

NOBILISSIMO GIUOCO
D E L L E
MINCHiate

Un distillato da fonti settecentesche

TERMINI, REGOLE

E LA GIUSTA DOSE DI
P O E S I A
DELL'EPOCA

IN PISA MMXXII.

<https://minchiate.github.io/>

IL GIUOCO DELLE M I N C H I A T E

Chissà se sarà stato proprio il nome, a metter fine a questo gioco complesso e stimolante, o chissà se sarà stato il mazzo di carte, necessario per giocarlo. Fatto sta che già dopo il 1840 il gioco era quasi scomparso dalla scena aristocratica fiorentina, dove era nato ed aveva tenuto banco durante secoli.

A fine '700 scriveva l'anonimo autore di uno dei manuali di riferimento: “Il giuoco delle Minchiate è senza dubbio il più nobile di tutti i giuochi che siensi mai potuti inventare colle carte. Egli esige cognizione, e talento.”

Senza pretendere di avere l'una o l'altro, e non avendo avuto l'opportunità di giocarlo in pratica, offro al lettore interessato un moderno distillato di tre manuali datati 1747, 1790, e 1798, pubblicati a Roma, Firenze, e Dresda, rintracciati in rete in copia digitale.

Questo PDF è composto su pagine ISO-A5, e l'intenzione è che possa essere stampato fronte-retro su A4, organizzato per venir ricucito in modo da risultare un manualetto tascabile, così come lo era il Firenze 1790.

SONETTO

*Noi siamo novanzette, ed a girone
Di mano in mano ottantaquattro andiamo,
Perché a vicenda riposar vogliamo
Da tredici di noi le più poltrone.*

*A quattro Regj tredici Persone
D'un uniforme ugual suddite siamo;
Ma batter da quaranta ci facciamo
Che per lor Generale hanno un Trombone.*

*Son nostri Capitani il Mondo, il Sole,
La Luna, ed una Stella; e grave è il lutto
Se uccidere talun fra lor si puole.*

*Ma poi un Figurin rende buon frutto
Senz'ammazzare, e senza far parole,
Quando dà Matto vuol entrar per tutto.*

I

Il Gioco, ed il Mazzo.

Il giuoco delle Minchiate si fa con novantasette carte. Quaranta di Tarocchi, cinquantasei di Cartiglia, ed il Matto, e si svolge fra quattro giocatori, in due squadre, seduti ciascuno di fronte al compagno.

Non sono noti altri giochi che facessero uso di questo stesso mazzo, per cui il nome “Minchiate” si riferisce tanto al gioco, quanto al mazzo di 97 carte oramai praticamente introvabile sul mercato.

Nelle Minchiate si utilizzano termini abbastanza curiosi, non presenti in altri giochi di carte, che verranno presentati nella sezione II.

Le cinquantasei di Cartiglia.

Il mazzo delle Minchiate contiene i quattro pali o sequenze caratteristici delle carte “latine”, cioè italiane e spagnole. A differenza di queste, contiene i numeri 8, 9, e 10 come

le carte francesi. Come le carte francesi, include la figura della regina, e come le carte latine include la figura del cavallo.

In totale, le sequenze dei quattro pali di Spade, Bastoni, Coppe e Denari si compongono di 14 carte.

Spade e Bastoni vengono detti “pali lunghi”, mentre Coppe e Denari “pali tondi”. Chi è abituato alle carte francesi potrebbe preferire i termini “neri” per i pali lunghi e “rossi” per i pali tondi.

Nei pali lunghi le figure sono Re, Regina, Cavallo, Fante, nei pali corti il Fante è sostituito da una Fantina, ma la funzione nel gioco è la stessa. In tutti i pali il cavallo è un essere mitologico con corpo di animale, in cui la testa è sostituita da un busto umano. Nei pali lunghi troviamo un centauro, mentre in quelli corti il busto umano si trova su un corpo di fiera: nelle coppe un capricorno alato, nei denari un leone.

Mentre l'ordine di presa delle figure resta immutato nei quattro pali, per la cartiglia numerica nei pali lunghi “il più piglia

il meno”, cioè le carte dopo il Fante sono nell’ordine di presa naturale dal 10 fino all’asso. Nei pali tondi invece “il meno piglia il più”, cioè dopo la sequenza Re - Regina - Cavallo - Fantina, segue l’asso ed i numeri da due a dieci.

Il Re di tutte le quattro sorti della Cartiglia conta per suo proprio valore 5 punti, e questo è privilegio suo singolare, mentre le altre 13 carte per proprio valore non vagliono cosa alcuna, e vengon dette Cartacce.

Questo gioco è anteriore al fenomeno che attribuisce un ruolo particolare agli assi. Nelle Minchiate l’asso è semplicemente l’uno del suo palo.

Il proverbiale “due di coppe”, che nella briscola è carta senza valore né forza, in particolare se comanda un altro palo, nelle Minchiate dovrebbe esser sostituito da un meno intuitivo dieci tondo, o da un asso lungo.

I quaranta Tarocchi.

I Tarocchi sono identificati con il loro numero sequenziale da 1 a 40. I primi 35 sono notati con i numeri romani dall'I fino al XXXV; gli ultimi non marcati sono: 36 Stella, 37 Luna, 38 Sole, 39 Mondo, 40 Trombe, sono detti collettivamente Arie, e sono le carte di forza di presa massima.

Scendendo in ordine di presa, i successivi cinque tarocchi dal 35 al 30 vengono detti "sopratrenta", dal 29 al 20 "sopraventi", dal 19 all'11 "sottoventi". I cinque tarocchi minori vengono detti "papi", mentre quelli dal 6 al 10 è uso chiamarli "papini". I tarocchi fra il 15 ed il 19 vengon ancora detti "preghe".

Questi nomi non hanno alcun effetto sul loro valore nel gioco, ma vedasi il "fumare": lo scartare o giocare una carta invece che un'altra può essere una maniera di segnalare una condizione al proprio compagno.

I Tarocchi sono a tutti gli effetti un quinto palo oltre ai quattro descritti sopra. Il

palo dei Tarocchi è sempre di briscola, ed è obbligatorio giocare Tarocco quando è richiesto Tarocco, o non si possiede la sequenza richiesta. Se in una levata solo un giocatore può e deve giocare Tarocco, questo gli vincerà la levata.

Dei numeri, nomi e delle figure.

Ogni Tarocco ha tanto un nome quanto un numero, ma si potrebbe giocare anche con carte non decorate e solo numerate. Secondo l'autore fiorentino: "fu poi coll'andar del tempo ornata ciascuna carta delle presenti figure, ricavate più dall'altrui fantasia, che da altra cosa, e questo per dare una idea più formale del loro valore ai meno perspicaci".

I Tarocchi delle Minchiate non sono una semplice estensione dei tarocchi bolognesi, né piemontesi, né marsigliesi: anche se la maggior parte delle carte coincidono, o sono riconoscibili fra i vari mazzi, altre mancano, e quelle che coincidono sono in ordine leggermente diverso.

Fra le aggiunte ai Tarocchi delle Minchiate risaltano i quattro elementi: Terra 22, Acqua 21, Aria 23, Fuoco 20, a cui seguono i 12 segni zodiacali, anche loro in ordine alquanto sparso. Dall'Ariete ai Pesci secondo l'ordine zodiacale, i numeri corrispondenti sono invece: 27, 34, 35, 30, 33, 25, 24, 26, 29, 28, 32, 31.

Tarocchi e Taroccacci.

Il valore dei Tarocchi non corrisponde del tutto all'ordine di presa: se è vero che i cinque tarocchi maggiori, le Arie, sono anche le carte di valore massimo, con 10 punti ciascuna, ed i successivi dal 30 al 35 ne valgono 5, gli altri sono disposti in maniera da rendere più interessante il gioco, e motivare i giocatori a sviluppare tattiche per conservare i tarocchi di conto più deboli.

Il tarocco minore, il Papa uno, vale 5 punti, gli altri quattro Papi ne valgono 3, i Papini non valgono nulla ma sono superiori ai Papi per ordine di presa. Degli altri tarocchi dal 10 fino al 29 solo i seguenti valgono 5 punti: 10, 13, 20, 28. Il 29 vale 5

punti solo in combinazione con altri, come spiegato nella sezione sulle versicole.

Riassumendo.

Tavola che presenta il valore di ciascuno dei quaranta tarocchi.

1 5	2 3	3 3	4 3	5 3	6	7	8	9	10 5
11	12	13 5	14	15	16	17	18	19	20 5
21	22	23	24	25	26	27	28 5	29 (5)	30 5
31 5	32 5	33 5	34 5	35 5	36 10	37 10	38 10	39 10	40 10

Il Matto.

Questo non è nè Tarocco né Cartiglia, non viene giocato ma mostrato e trattenuto. Può essere utilizzato una sola volta, in risposta ad una Levata a cui non si vuol rispondere perdendo una Carta di Conto.

In cambio del Matto va ceduta una scarina, o la peggior carta di conto catturata. L'unico caso in cui si perde il Matto è quando, non avendo fatto alcuna bazza, e

non avendo nulla da consegnare in cambio, bisognerà rinunciare anche al Matto. L'equivalente di una resa incondizionata.

Il solo caso in cui è vietato smattare: la prima volta che viene giocata una sequenza, se il proprio compagno, o l'avversario soprammano avrà messo in gioco un tarocco, si ha l'obbligo di calare il Re, anche se si ha il Matto, o se si ha altra cartiglia del palo richiesto.

II

Vocabolario minimo.

La letteratura sulle Minchiate usa termini ancora correnti, molti oramai obsoleti, altri assolutamente stravaganti, "endemici" di questo gioco, o prestito da qualche gioco contemporaneo alle Minchiate.

Affogare un Re ovvero **impiccare un Re** vuol dire non giuocare il Re la prima volta, che si giuoca ad un palo. S'impicca un Re quando si ha timore di perderlo.

Ammazzare vuol dire conquistare una carta per il proprio mazzo. Si utilizza per Papi e Re, e come già l'affogare e l'im-

piccare, suona abbastanza sovversivo:
Ammazzare un Papa, Ammazzare un
Re.

Bazza è una Levata vinta.

Cartaccia è cartiglia senza valore. Delle
97 carte 52 sono cartacce. I Tarocchi
senza valore sono Taroccacci, non car-
tacce: comunque possono servire per
ammazzare un Re, o un Papa.

Cartiglia sono le carte delle quattro se-
guenze latine, Spade, Bastoni, Coppe,
Denari.

Cartaro ovvero chi **fa la folla**, il giocatore
che distribuisce le carte.

Cascare vuol dire non aver più tarocchi, ed
allora, se non vi sia in mano qualche Re
da dare al compagno; si pongano tutte
le carte in tavola, che di mano in mano
le prendono quei che fanno le levate.

Entragnos sono le carte di conto che sono
in folla, che chi fa la folla può prende-
re. Entragnos sono ancora i punti che
avanzano dopo la divisione per 60, e per
pochi che siano valgono come un resto
intiero.

Fallio o **Faglio** è quando non si ha alcuna carta di una sorte. Può essere **naturale** se sia prima di iniziare a giocare, cioè servito o dopo aver rubato e scartato, **di prima** se dopo una rifitta.

Far caccia vuol dire lasciare il giuoco in mano altrui per aspettare carta di conto vantaggiosa.

Far passata è dar tarocco geloso sopra cartiglia con pericolo.

Far tenuta vuol dire passare di sopra mano carta maggiore a quella, che si vuol prendere all'avversario, acciocché allora non se la faccia.

Fare vuol dire non aver più d'una seguenza, e per ciò rispondere con tarocco.

Fiches e **Gettoni**, vengono utilizzate per annotare la differenza punti fra gli avversari.

Folla o **folà** sono le ultime tredici carte, che restano a monte.

Fumare è giuocare un papino in segno al compagno d'avere buon giuoco, si fuma ancora con un sopraventi.

Ganzo è quello, che assiste a chi non sa troppo giuocare.

Gelosa è una carta di conto a rischio che, se perduta, comporterebbe gran danno.

Girare il gioco è giuocare da principio i tarocchi maggiori.

Girare una carta è quando si giuoca in faccia al compagno mandalisi carta gelosa.

Impiccare vedi Affogare.

Levata è il giro in cui chi è di turno dà una carta, gli altri a turno in senso antiorario rispondono. Chi fa la bazza è di turno per la levata successiva.

Mazzetti si formano alla fine del gioco, per contare le carte, e per facilitare il mischiarle per il prossimo gioco. Due cartacce, e la terza di conto scoperta.

Morire si dice di una carta di conto che viene perduta. Una Carta di Conto conquistata dal compagno **muore in casa**. Le Trombe sono immortali, e il Matto muore solamente nella rovina universale di tutto il giuoco.

Onore anche detta Carta di Conto.

Pigliare è quello che il cartaro fa dopo aver rubato: cerca nella folla le carte di conto, mostrandole, e scartandone altrettante, senza mostrarle.

Resto è il pagamento che si effettua quando la differenza punti fra gli avversari supera i sessanta punti. Al pagare un resto, si riduce di 60 la differenza.

Rifitta vuol dire rispondere con cartiglia, perché se la faccia l'avversario posto a sinistra. Una rifitta può aiutare a formare un fallio.

Rifiuto è il crimine di non rispondere, potendo, al palo richiesto.

Rubare vuol dire, alzando, trovare carte di conto o sopraventi, che si prendono. Similmente si chiamano rubate le carte di chi fa la folla, se dopo scoperta l'undecima trovi in folla sopraventi o carte di conto. Le carte rubate si annotano come punteggio a favore, i sopraventi permettono di continuare a rubare anche se non aggiungono punteggio.

Scartare è il simmetrico del rubare: per ogni carta rubata dalla folla, una va scartata in sua sostituzione.

Smattare vuol dire rispondere col Matto.

Soprammano è l'avversario alla sinistra, che precede nel gioco.

Sottomano è l'avversario alla destra, che segue nel gioco.

Taroccaccio un Tarocco senza valore.

Tarocchi, Papi, Papini, Preghe vedasi sopra al capitolo I.

Ultima è il nome che si dà al vincere l'ultima levata, e vale 10 punti.

Versicola è una combinazione di tre o più Carte di Conto.

III

Delle versicole.

Alcuni libri riportano il termine versicola, altri verzicola. Qui utilizzeremo entrambi indistintamente.

Una verzicola è una sequenza, o una combinazione di tre o più carte. Le versicole vanno dichiarate e mostrate all'inizio del gioco, ed i giocatori annotano a proprio van-

taggio tanti punti quanto è il valore delle carte che entrano nella versicola.

Una versicola va accusata in principio, non si può pretendere di conteggiare una versicola a proprio favore durante il gioco.

I punti delle versicole vengono computati nelle due occasioni: da principio nella accusa se in mano ad uno stesso giocatore, di nuovo in fine giuoco come combinazione catturata dai due compagni di gioco.

Ci sono due successioni di tarocchi che formano versicole dette regolari. I re, e tre combinazioni di tarocchi possono formare versicole dette irregolari.

Delle carte di conto.

Oltre che in versicola, i punti delle carte di conto vengono computati durante la distribuzione se la carta è scoperta come ventunesima carta, o se è rubata dalla folla.

Inoltre si annota il suo valore durante il gioco se muore dagli avversari. Infine contando le carte, da chi la abbia in possesso.

Delle verzicole regolari.

I papi da uno a cinque, e i tarocchi da 28 a 40 sono le due sequenze dove si formano le versicole regolari.

Il tarocco 29 vale 5 punti solo in versicola, altrimenti è un sopraventi senza valore.

Una versicola dei tarocchi da 1 a 5 è detta versicola “di Papi”. Una versicola con una o più arie viene detta versicola “di Arie”.

Delle verzicole irregolari.

- › Tre regi, o quattro regi, è verzicola “dei Re”.
- › Uno, Matto, e trombe, è verzicola “del Matto”.
- › 1, 13, 28, è verzicola “del 13”.
- › Una sequenza di diecine, è verzicola “delle Diecine”.
- › *C'è chi conta 14, 35, 39 come “Versicola della Carne”. In questo caso applica al 14 quanto detto del 29.*

Le linee che le collegano rappresentano le versicole a cui prendono parte, sono continue per le versicole regolari, discontinue per le versicole irregolari.

IV

Del Matto nelle versicole.

Alla fine del gioco, il Matto entra in ogni versicola, non in sostituzione di una carta per completare la versicola, ma in aggiunta al valore di ciascuna versicola guadagnata. Chi ha il Matto, e ha conquistato v.g. tre versicole, potrà annotare oltre ai 5 punti del Matto, ancora 5 punti per ogni versicola, così che il Matto gli varrà 20 punti.

La versicola del Matto è l'unica in cui il Matto è necessario. Evidentemente non si conta il Matto due volte, e questa versicola vale $5+5+10 = 20$ punti.

Può darsi il caso che un tarocco guadagnato non migliori il punteggio, per esempio se si ha la versicola del 32, 33, e 34, e quella del 36, 37, e 38. Con il Matto queste varranno $15+5$ e $30+5$ ossia 55 punti. Por-

tando a casa il 35 per 5 punti, si avrà una sola versicola da 50+5 punti.

In altre parole, il giudicare se una carta sia gelosa, o meno, dipende molto dalle carte sicure, o già guadagnate, ed il Matto influisce molto su questo.

V *Della cartiglia, e suo valore.*

Il giuoco componendosi di 21 levate, a fine giuoco necessariamente una delle due squadre avrà vinto 11 o più levate, e raccolto più carte delle 42 ricevute inizialmente, ed annota tanti punti quante saranno le carte prese in eccesso delle 42 iniziali.

Così trovandosene fatte 52, equivalenti a 13 levate vinte, segnerà 10 punti a suo favore.

Si noti come in gioco entrano attivamente 84 carte, mentre 13 restano “poltrone” nella folla, come lo annunciava il sonetto.

VI

De' morti.

Quando viene vinta una carta di conto agli avversari, allora si segnano tanti punti in vantaggio di chi l'ammazza, quanto è il valore della carta giocata dagli uni, e vinta dagli altri. In questo caso si dice che “muore” il valore della carta passata di mano.

Quando viene ammazzata una carta dal proprio compagno, si dice che “muore in casa”, e non si annotano punti.

Il Matto non può mai morire, ma chi gioca il Matto in una levata vinta dagli avversari, dovrà consegnare una carta in sua vece.

Se chi ha il Matto non ha da dare in cambio se non carte di conto, sceglierà la carta di minor valore a cui rinunciare in cambio del Matto. In questo caso, la carta morirà e verrà computata come catturata in gioco.

Se mai si desse il caso che si vengano a perdere tutte le carte, a quelli che ave-

vano il Matto corre l'obbligo di cederlo agli avversari.

VII

Dello scozzare.

Cominciando a giuocare, o riprincipiando un giuoco, si deve procurar di scozzar bene le carte, acciocché tutte quelle di conto non sieno insieme: poi dopo d'aver mischiate le carte a piacere, quello a cui toccherà, ponga le carte avanti del suo avversario a sinistra.

Dell'alzare e rubare.

Egli alzerà, e guardando la carta, sul fondo della porzione di tallone che avrà alzato.

Mentre sia carta di conto, oppure sorpassi il tarocco 20, allora la prenderà per se, e di mano in mano seguirà a rubare finché la successiva carta diventata visibile risulterà una carta di conto, o sopravvenuti, una appresso l'altra continuamente, e senza frapposizione di cartaccia.

Annoterà tanti punti in suo favore quanto importeranno tutte le carte rubate. In questa fase il 29 è un comune sopraventi, cioè permette di continuare a rubare, ma non regala punteggi.

Del fare le carte e lo scoprire.

Successivamente il cartaro, ne darà prima 10 ciascuno, in mazzetti di cinque perché sia chiaro che sta distribuendo correttamente, e questo in senso antiorario cominciando dall'avversario alla sua destra e così proseguirà fino a se: poi di nuovo ne darà cinque, più cinque, più finalmente la undicesima ed ultima scoperta, ed ancora qui, se è carta di conto, sarà segnata in favore di quello, a cui appartiene.

Del validare la folla.

Quando tocchi al cartaro ricevere le sue carte, undicesima a ventunesima, se ne darà prima dieci coperte, poi prima di scoprire la sua ventunesima, conterà la folla, perché si

verifichi che la distribuzione è stata giusta, e si possa ancora correggere se necessario.

Dopo aver scoperta la sua undecima carta, proseguirà a scoprire la carta seguente, che ruberà se fosse di conto, o sopravvenuti, sempre segnando in suo favore, o defalcando dagli avversari quanti punti avrà fra scoperti e rubati, e seguirà robando fintantoche troverà.

Del caso che si sia robato molto.

Se l'avversario che alzò avesse rubato più di 13 carte, caso improbabile ma non impossibile, il cartaro non potrà completare la distribuzione delle carte, e dovrà attendere che l'avversario che rubò scarti.

Terminati la distribuzione e gli scarti, il cartaro tornerà a contare le carte della fola, che devono ora restar 13.

Del pigliare dalla folla.

Dopo gli scarti, il cartaro guarderà da sé nella folla, per pigliare le carte che vorrà,

per scartare quelle che non vorrà, e passerà la folla al suo compagno.

Della composizione della folla.

Il compagno del cartaro guarderà nella folla, tornerà a validare che contenga 13 carte, e dichiarerà la sua composizione, cioè quante carte di ciascuna sorte, e per differenza si saprà quanti tarocchi.

Si noti che è ancora suo compito verificare che la folla non contenga carte di conto, mentre potrebbe contenere tarocchi fra quelli senza valore.

VIII

Del segnare i punti.

Durante la fase iniziale appena descritta, ed ancor più durante il gioco, per annotare la differenza di punteggio fra una squadra e l'altra, si usano cinque fiches, e cinque gettoni, che stanno presso uno dei compagni che sono in vantaggio.

Un gettone vale un punto, una fiche vale 10 punti, due gettoni sovrapposti rappre-

sentano cinque punti. I gettoni si pongono alla destra per rappresentare l'addizione, o alla sinistra, per rappresentare la sottrazione. un paio di esempi per fissare le idee:

Per rappresentare il 3 ovviamente ○○○; il 4 può essere ○○○○, o più economicamente ◎○.

Il 10 lo rappresentiamo con una fiche: □, mentre 9 e 8 si ottengono sottraendo uno o due gettoni dal 10: □○, □○○, ed evidentemente l'undici aggiungendo un gettone alla sinistra della fiche: ○□.

Se una squadra è avanti di 27 punti, e gli viene morto il papa uno, si leveranno 5 punti:

○○◎□□ → ○○□□

Se una squadra è avanti di 56 punti, e ammazza un re ed un papa minore, cioè “muore 8”, la squadra in vantaggio supera i 60 punti, riscuote o annota un *resto*, e marca ancora i quattro punti in eccesso dei 60:

○○◎□□□□□ → ◎○

Del pagare i *resti* si parla a fine capitolo.

Del cadere.

In teoria una smazzata si conclude dopo le 21 levate dei quattro giocatori. In pratica però quando un giocatore viene a trovarsi senza tarocchi, senza re, senza speranza di rientrare in gioco, è norma che lo dichiari, “cadendo”, cioè scoprendo le sue carte e lasciando agli altri la scelta di quale carta giocare per lui.

Dovendo cadere anche il suo compagno, il gioco si conclude con la squadra ancora in gioco che raccoglie tutte le carte, annotando inoltre l’“ultima”.

Se un giocatore dovesse cadere pur avendo carte di conto, suo danno.

Non è obbligatorio cadere, ma non è buona educazione protrarre un gioco perso.

Della conta finale.

Terminato il giuoco, per propriamente disporre le carte da contarsi bisogna osservare di far tanti gruppetti di tre carte l’uno, cioè avendone abbastanza un Taroccaccio,

una carta di Cartiglia, ed un onore, e così di mano in mano, perché raccogliendosi in seguito le carte per rimescolare, non vadano tutte unite le cartacce, e gli onori; poi conterete quanti gruppetti avete, e sopra i 14 computerete quante carte vincete, e quante saranno le carte, tanti faranno i punti che marcherete unitamenete ai punti guadagnati, o defalcandoli dai punti de' morti ec. secondo a chi ha segnato; e così salderete la partita del dare, e dell'avere fra voi e la parte contraria, segnando il di più per chi spetta; e così segnati lascerete stare in disparte i punti guadagnati ec.

Poi in primo luogo conterete le Verzicole accusate in principio; questa si racconta un'altra volta, cioè di *Ritorno*, se la si è difesa con successo, e si computano ora le Verzicole acquistate colla battaglia del giuoco, oppure si aumenta il computo della prima Verzicola, se mai a questa si fosse aggiunta qualche altra carta di seguito o sopra, o sotto.

Una volta vedute e computate tutte le Verzicole, devesi computare dieci punti di

più in vantaggio per quelli che ha fatto l'ultima bazza, e dopo si aggiungano i punti del valor intrinseco di ciascuno onore, 5, o 3, o 10, come al Capitolo I.

Veduto poi quanto somma tutto l'importare d'una Parte, si ponga a defalco con l'importare degli Avversari, e quanti punti supera una parte, si consideri come appresso.

Ogni 60 punti di vincita valgono un *resto*. Si esegua quindi la divisione del punti di vincita per 60, e se i punti di vincita non fossero multiplo intero di 60, ogni "entragnos" da 1 a 59 punti si pagherà come un intero resto.

Trovato il numero dei *resti* guadagnati in quella giuocata, questi si segnano ex parte, e così si tolgono, o accrescono secondo la qualità delle future giuocate, ed alzandosi poi dal tavolino si paga in contanti, o si risquote l'importar della vincita secondo più, o meno *resti*, in quantità di danaro come si sarà fissato da primo.

IX

Dei ringraziamenti.

Chi ha raccolto queste poche note non è un giocatore di carte, solo un appassionato di matematica, di giochi, di storia, e tradizioni.

Spero che serva questo libriccino di stimolo a quei quattro amici al bar che vogliono recuperare il gioco. Non aggiungo nulla sulle strategie di gioco, perché nulla ne so.

Rimando alla letteratura, ed alle risorse sulla rete. Chi dovesse recuperare uno dei tre libri riconoscerà le sezioni più letterarie qui presenti.

- [1] Francesco Saverio Brunetti. *Giuochi delle Minchiate, Ombre, Scacchi, ed altri d'ingegno*. Bernabò e Lazzarini, Roma, 1747.
- [2] Anonimo. *Regole Generali delle Minchiate*. Presso Vincenzio Landi, Firenze, 1790.
- [3] Anonimo. *Regeln des Minchiatta-Spiels*. in der Waltherschen Hofbuchhandlung, Dresden, 1798.
- [4] John McLeod.
<https://www.pagat.com/>
- [5] Franco Pratesi.
<https://www.naibi.net/>
- [6] I Germini.
<http://germini.altervista.org/>
- [7] Le Minchiate su Github.
<https://minchiate.github.io/>

XI

In conclusione.

Passo la parola all'anonimo autore delle fiorentine *Regole Generali*.

Questo è quanto poteva dirsi in breve di un giuoco, che porta seco infinite ed impensate combinazioni; e non ostante che la pratica sia una maestra più sicura per apprendere il medesimo, contuttociò sono troppo necessarie a sapersi per ben capirlo anche le suddette *Regole Generali*, senza le quali non vi farebbe nè ordine nè intelligenza alcuna.

Ecco finalmente, come il nostro Poeta Pittor Lorenzo Lippi ha combinato in un Ottava del suo Immortal Poema, le Pene comminate a chi erra nel giuoco delle Minchiate.

Giusto appunto Baldone a far s'è posto
Alle Minchiate, ed è cosa ridicola
Il vederlo ingrugnato, e mal disposto
Perché gli è stata morta una Verzicola.

Le carte ha date mal, non ha risposto,
E poi di non contare anche pericola,
Sendo scoperto aver di più una carta,
Perché di rado quando ruba scarta.

Altra ottava sopra la maniera d'alzar le
carte d'un Poeta vivente

Uno alza, e fa pepin, l'altro và in fondo
Per trovar l'uno e l'altro un gioco grosso;
Ed io, che ho più cervel, non mi confondo,
Se in ciò mi sento urlar la croce addosso.

Si scapi nell'alzar chi ha il capo tondo,
Urli, strida, minacci a più non posso;
Io dico, per uscir d'ogni imbarazzo:
È degno di pietà colui che è pazzo.

I L F I N E .