

Minchiate – Una copia manoscritta della nota di Paolo Minucci

Franco Pratesi

1. Introduzione

Si può cominciare da una Nota di Paolo Minucci, inserita nel *Malmantile racquistato* di Lorenzo Lippi¹. Il poema, che nell'edizione postuma del 1676 aveva avuto un'accoglienza incerta, ebbe un successo duraturo dopo che nel 1688 apparve la seconda edizione con le note che il Minucci aveva inserito per rendere meglio comprensibile quel testo, così ricco di espressioni idiomatiche fiorentine.² Se il libro è conosciuto da tutti i cultori della letteratura italiana, la Nota del Minucci in cui spiega – per i non toscani – come si gioca alle minchiate è una pietra miliare nella letteratura specifica di questo gioco.

La Nota del Minucci rappresenta non solo il più antico testo con il dettaglio delle regole del gioco ma anche il principale testimonianza della particolare maniera in cui era praticato in Firenze, dove si poteva giocare in due, tre o quattro giocatori. La variante in quattro era la più frequente, ma ognuno giocava per sé ed era possibile per uno dei quattro di non partecipare al gioco, pagando una penale che variava con la posizione. Nel Settecento apparvero diversi libri a stampa sulle minchiate, ma di regola ne furono stampate a Firenze solo delle edizioni successive. Il gioco che descrivevano era, esclusivamente o quasi, quello giocato in quattro giocatori divisi in due coppie.

Il presente studio si basa su un ignoto testo manoscritto sul gioco delle minchiate. Il documento settecentesco trovato è stato rilegato in un libro del fondo Ughi dell'Archivio di Stato di Firenze (ASFi). L'esame del testo ha evidenziato che si tratta di una copia proprio della Nota di Paolo Minucci.

2. Cenni sull'archivio Ughi

Il fondo Ughi dell'ASFi fa parte degli archivi di famiglie. La famiglia Ughi è stata una famiglia notevole nella Firenze di epoca rinascimentale e con alcuni rami anche nei secoli successivi. Come accadeva di solito nelle famiglie importanti, venivano conservati documenti e carte varie in un archivio di famiglia che cresceva con il succedersi delle generazioni. A metà Settecento il ramo più importante della famiglia si estinse e l'archivio Ughi iniziò una serie di trasferimenti, con più passaggi del solito, soprattutto per le successive estinzioni delle famiglie in cui venne a trovarsi.

Il primo passaggio fu dalla famiglia Ughi a quella Lorenzi, quando nel 1750 Minerva Ughi, ultima della famiglia, sposò Luigi Lorenzi. Dopo la morte del loro figlio Francesco Orlando, ultimo della famiglia Lorenzi, i due archivi Ughi e Lorenzi riuniti confluirono attraverso i nipoti (figli della sorella Luisa Lorenzi) nell'archivio della famiglia Barbolani da Montauto e da qui – dopo la morte nel 1802 dell'ultimo discendente di quel ramo della famiglia – nella famiglia finale, quella dei Velluti Zati, duchi di San Clemente.

Di tutto questo insieme di archivi di famiglia, quello Ughi, l'unico qui di interesse, dopo essere stato spostato ad Anghiari dal Palazzo San Clemente di Firenze fu di nuovo separato dagli archivi delle altre famiglie e acquistato dall'ASFi nel 1985. Per una descrizione del fondo, si può leggere quanto scritto nella Premessa all'Inventario N/431 dell'ASFi, che fu redatto nel 2004 da Daniela Sarà.

Una parte consistente della documentazione si riferisce all'amministrazione patrimoniale, che è possibile ripartire in amministrazione domestica, delle fattorie e degli enti religiosi di patronato della famiglia. Due altri cospicui nuclei documentari riguardano atti di processuali e contratti, testamenti e scritture legali. Il resto della documentazione comprende il carteggio, scritti eruditi e letterari, memorie e ricordi, piante, inventari, documenti relativi a famiglie diverse. Comprende anche un gruppo di pergamene,

¹ *Malmantile racquistato. Poema di Perlone Zipoli con le note di Puccio Lamoni*. Firenze 1688, alle pp. 408-411.

² [https://www.treccani.it/enciclopedia/lorenzo-lippi_\(Dizionario-Biografico\)/?search=LIPPI%2C%20Lorenzo](https://www.treccani.it/enciclopedia/lorenzo-lippi_(Dizionario-Biografico)/?search=LIPPI%2C%20Lorenzo)

I pezzi complessivi sono 697 fra buste, registri e scatole e la documentazione copre un intervallo temporale molto esteso, dal Duecento al Novecento. Può sorprendere il fatto che nell'archivio Ughi sono contenuti documenti posteriori all'estinzione del ramo principale della famiglia, ma ci saranno stati validi motivi per l'inclusione di documenti posteriori di altre famiglie, o di rami secondari della stessa, durante la separazione fra le varie famiglie dell'archivio composito.

3. Esame del libro

Nello stesso Inventario indicato sopra, recentemente reso accessibile in Internet, sul libro in esame si legge fra l'altro quanto segue.

Numero Definitivo: 683 - Numero Provvisorio: 451

Data: XVIII sec.

Titolo attribuito: *Istoria della nobiltà di Firenze* di Piero Monaldi, copia manoscritta;

Relazione della felice vita, e morte della Signora Supplizia Horida Lazzari nobile fiorentina di Città di Castello seguita li 28 maggio 1717, copia manoscritta;

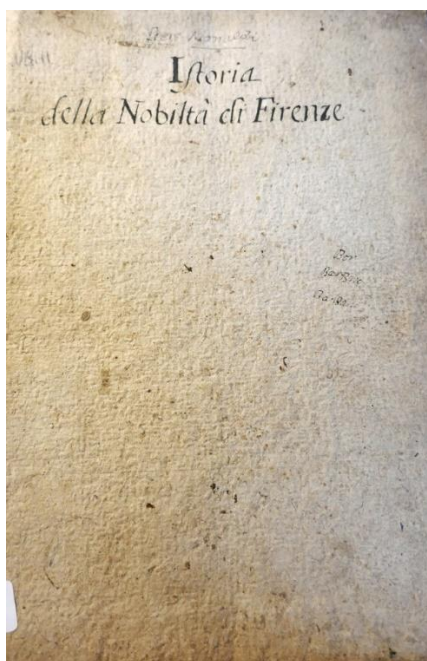
Istorie, e principi da' quali hanno avuto origine alcuni proverbi nostri toscani, copia manoscritta;

Dialogus Gnocchus, et Maccharo, copia manoscritta;

Del gioco delle minchiate, e del modo di giocarlo, e che carte siano che lo componghino, copia manoscritta

Titolo originale: "Piero Monaldi. *Istoria della nobiltà di Firenze* (...)" [coperta]

Descrizione: Reg. cart. di cm. 32 × 22 leg. in cartoncino; pp. 140, num. coeva, seguono molte pp. scritte e alcune pp. bianche non numerate



ASFi, Ughi, 683, Copertina
(Riproduzione vietata)

Non risulta chiaro dalla descrizione che la *Istoria* del Monaldi costituisce la parte essenziale del libro; non solo in quanto indicato come titolo sulla copertina, ma anche perché costituisce la parte principale del volume con tutte le 140 pagine numerate dedicate esclusivamente a quest'opera. Il seguito del libro è composto da fascicoli sciolti, rilegati insieme all'opera principale senza numero di pagina. Il motivo di questa associazione di documenti rimane oscuro, ma sembrerebbe che si fosse voluto trovare così una conservazione durevole per questi documenti aggiunti, che altrimenti sarebbero stati presto dispersi.

La *Relazione* occupa 24 pagine non numerate, i *Proverbi* 22 e 6 bianche, il *Dialogus* 8, e il *Gioco* 8, con una poesia, non collegata, sull'ultima. La dimensione della carta usata per *Relazione* e *Gioco* è più piccola, con pagine di 28x21cm.

La *Relazione* è l'unico documento con due date precise, il 28 maggio 1717, data della morte della protagonista, e una seconda nell'anno 1723 che si legge alla fine. In effetti, anche questi anni ci forniscono solo una data di partenza, perché il testo potrebbe essere stato scritto, o copiato, dopo un numero imprecisato di anni. Inoltre, anche se fissiamo una data del genere per questo documento, poco ci definisce sugli altri presenti insieme, che potrebbero essere non solo indipendenti, ma anche compilati in tempi diversi, prima e dopo.

La *Istoria* merita un esame più approfondito, proprio in quanto opera principale del libro. Cercando tracce dell'originale, siamo fortunati a trovare subito un esemplare nei cataloghi digitalizzati.³ In effetti rimangono sorpresi dalle molto diverse dimensioni di questa copia, un volume di quasi 400 pagine di 42,5x27 cm. Solo l'esame diretto anche di questo grande e pesante manoscritto permette di capire che la copia dell'archivio Ughi è semplicemente la prima parte dell'originale, che continuerebbe con un lunghissimo elenco ragionato delle principali famiglie fiorentine e la descrizione di eventi e dettagli particolari della storia e della vita cittadina. La data dell'originale viene ricavata dal testo nell'intervallo 1589-1609, ma diverse citazioni che si possono trovare anche in rete ne fissano la compilazione al 1607 (per quanto non è dell'originale di quest'opera che qui sarebbe utile una definizione precisa). Ho potuto esaminare anche altre copie nella Biblioteca Moreniana, dove ne sono conservati almeno quattro spessi manoscritti, più o meno completi.⁴

Gli altri testi legati insieme non contengono indizi sulle date di compilazione. Forse un esame delle grafie da parte di un esperto potrebbe distinguere due sole mani nella scrittura di tutte queste parti. Una qualche incertezza deriva anche dalla collocazione del volume nell'archivio, uno degli ultimi, numero 685 su 697, con contenuto indicato come *Varie*. Sarebbero utili degli studi specifici da parte di esperti, ma i contenuti del libro non sono tali da prestarsi a ricerche accademiche approfondite. Di tutto il libro, la parte di mio specifico interesse è costituita solo dalle ultime sette pagine con il *Gioco*.

4. Il Gioco delle Minchiate

Ho potuto verificare che il testo della parte finale del manoscritto Ughi corrisponde esattamente, salvo minime differenze, a quello della Nota a stampa del Minucci sulle minchiate e quindi li riporto entrambi qui sotto, con a sinistra la copia manoscritta e a destra il corrispondente testo stampato nel 1688.

La grafia del manoscritto si legge abbastanza facilmente, ma a volte la nitidezza è disturbata dall'inchiostro della facciata posteriore che in parte notevole attraversa la pagina. Si incontrano le solite incertezze sull'uso delle maiuscole e della punteggiatura; non garantisco insomma una fedeltà assoluta nella trascrizione, che del resto qui non appare indispensabile in linea generale. Per facilitare la lettura ho inserito più capoversi di quanti se ne leggono nei due casi.

Un punto poco chiaro riguarda la prima distribuzione delle carte. Giocando in quattro ne vengono solitamente distribuite ventuno a testa e le tredici rimanenti vengono di regola esaminate recuperandone le carte di conto presenti. Qui non si dice niente della sorte di queste tredici carte e parrebbe che nessuno le potesse guardare o prendere (benché l'eventuale assenza nel gioco di alcune delle carte di conto farebbe perdere una parte notevole del suo interesse). Ma una cosa rimane tuttavia chiara: nel caso descritto, la distribuzione è quella tipica del gioco in tre persone invece che in quattro, perché vengono distribuite venticinque carte a testa, con quindi ventidue che rimarrebbero fuori gioco. Questa distribuzione è evidente nella Nota a stampa: se ne distribuiscono prima dodici e poi tredici di cui l'ultima scoperta, e alla fine del testo si ritrova parallelamente il 25 come numero complessivo. Nel manoscritto appare pure chiaro che è sempre sottinteso il gioco in tre, perché si indicano due distribuzioni di dodici carte seguite, si può immaginare, da una terza distribuzione con una carta scoperta.

³ Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, Conv. Soppr. A.I.774

⁴ Biblioteca Moreniana, Mss. Mor. 201, 202, 203; Palagi 50.

Il Gioco delle Minchiate, e del modo di Giocarlo, e che carte sono che lo componghino.

Il gioco delle minchiate usitatissimo nella nostra Toscana detto anco Tarocchi, Ganellini, o Germini è composto di 97 carte, delle quali 56 si dicono cartacce, e 40 si dicono Tarocchi, e una il Matto.

Le carte 56 sono divise in quattro specie, che si dicono semi, che in quattordici sono effigiati denari (che da Galeotto Marzio dicono <essere> pani antichi contadineschi), in 14 Coppe, in 14 Spade, ed in 14 Bastoni, ed in ciascuna carta di questi semi comincia da uno, che si dice l'Asso, fino a dieci, e nell'undecimo è figurato un Fante, nella 12 un Cavallo, nella 13 una Regina, nella 14 un Re, e tutte queste carte di semi fuori che i Re si dicono cartacce.

Le 40 si dicono Germini, o Tarocchi, e questa voce Tarocchi vuole il Morosino, che venga dal greco *Etharocchi*: quale voce dice egli coll'Alciato, *denotantur sodales illi, qui cibi causa ad lusum conveniunt*. Ma quella voce non so, che sia, so bene, che *heteroi* e *hetaroi* vuol dire *sodales*; e da questa voce diminuita all'usanza latina si puo essere fatto *hetaroculi*, cioè compagno gli Germini forse da Gemini il Segno celeste, che fra i Tarocchi col numero è maggiore. In queste carte di tarocchi sono effigiati diversi Geroglifici, e Segni celesti, e ciascheduno ha il suo numero da uno fino a 35, e l'ultime cinque fino a 40 non hanno numero, ma si distingue dalla figura impressavi la loro maggioranza, che è in quest'ordine *Stella, Luna, Sole, /p. 2/ Mondo, e Trombe*, che è la maggiore, e sarebbe il numero 40.

L'allegoria è, che siccome le stelle sono vinte di luce dalla Luna, e la Luna dal Sole, così il Mondo è maggiore del Sole e la Fama figurata colle Trombe vale più che il Mondo; talmente che, anche quando l'uomo n'è uscito, vive in esso per Fama, quando ha fatte azioni gloriose. Il Petrarca similmente ne Trionfi fa come un

MINCHIATE.

È un giuoco assai noto, detto anche *Tarocchi, Ganellini, o Germini*. Ma perché è poco usato fuori della nostra Toscana, o almeno diversamente da quel che usiamo noi, per intelligenza delle presenti Ottave stimo necessario sapersi, che il giuoco delle Minchiate si fa nella maniera che appresso. È composto questo giuoco di novantasette carte, delle quali 56. dicono *Cartacce*, e 40. si dicono *Tarocchi* ed una, che si dice *il matto*.

Le carte 56. son divise in quattro specie, che si dicono *semi*, che in quattordici sono effigiati Denari che da Galeotto Marzio diconsi esser pani antichi contadineschi) in 14. Coppe, in 14. Spade, ed in 14. Bastoni, ed in ciascuna carta di questi semi comincia da uno, che si dice *asso*, fino a dieci e nell'undecima è figurato un Fante, nella 12. un Cavallo, nella 13. una Regina, e nella 14. un Re, e tutte queste carte di semi, fuorché i Re, si dicono cartacce.

Le 40. si dicono *Germini* o *Tarocchi* e questa voce Tarocchi, vuole il Monosino che venga dal Greco *Etarochi*: *qual voce*, dice egli coll'Alciato, *denotantur sodale illi, qui cibi causa ad lusum conveniunt*. Ma quella voce non so, che sia; so bene, che *Heteroi* e *Hetaroi* vuol dire *sodales*; e da questa voce diminuita all'usanza latina si può esser fatto *Hetaroculi*, cioè *Compagnoni*. Germini forse da *Gemini*, segno celeste, che fra i Tarocchi col num. è il maggiore. In queste carte di Tarocchi sono effigiati diversi Geroglifici e Segni celesti: e ciascuna ha il suo numero, da uno fino a 35. e l'ultime cinque fino a 40. non hanno numero, ma si distingue dalla figura impressavi, la loro maggioranza, che è in quest'ordine *Stella, Luna, Sole, Mondo, e Trombe*, che è la maggiore, e sarebbe il numero 40.

L'allegoria è, che siccome le stelle son vinte di luce dalla Luna, e la Luna dal Sole, così il Mondo è maggiore del Sole, e la Fama, figurata colle Trombe, vale più che il Mondo; talmente che anche quando l'uomo n'è uscito, vive in esso per fama, quando ha fatte azioni gloriose. Il Petrarca similmente ne' Trionfi fa come un

giuoco, perché Amore è superato dalla castità, la castità dalla morte; la Morte dalla Fama, e la Fama dalla divinità, la quale eternamente regna.

Non è numerata ne pure la carta 41, ma v'è impressa la figura d'un Matto, e questa di confà con ogni carta, con ogni numero, ed è superata da ogni carta, ma non muore mai, cioè non passa mai nelle mani dell'avversario, il quale riceve in cambio del Matto un'altra cartaccia da quello, che dette il Matto, e se alla fine del giuoco questo, che dette il Matto, non ha mai preso carte all'avversario, conviene, che gli dia il Matto, non avendo alcuna carta da dargli in sua vece, e quest'è il caso nel quale si perde il Matto.

Dei Tarocchi altri si chiamano Nobili, perché contano, (cioè chi gli ha in mano vince quei punti che essi vagliono) altri ignobili perché non contano. Nobili sono uno, due, tre, quattro e cinque, che la carta dell'uno conta cinque, e l'altre carte contano tre per ciascheduna.

Il numero 10, 13, 20, e 28 fino al 35 inclusive contano cinque per ciascheduna, e l'ultime cinque contano 10 per ciascheduna, e si chiamano Arie. Il Matto conta cinque, e ogni Re conta cinque, e sono ancor'essi fra le carte Nobili.

/p. 3/ Il numero 29 non conta se non quando è in verzicola, che allora conta cinque, ed una volta meno delle compagne rispettivamente.

Delle dette carte nobili di formano le verzicole, che sono ordini, e sequenze almeno di tre carte uguali, come tre Re, o quattro Re, o tre carte andanti, come uno, due, tre, quattro e cinque, o composte come uno, 14, e 28; uno, Matto e 40 che sono le Trombe; 10, 20, 30, ovvero 20, 30 e 40. E queste verzicole vanno mostrate prima, che si cominci il giuoco, e messe in tavola, il che si dice accusare la verzicola.

Con tutte le verzicole si confà il Matto, e conta doppiamente, o triplicatamente, come fanno l'altre, che sono in verzicola, la quale esiste senza Matto, e non fa mai verzicola, se non nell'uno, Matto, e Trombe.

Di queste carte di verzicola si conta il numero, che vagliono tre volte, quando perciò l'avversario non ve la guasti, ammazzando una carta, o più, con carte superiori, che in questo

giuoco, perché Amore è superato dalla Castità, la Castità dalla Morte, la Morte dalla Fama, e la Fama dalla Divinità, la quale eternamente regna.

Non è numerata ne anche la carta 41. ma vi è impressa la figura d'un *Matto*, e questa si confà con ogni carta, e con ogni numero, ed è superata, da ogni carta, ma non muor mai, cioè non passa mai nel monte dell' avversario, il quale riceve in cambio del detto Matto un'altra cartaccia da quello, che dette il Matto, e, se alla fine del giuoco questo, che dette il Matto, non ha mai preso carte all' avversario, conviene che gli dia il Matto, non havendo altra carta da dare in sua vece, e questo è il caso, nel quale si perde il matto.

Di tali *Tarocchi* altri si chiamano *nobili* perché contano (cioè chi gli ha in mano vince quei punti, che essi vagliono) altri *ignobili*, perché non contano. Nobili sono *Uno, due, tre, quattro, e cinque*, che la carta dell'*Uno* conta cinque, e l'altre quattro contano tre per ciascuna.

Il numero 10. 13. 20. e 28. fino al 35. inclusive contano cinque per ciascuna e l'ultime cinque contano dieci per ciascuna, e si chiamano *Arie*. Il *Matto* conta cinque, ed ogni *Re* conta cinque, e sono ancor'essi fra le carte nobili.

Il numero 29. non conta, se non quando è in *verzicola*, che allora conta cinque, ed una volta meno delle compagne rispettivamente.

Delle dette carte nobili si formano le *Verzicole*, che sono ordini e sequenze almeno di tre carte uguali, come tre Re o quattro Re; o di tre carte andanti, come *Uno, due, e tre, quattro, e cinque*, o composte, come *uno*, 13. e 28. *Uno, Matto e quaranta*, che sono le *Trombe*; *Dieci*, 20. e 30. o vero 20. 30. e 40. E queste verzicole vanno mostrate prima, che si cominci il giuoco, e messe in tavola, il che si dice *accusare la Verzicola*.

Con tutte le verzicole si confa il matto, e conta doppiamente o triplicatamente, come fanno l'altre, che sono in verzicola, la quale esiste senza matto e non fa mai verzicola, se non nell'*uno, matto, e trombe*.

Di queste carte di verzicola si conta il numero che vagliono, tre volte, quando però l'avversario non ve la guasti, ammazzandovene una carta, o più, con carte superiori, che in questo caso

caso quelle, che restano contano due volte, se perciò non restano in sequenza di 3, Per esempio io mostro a principio di giuoco 32, 33, 34, 35; se mi muore il 33, o il 34, che rompono la sequenza di tre la verzicola è guasta, e quelle che vi restano contano solamente due volte per una, ma se mi muore il 32, o il 35 vi resta la sequenza di tre e per conseguenza è verzicola, e contano il lor valore tre volte e per ciascheduna.

Il Matto, come s'è detto, non fa sequenza, ma conta sempre il suo valore due volte o tre, secondo che conta la verzicola o guasta o salvata. E quando s'ha più d'una verzicola, con tutte va il Matto, ma una sol volta conta tre, ed il resto conta due; e questo s'intende delle verzicole aumentate, e mostrate prima, che si comincia il giuoco, perché quelle fatte colle carte ammazzate agli /p. 4/ avversarii, come sarebbe, se avendo io il 32, e il 33, ammazzassi all'avversario il 31, o il 34, ho fatta la verzicola, e questa conta due volte.

Quando è ammazzata alcuna delle carte nobili, ciascuno avversario segna a colui, a cui è stata morta, tanti segni, o punti, quanti ne valeva quella tal carta, eccetto perciò di quelle, che sono state mostrate in verzicola, delle quali, essendo ammazzate, non si segna cos'alcuna (se non da quello, che per privilegio non giuoca) perché tali segni vengono dagli avversarii guadagnati nello scemamento del valore di essa verzicola, che si dovrà contar tre volte, e morendo conta due: e il 29 morendo la verzicola dove esso entrava conta solo cinque.

L'altre carte poi le quali si dicono carte ignobili, e cartacce non contano (se bene ammazzano talvolta le nobili, che contano come i tarocchi dal numero sei in su ammazzano tutti i piccini, cioè l'1, 2, 3, 4, 5 e dal 14 in su ammazzano anco il 13, e dal 29 ammazzano anco il 20, ed ogni tarocco ammazza i Re), ma servono per rigirare il giuoco, il quale giuoco appresso di noi non usa se non in quattro persone al più, e allora si danno 21 carta per ciascheduno; e quando si giuoca in due, o in tre si danno 25. E giocandosi in quattro persone il primo che seguita dopo quello, che ha mescolate le carte in su la mano dritta (che si dice aver la mano) ha la facultà di non giuocare e paga segni trenta a quello che nel giuoco piglia

quelle, che restano, contano due volte, se però non restano in sequenza di tre, per esempio: Io mostro a principio del giuoco 32. 33. 34. e 35. se mi muore il 33. o il 34. che rompono la sequenza di tre, la verzicola è guastata, e quelle, che vi restano contano solamente due volte per una, ma se mi muore il 32. o il 35. vi resta la sequenza di tre, e per conseguenza è verzicola, e contano il lor valore tre volte per ciascheduna.

Il *Matto*, come s'è detto, non fa sequenza ma conta sempre il suo valore due volte, o tre, secondo che conta la verzicola o guasta, o salvata; e quando s'ha più d'una verzicola, con tutte va *il Matto*, ma una sol volta conta tre, ed il resto conta due; e questo s'intende delle verzicole accusate, e mostrate, prima, che si cominci il giuoco, perché quelle fatte colle carte ammazzate agli avversarj, come sarebbe; se avendo io il 32. ed il 33. ammazzassi all'avversario il 31. o il 34. ho fatta la verzicola, e questa conta due volte.

Quando è ammazzata alcuna delle carte nobili, ciascuno avversario segna a colui, a cui è stata morta, tanti segni, o punti, quanti ne valeva quella tal carta; eccetto però di quelle, che sono state mostrate in verzicola, delle quali; sendo ammazzate, non si segna cosa alcuna (se non da quello, che per privilegio non giuoca) perché tali segni vengono dagli avversarj guadagnati nello scemamento del valore di essa verzicola, che dovrà contar tre volte, e morendo conta due: ed il 29. morendo la verzicola, dove esso entrava, conta solo cinque.

L'altre carte poi, le quali si dicono carte ignobili, e *cartacce* non contano (se bene ammazzano talvolta le nobili, che contano come i tarocchi dal numero 6. in su ammazzano tutt' i *piccini*, cioè l'1. 2. 3. 4. e 5. dal 14. in su ammazzano anche il 13. e dal 21. in su ammazzano il 20. ed ogni tarocco ammazza i Re) ma servono per *rigirare il giuoco*; il qual giuoco appresso di noi non usa, se non in quattro persone al più, ed allora si danno 21. carta per ciascuno: e quando si giuoca in due, o in tre, se ne danno 25. E giocandosi in quattro persone il primo che seguita dopo quello, che ha mescolate le carte in su la mano dritta (che si dice *haver la mano*) ha la facultà di non giuocare, e paga segni trenta a quello che

l'ultima carta e questo che piglia l'ultima carta (che si dice far l'ultima) guadagna a ciascuno di quelli che hanno giuocato dieci segni. Colui che non giuoca guadagna ancor'egli dei morti, cioè segna ancor lui il valore della carta a colui al quale è ammazzata detta /p. 5/ carta.

Se questo primo giuoca il secondo ha la facultà di non giuocare pagando 40 segni, se il secondo giuoca il terzo ha detta facultà pagando 50 segni, se il terzo gioca passa la facultà al quarto, che paga 60 segni come sopra. Ma se il giuoco è solamente in tre persone non c'è questa facultà di non giuocare.

Mescolate, che sono le carte, quello dei giuocatori, che è a mano sinistra di quello, che ha mescolato n'alza una parte, e se v'è volta nel fondo di quella parte del mazzo una delle carte nobili, o un tarocco dal 21 al 27 inclusive, la piglia, e seguita a pigliare fin'a che non vi trova una carta ignobile. Quello, che ha mescolate le carte dopo averne date a ciascuno e a se stesso 12 la prima girata, e 12 la seconda, e scoperta a tutti l'ultima carta, la scuopre anco a se medesimo, e poi guarda quella che segue, e la piglia se sarà carta nobile, o tarocco dal 21 al 27, e seguita a pigliare come sopra, e questo si dice rubare, e queste carte che si rubano, e che si scuoprono, essendo nobili guadagnano a colui che le ruba tanti segni, quanti ne vagliono; e coloro che le rubano è necessario, che scartino, cioè si levino di mano altrettanti carte a loro elezione, quante ne hanno rubate e per ridurre le loro carte al numero adeguato a quello dei compagni; e chi non scarta, o per altro accidente di carte mal contate si trova da ultimo con più carte, o con meno degl'avversarii per pena del suo errore non conta i punti, che vagliano le sue carte, ma se ne va al monte.

Colui, che da le carte se ne da più o meno del numero stabilito paga 20 punti a ciascuno degl'avversarii; a chi se ne trova più, e deve scartare quelle che ha di più; /p. 6/ ma non può far vacanza, cioè gli deve rimanere di quel seme che egli scarta; se ne ha meno le deve cavare dal monte a sua elezione, ma senza vederla per di dentro, cioè chiedere la quinta o la sesta ecc. di quelle che sono nel monte, e quello che mescolò

nel giuoco piglia l'ultima carta, e questo che piglia l'ultima carta (che si dice *far l'ultima*) guadagna a ciascuno di quelli, che hanno giuocato, dieci segni. Colui, che non giuoca guadagna ancor'egli de i morti, cioè segna ancor lui il valore della carta a colui, al quale è ammazzata detta carta.

Se questo primo giuoca, il secondo ha la facultà di non giuocare, pagando 40. segni, se il secondo giuoca, il terzo ha detta facultà, pagando 50. segni: se il terzo giuoca, passa la facultà nel quarto che paga 60. segni, come sopra. Ma se il giuoco è solamente in tre persone, non ci è questa facultà di non giuocare.

Mescolate che sono le carte, quello de i giuocatori, che è a mano sinistra di quello, che ha mescolato, n'alza una parte: e se v'è volta nel fondo di quella parte del mazzo, che gli resta in mano una delle carte nobili, o un tarocco dal 21. al 27. inclusive, la piglia, e seguita a pigliarle fino a che non vi trova una carta ignobile. Quello, che ha mescolate le carte, dopo haverne date a ciascuno, ed a se stesso dodici la prima girata, e tredici la seconda, e scoperta a tutti l'ultima carta, la scuopre anche a se medesimo, e poi guarda quella, che segue, e la piglia, se sarà carta nobile, o tarocco dal 21. al 27. e seguita a pigliarne come sopra, e questo si dice rubare, e queste carte, che si rubano, e si scuoprono, sendo nobili, guadagnano a colui, a chi si scuoprono, o che le ruba, tanti segni, quanti ne vagliono; e coloro, che le rubano, è necessario, che scartino; cioè si levino di mano altrettante carte a loro elezione, quante ne hanno rubate, per ridurre le lor carte al numero adeguato a quello de i compagni; e chi non scarta, o per altro accidente di carte mal contate, si trova da ultimo con più carte, o con meno degl'avversarj per pena del suo errore non conta i punti, che vagliano le sue carte, ma se ne va a monte.

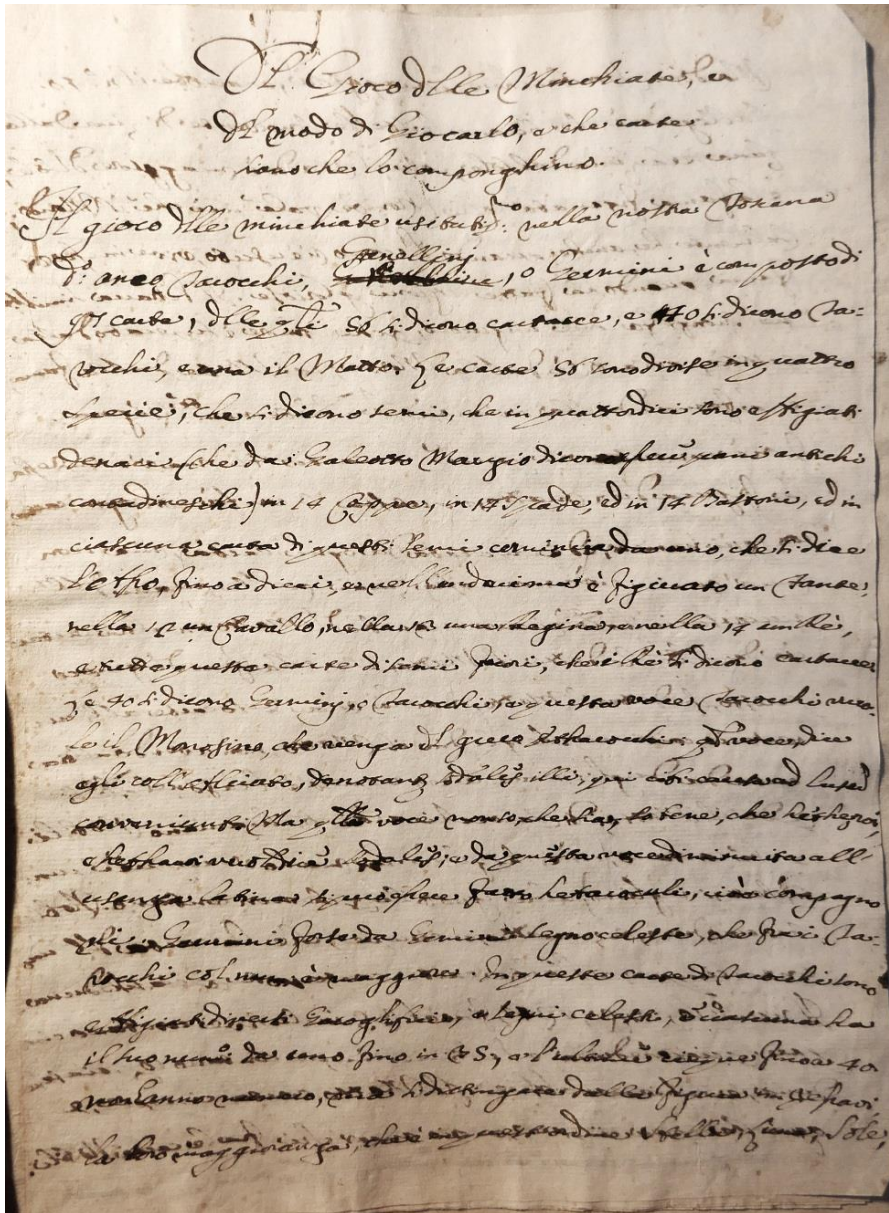
Colui, che dà le carte, se ne dà più, o meno del numero stabilito, paga 20. punti a ciascuno degl'avversarj, e chi se ne trova in mano più, e deve scartare quelle, che ha di più; ma non può far vacanza, cioè gli deve rimanere di quel seme, che egli scarta; Se ne ha meno, la deve cavar dal monte a sua elezione, ma senza vederla per di dentro, cioè chieder la quinta o la sesta, ec. di quelle, che sono nel monte, e quello, che

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>le carte (che si dice far le carte) fattele alzare gli da quella, che ha chiesto.</p> <p>Cominciassi il giuoco dal mostrar le verzicole, che uno ha in mano, e poi il primo dopo quello che ha mescolato le carte in su la mano destra, mette in tavola una carta (che si dice dare). Quegl'altri, che seguono devon dare del medesimo seme, se ne hanno, e non ne avendo devono dar tarocco, e questo si dice non rispondere, e dando del medesimo seme si dice rispondere.</p> <p>Chi non risponde, ed ha in mano di quel seme che è stato messo in tavola, paga un sessanta punti a ciascuno, e rende quella carta nobile, che avesse ammazzato. Ex. gr. il primo dà il Re di denari, e il secondo benché abbia denari in mano da un tarocco sopra il Re, e l'ammazza. Scoperto d'aver in mano denari rende il Re a colui di chi era, e paga agli avversari 60 punti per ciascuno, come s'è detto.</p> <p>Ogni tarocco piglia tutti i semi, e fra lor tarocchi il maggior numero piglia il minore, e il matto non piglia mai, e non è preso, se non nel caso detto di sopra,</p> <p>Così si seguita dando le carte, e il primo a dare è quello che piglia le carte date, e ogniuno si studia di pigliare all'avversario le carte, che contano, è quando s'è finito di dare tutte le carte, che si hanno in mano, ciascuno ne contano tutti i punti, quante sono le carte, che ha di più, di poi conta tutti i suoi onori, cioè il conto lordo delle carte nobili, e verzicole che si trova in esse sue carte, e segna all'avversario tanti punti, quanti con gli suoi onori conta /p. 7/ più di esso, e di ogni sessanta punti si mette da banda un segno, che si chiama un sessanta, e questi sessanta si valutano secondo il concordato.</p> | <p>mescolò le carte (che si dice <i>far le carte</i>) fattele alzare, gli dà quella, che ha chiesto.</p> <p>Cominciassi il giuoco dal mostrar le verzicole, che uno ha in mano, poi il primo dopo quello, che ha mescolate le carte in su la mano destra, mette in tavola una carta, (il che si dice <i>dare</i>) quegli altri, che seguono devon dare del medesimo seme, se ne hanno; e non ne avendo devono dar tarocco, e questo si dice <i>non rispondere</i>, E dando del medesimo seme si dice <i>rispondere</i></p> <p>Chi non risponde, ed ha in mano di quel seme, che è stato messo in tavola, paga un sessanta punti a ciascuno, e rende quella carta nobile, che avesse ammazzato; per esempio il primo dà il Re di danari, ed il secondo, benché abbia denari in mano, dà un Tarocco sopra il Re, e l'ammazza; scoperto di haver in mano denari, rende il Re a colui di chi era, e paga agli avversari sessanta punti per ciascuno, come s'è detto</p> <p>Ogni tarocco piglia tutti i semi e fra lor tarocchi il maggior numero piglia il minore, ed il matto non piglia mai, e non è preso, se non nel caso detto di sopra.</p> <p>Così si seguita, dando le carte, ed il primo a dare è quello, che piglia le carte date, ed ognuno si studia di pigliare all'avversario le carte, che contano, e quando s'è finito di dare tutte le carte, che s'hanno in mano, ciascuno conta le carte, che ha prese: ed havendone di più delle sue 25. segna a chi l'ha meno tanti punti, quante sono le carte, che ha di più; dipoi conta i suoi onori, cioè il valore delle carte nobili, e verzicole, che si trova in esse sue carte, e segna all'avversario tanti punti, quanti con li suoi onori conta più di esso, ed ogni sessanta punti si mette da banda un segno, il quale si chiama <i>un sessanta</i>, e questi <i>sessanti</i> si valutano secondo il concordato.</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

A parte i dettagli tecnici, sui quali è raro se non impossibile incontrare differenze significative, rimane importante capire il significato di questa copia manoscritta. Purtroppo non troviamo nessuna delle risposte che ci sarebbero necessarie, e rimangono quindi aperte diverse questioni.

Abbiamo visto che i giocatori fiorentini di minchiate, che giocavano proprio il gioco per loro più antico e tradizionale, non produssero presto libri a stampa con le regole del gioco. Perché? Qui la risposta sembra facile: perché non ne avevano bisogno, dato che si trattava di un'esperienza

consolidata da più secoli. Non sorprende allora se i primi libretti di istruzioni per giocare furono scritti altrove e stampati a Roma, Livorno, e quindi persino a Dresda.



ASFi, Ughi, 683, Prima pagina sul Gioco delle Minchiate
(Riproduzione vietata)

La Nota del Minucci aveva principalmente lo scopo di rendere meglio comprensibile il poema di Lorenzo Lippi ai non toscani. Allora perché proprio a Firenze (e non si intravedono altre probabili località coinvolte, e sicuramente non fuori dalla Toscana) si ritiene utile copiare la Nota del Minucci? Per uso personale, per chiarire qualche dubbio nel gioco, se non addirittura per impararlo? A richiesta di qualcuno curioso di avere notizie su quello strano gioco locale? Per sostenere un modo di giocare tradizionale contro varianti diverse introdotte di recente? Per insegnarne i primi elementi a qualcuno dei tanti forestieri di passaggio?

Penso che sia impossibile risolvere i diversi quesiti che rimangono aperti. Un aiuto che potrebbe limitare l'orizzonte delle ipotesi deriverebbe da una datazione precisa del manoscritto. Per scrupolo, nel caso si potesse rendere utile, trascivo anche la poesia aggiunta a parte sull'ultima pagina del *Gioco*.

*Ciascun gl'occhi del corpo, e della mente
 Ponga a quello, che per noi se gli dimostra,
 E vedrà spessamente,
 E per vizio, che assai regna all'età nostra:
 E quanto poca gente
 La verità conosce in questa vita,
 E del suo bel color vada vestita.
 Color, che a lato della Calunnia vanno
 Fede del falso con lor sottil'arte
 Appresso il Rè le fanno,
 La verità celando a parte, a parte
 L'un da se è l'inganno,
 L'altro è la fraude, e così tutt'e tre
 Fanno al Signor parer quel che non è.*

In mancanza di indicazioni utili, rimane solo un'impressione: che il gioco di cui si ritiene conveniente copiare le regole era già cambiato in maniera sostanziale al momento in cui si trascriveva la Nota. Ormai, da un tempo più o meno lungo, quella variante fiorentina tradizionale era già stata superata nell'uso da un nuovo modo di giocare, in quattro a coppie e anche con l'utilizzo, in qualche modo, delle tredici carte avanzate nella distribuzione iniziale.⁵ Per quanto riguarda il gioco a coppie, piuttosto che parlare di una novità per Firenze si dovrebbe parlare di un ritorno, in quanto quella maniera di giocare era già stata documentata secoli prima.⁶ In effetti, il gioco a coppie presenta caratteristiche evidentemente vantaggiose come la semplificazione nel punteggio, che nella variante della Nota richiede un continuo passaggio di segni o gettoni fra tutti i giocatori anche durante il gioco; soprattutto, in particolare, una più facile accoglienza in un salotto o in una tipica sala di “conversazione” settecentesca con la presenza al tavolo di gioco sia di gentiluomini che di signore. Solo così si può spiegare la successiva moda delle minchiate, anche presso alcune corti europee.

5. Appendice

Vorrei approfittare dell'opportunità di segnalare nuovi ritrovamenti sulle minchiate indicando anche tre edizioni sul gioco che non era stato possibile individuare in due studi recenti.

Il primo studio riguardava *Il Capitolo delle Minchiate*⁷ e a questo proposito posso segnalare un'altra edizione del 1777, conservata nella Biblioteca Universitaria di Genova e rintracciabile ora nei cataloghi storici digitalizzati dell'ICCU.⁸

Il secondo studio aveva come titolo *Minchiate le Regole Generali di Roma e Macerata*.⁹ In questo caso è stata inserita in OPAC anche un'edizione a lungo inutilmente cercata. Di tutti o quasi i libretti di questo genere ne sono conservate pochissime copie, sparse in lontane biblioteche; di questa, romana del 1773, non era stato individuato neanche un esemplare. Ora vediamo che ne possiede uno la Biblioteca dell'Istituto Campana a Osimo. Ho segnalato alla bibliotecaria la rarità del libro e mi ha confermato l'intenzione di digitalizzarlo e metterne una copia in rete nel sito della biblioteca. Se l'operazione non è ancora conclusa, basterà attendere poche settimane. Inoltre, sempre in OPAC è comparso nel frattempo un secondo esemplare conservato in Italia della prima edizione romana del 1728, precisamente nella Biblioteca dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale - Ex Biblioteca dell'Istituto Centrale per la Demoetnoantropologia a Roma. Continuando così con la digitalizzazione dei cataloghi, anche delle biblioteche minori, si può aver fiducia in altri prossimi ritrovamenti.

Firenze, 14.03.2024

⁵ M. Dummett, J. McLeod, *A History of Games Played with the Tarot Pack*. Lewiston 2004, a pp. 329-353.

⁶ *The Playing-Card*, Vol. 16 No. 3 (1988) 78-83; <https://www.naibi.net/A/08-FLOLITE-Z.pdf>

⁷ *The Playing-Card*, Vol. 47 No. 2 (2018) 103-113; <https://www.naibi.net/A/80-CARDS.pdf>

⁸ https://cataloghstorici.bdi.sbn.it/file_viewer_ricerca.php?IDIMG=149269&IDCAT=95&IDGRP=950221

⁹ *The Playing-Card*, Vol. 48, No. 3 (2020) 96-102; <https://www.naibi.net/A/84.pdf>