca e tutti li altri rispondino, perché in questa maniera bisognerà che elli pigli per forza, e questo tanto più si deve fare, quando si sapesse di certo che il medesimo dopo aver preso non potesse dare al compagno rifitte, per causa delle quali si avverrà per la prima volta che il compagno non possi cavare si rifiuterà, o si doverà reiterare questa funzione la seconda, e anco terza volta.

Se si sa quali siano le rifitte, che possa dare l'avversario al compagno, si cerca prima di cavargliele di mano, e poi si fa il gioco che si è detto, e quando si gioca di questo seme, per far pigliare a quello che è sopra la mano del compagno si giochi sempre la maggiore di quel seme che si à in mano per la ragione da dirsi in voce.

3. Commenti e conclusione

Il manoscritto è di dimensioni 21x15 cm e contiene 15 pagine scritte, una bianca iniziale, e la copertina. Nella trascrizione mi sono permesso qualche modifica per rendere più comoda la lettura. Specialmente ho cercato di usare più coerentemente l'uso della punteggiatura e delle maiuscole – avrei mantenuto l'uso dell'autore se fosse stato coerente. L'autore evidentemente sa scrivere molto bene in quanto a calligrafia (si noti anche nella figura il ghirigoro alla fine del testo) ma non come sintassi; l'argomento è trattato non solo in forma discorsiva, ma anche con un flusso continuo di frasi collegate senza strutturare i periodi. Si potrebbe pensare a un abile giocatore analfabeta che si rivolgesse a un esperto scrivano per fargli mettere su carta le regole del suo gioco, magari sotto dettatura senza riprendere fiato; si capirebbe anche meglio così la fine di queste regole, con un insolito rinvio alla comunicazione a voce di un caso particolare.

Tuttavia, l'ipotesi non regge in vista, se non altro, del ricorrente ricorso al latino: *Ad tertiam mitte Papinum*, alla terza gioca un Papino – non si troverà fra gli autori classici; *Fronte capillata post haec occasio calva*, che risale invece nientemeno che a Catone, indicando l'occasione: quando passa, se non la afferri per i capelli che ha sulla fronte, sul dietro della testa non ha capelli; *Perdidit in puncto quod non reparatur in anno* sembra modificare in senso negativo il motto dell'imperatore Ferdinando I: *Accidit in puncto quod non speratur in anno* – qui: in un solo momento si perde quello che non si recupera in un anno intero. Ci sarebbe infine altro latino aggiunto sul frontespizio, ma non riesco a decifrarlo abbastanza, e tanto meno a comprenderne il senso complessivo: *Que nesci / Pennabis / Se[r]penti / [re]bus [iipse] / Non valemus*.

Sarebbe importante poter precisare il nome dell'autore, la provenienza locale e la data di questo testo. Per il nome, non ho nessuna indicazione. Per la provenienza, il suggerimento della Beinecke Library – possibly in Florence – mi sembra senz'altro da accogliere: come fiorentino abituato al linguaggio popolare non trovo parole estranee, salvo l'incomprensibile “comple” non decifrato, e anzi ne trovo alcune come i cinqui, plurale di cinque, che, per quanto errato in italiano, mi suona familiare. Per la data, in base alla grafia non si potrebbe evitare un margine molto ampio, anche più di tutta la prima metà del Settecento indicata dalla Beinecke Library. Nel caso però – probabile anche se non sicuro – che le carte da gioco trovate insieme siano contemporanee, la datazione si può suggerire con

un margine ristretto attorno agli anni 1760, come discuterò prossimamente a proposito delle carte stesse.

Per quanto riguarda il contenuto, devo discutere un attimo cosa gli autori dell'epoca intendevano per regole del gioco, perché la situazione può essere molto diversa. Oggi si immaginerebbe più sezioni dedicate nell'ordine alla descrizione di: 1. le carte (perché sono uniche, usate per questo gioco e per nessun altro); 2. l'andamento del gioco (dare le carte, regole di presa, combinazioni con punti extra, conteggio dei punti); 3. gli accorgimenti per giocare bene (convenzioni, segnalazioni al compagno, scelta delle carte da giocare per prime, accorgimenti vari); 4. le penali da imporre a chi non rispetta qualche regola (errori nella distribuzione, mancata risposta al seme, imbrogli vari).

Per esempio, il gioco dei tarocchi in voga a Milano è stato descritto dalla fine del Settecento da un testo ripetuto per un secolo in decine di ristampe che di queste parti conteneva praticamente solo l'ultima.³ Di solito, le pubblicazioni a stampa sulle regole delle minchiate sono invece piuttosto equilibrate, e così risulta essere anche il manoscritto del 1716. Il manoscritto presentato qui tratta invece esclusivamente la terza delle sezioni elencate sopra, quella cioè che nel manoscritto del 1716 sarebbe solo il "Cap. 8° et ultimo"; sull'argomento, la trattazione qui è più ampia, circa il doppio di quella.

Se posso azzardare un giudizio preliminare, direi che questo manoscritto non regge il confronto con le altre fonti, sia per il suo carattere solo parziale, sia per la data posteriore. Tuttavia, gran parte di quanto si legge qui risulta abbastanza diversa dalla sezione corrispondente negli altri testi. Segnalerei solo per il momento "se si fa alla fola", perché giocare con la fola era una maniera introdotta in un secondo tempo; qui sembra solo una possibilità, in seguito diventerà la regola, e probabilmente questo passaggio avvenne in tempi diversi in città diverse. Prima di un eventuale completamento della descrizione di queste regole con un'analisi dettagliata del contenuto tecnico, e con un confronto puntuale con le altre versioni, intendo avvalermi della maggiore competenza di due esperti fiorentini, Nazario Renzoni e Andrea Ricci,⁴ che sono tanto ardimentosi da giocare oggi alle minchiate e che ho la fortuna di conoscere.

Firenze, 10.08.2023

³ <https://www.naibi.net/A/MILA1794.pdf>

⁴ <http://www.germini.altervista.org/>