

GIUOCHI
D E L L E
MINCHIATE, OMBRE,
S C A C C H I,
Ed altri d'ingegno

D E D I C A T I
Alla Ill^{ma}, ed Ecc^{ma} Signora la Signora
P R I N C I P E S S A
DONNA GIULIA
ALBANI CHIGI

DA
D. FRANCESCO SAVERIO BRUNETTI
DA CORINALDO.

In Roma, per il Bernabò, e Lazzarini, 1747
Con licenza de' Superiori.

Illmā, ed Eccmā Signora.

SE la grandezza dell'animo altrui argomentar si dovesse dalla bellezza del corpo, dalla grazia, dalle maniere leggiadre, Eccellentissima Signora, Voi sareste la massima Eroina di Roma; ma che lo siate molto più, da' più alti principj, che non amettono errore, si scorge. Questi sono le vostre opere insigni, le quali non vi fan punto de genere dalla Illmā, ed Eccmā Prosapia donde veniste, e da quella generosissima ove andaste, garreggiate per certo con quelli Eroi, che il Mondo adorò sul Trono supremo del Cristianesimo il vostro Prozio Clemente XI, ed Alesandro VII. della famiglia Chigi; alla propagazione di cui due germogli donaste Sigismondo, e Francesco, oh di quanta aspettazione, mentre si vedono promettere colla loro indole generosa non inferiori progressi dei loro Maggiori.

Io non voglio quì annoverare l'efimie gesta di tanti Eroi, quanti ambedue le Famiglie produssero, perché non sarei per mai venirne a capo: dico bene, che Voi di tutti vi fate in ogni più chiara loro virtù immitatrice. Costanza ne i giusti impegni, potente protettrice de' miseri, affabile cogl'umili, corretrice dell'ardire, benigna, cortese, familiare con sommo decoro coi costumati, pia, guardinga, illibata. Queste sono le vostre doti ordinarie. Siete poi nel conversare gioliva, sincera, e leale di modo che chiunque una volta vi tratta non cessa mai di celebrarvi con meritate lodi. Ora essendo Voi di tante, e sì preclare prerogative, ornata che in Donna forte richiedonsi, e che sì rara cosa è trovarne più d'una. Non vi sia maraviglia se io ancora rapito da tanta eccellenza di merito, e dal desiderio di proporre ancora ad altrui un ottimo, e sì raro esemplare, giacché Validiora, sunt exempla, quam verba, & plenius opere docentur quam voce, S. Leone. Non vi sia dissi maraviglia se io venga ora a tributarvi in segno del mio più ossequioso rispetto quest'Opera fatta, perché altri apprendano quelle virtù delle quali

Voi abbondate. So, che altezza dell'Animo Vostro userà meco la consueta degnazione di accettare il mio piccolo dono, come l'Amplissimo, e Sagacissimo Porporato vostro Fratello Gianfrancesco Cardinale in questo fausto giorno 10. Aprile 1747. meritamente ornato ed esaltato dal Sommo Pontefice Benedetto XIV si degnò poc' anzi di accettare da me un simile tributo d'ossequio. Con che io spero di confermarmi sempre più sotto l'alto patrocinio dell'Eccellenza Vostra, e dell' Emo Principe sudetto, alle quali fin da fanciulli ho esibito una sincera, e cordiale servitù, in cui con tutto l'ossequio, e rispetto mi confermo, e mi dico

D.V.E.

Roma 10. Aprile 1747.

Umilis, Divotis, ed Oblig., serv.
Saverio Brunetti Cappellano di N.S.

PREFAZIONE.

L'Uomo altro non è, che una mente, ed in corpo talmente organizzato, e disposto, che ogni sua parte, qualunque ella sia, è in ordine al moto. In esso, oltre il gran Caos delli moti corporei spontanei, evvi il moto dell'Anima, allorché pensa incessantemente, o agli oggetti, che gli si paran davanti da i sensi, co i quali si unisce in virtù di quel potere, che così vuole: o al Sommo Vero, la di cui connessione è tanto indispensabile, e necessaria, che da esso separare mai non potrassi, senza ritornare in quel nulla, da cui fu tolta. Ecco l'Uomo da tanti moti a lui naturali perpetuamente agitato; che fa egli con quel molto, che di volontario gli resta? Va sempre in cerca del suo riposo, della sua pace, altro non desidera, non fa mai altro, che cercare un'oggetto proporzionato ad appagarlo. Vede per esperienza, e per tutte le ragioni altro non esservi, che la giustizia capace di farlo montare alla intiera sua feli-

cità, se a questa (non distratto) si appiglia, eccolo tutto attento a serj pensieri, di meditare il Vero, e di anelare amando verso il Sommo Giusto, che per tal fine creollo. Ma perché forz'è di natura non qual fu, ma qual'è, non potere intensamente, e senza mai cessare attuarsì così, sa di mestieri, che pure qualche respiro si sia talvolta alle cure più serie, acciocché l'animo meno applicato in cose sì premurose, quasi dopo breve riposo riassuma con più vigore i negozj di maggiore importanza. *Homines, quamvis in rebus maximis exerceantur, tamen si modo homines sunt, interdum. animis relaxentur.* Cic. Tusc. q. 2.

Un'opportuno trattenimento, che con piacere si costuma, è il giuoco, questo per avventura è talvolta un'adattato mezzo termine per trattenersi con gioliva applicazione nella civile conversazione, ove lo spirito impiegato in cosa di leggiero interesse, e di allegro trastullo ristora l'illanguidito vigore. *Ludo & joco uti illo quidem licet, sed sicut somno, & quiete tum cum gravibus, seriisque rebus satisfecerimus.* Cic.

Tra questi il gioco delle Minchiate giudico molto a proposito a rendere plausibile conversazione, che per esser lungo, vario e meschiato d'azardo, e d'ingegno può insieme trattenere, dilettere, ed erudire colui, che talvolta lo giuoca. Egli è lungo, perché si tratta di 97 carte che debbono mischiarsi, dare, giuocare, e poi contare in più modi. Vario, perché ha 96.141.308.410.784.017.049 casi diversi v. la mia Arimetica Sp. c. 5. D'azardo, perché le carte migliori acaso capitano alle mani, e poi d'ingegno, perché con poco il più esperto vincerà l'avversario; egli è anche facile, benché a primo aspetto paja difficile. Lucr. 1.2.

Sed neque tam facilis res ulla est, quinca primii difficilis.

Ora questo giuoco io intraprendo a spiegare forsi con non minor diletto d'esso: scrivendo, di quello, che altri abbiano a giucarlo, e spero di nulla perdere col mio, piacere, anzi di guadagnare, e far guadagnare altro, che scienza di giuocare a chi leggerà queste poche pagine, perché mi confido di trattarlo. *Lectorem delectando pariterque monendo.*

Con sano consiglio spero aver unito, alle regole d'un giuoco i precetti più seri della vita sociale di alcuni Uomini morigerati, e dabbene, e ciò perché i Giovani avidi dei piaceri giuocosi, volontieri leggendo questi precetti a poco a poco senza avvedersene coll'imparare il giuoco delle Minchiate, apprendino ciò, che è più importante il vivere civile, e savio. Tutti noi abbiamo in noi medesimi i semi, delle virtù, basta eccitarli per vederli germogliare, e far frutti: *Omnibus natura fundamenta dedit, semenque virtutum: omnes ad omnia ista nati sumus: Cum irritator accessit, tunc illa animi bona velut sopita excitantur.* Per verità non merita un giuoco l'applicazione, totale d'un Uomo, o tanta, che per impararle bastasse ad apprendere una qualche utile scienza. In esso (cosa rarissima) lodevole è la mediocrità, e'l saperne troppo, come dice il Castiglione del giuoco de i Scacchi nel suo Cortigiano, non è molto comendabile, ond'io per togliere questa nota da chi impara a giuocare, gli fo in un tempo medesimo imparare a giuocare, ed a convivere, acciocché

l'eccellenza in uno via più nobiliti la perizia nell'altro.

Chi sa, se a sì bello scopo collimerà il mio talento, che poi con retta ragione mi senta dire con Anaxippo Ateniese riferito da Celio Rodigino l. 22. c. 13. *Vah numquid fingi potest portentosius illo,*

Qui Sophos in Triviis inflato mugit ab ore, Rebus at in mediis stupet, ac velut iscius haeret? Io perciò quasi nulla v'ho posto del mio (se si eccettui il difetto) tutto ciò, che dico, altri lo dicono a nostra istruzione. T. Calfurnio. *Ut mea rusticitas si non valet arte polita Ludendi, at certe valeat pietate probari.*

Se poi tutto ciò dica io sì bene, che altrui piaccia, e con profitto, sappiano, che *De virtute loqui minimum: Virtutibus uti Hoc Sampsonis opus.*

Facendo io dunque tutto quello che posso per utile, e profitto d'altrui senza risparmio né di applicazioni, né di spese; né d'incomodo. Ed avendo io radunate nel corso di molti anni in occasione di leggere varj Autori, alcuni loro detti veramente memorabili, utili pare a me alla retta economia del vivere

d'ognuno, gli ho qui disposti insegnando un giuoco, che per essere tutti d'Autori Poeti, o Istorici, o Oratori, non è inconveniente, che in un giuoco da tali s'impari, come dice Ugone l. 9. didascalicon. *Ab omnibus libenter disce quod tu nescis.*

Il Giuoco di grande interesse vien detestato dalle Leggi, perché ivi si perdono le cose più preziose della vita umana, il tempo, le facoltà, la salute, la riputazione, e la tranquillità dell'animo, ivi si offende la carità verso il prossimo, vincendo, e verso se stesso, perdendo, e quello, che è peggio, i Giuocatori non si persuadono giuocando di fare alcun male. *Ac, qui perniciosus est error, multi etiam, ne injuriosos quidem in proximos esse, eos, qui Alea ludunt: aut ullo se scelere contaminare, quamvit id magnam in pecuniam vel rem faciant, arbitrantur.* Pascalio Giusto nella Prefazione. Perciò ognuno fugga da quei giuochi, ove tutti i suddetti mali s'incontrano, ed ove dice Giovenale.

Ploratur lacrymis amissa pecunia veris.

Incomincio dunque col massimo precetto, che chi lo principia ad osservare, subito in

tutti gli altri è perfetto, e questo è la Carità verso di se, verso de i prossimi, e sopra tutto verso di Dio. Verino.

Est Charitas perfectus amor perfectaque virtus, Qua sine perfectum nil reperire potes.

IMPRIMATUR

Si videbitur Reverendissimo Patri Sacri Palatii Apostolici Magistro.

F.M. de Rubeis Archiep. Tarsi Vicesg.

APPROVAZIONI

Avendo per commissione del Reverendissimo Padre Maestro Ridolfi Maestro del Sagro Palazzo Apostolico attentamente letto un Libro intitolato: Giuochi delle Minchiate, Ombre, Scacchi etc. nè avendovi ritrovate cose contrarie a' Principi, ed a' buoni costumi, giudico se ne possa permettere la stampa. Di Casa quello dì 2 Settembre 1746.

Giampietro Marchese Lucatelli.

PER Ordine del Reverendissimo Padre Maestro Fra Luigi Niccolò Ridolfi Maestro del Sagro Palazzo Apostolico ho letto un'Operetta del Signor D. Francesco Saverio Brunetti, intitolata Giuochi delle Minchiate, Ombre, Scacchi etc. e non vi ho trovato cosa contro la Fede, e buoni costumi. Ed in fede &c. Da Campitelli questo dì 1 Ottobre 1746.

Alessandro Pompeo Berti
Consultore dell'Indice.

IMPRIMATUR.

Fr. Aloysius Nicolaus Ridolphi Ordinis
Pradicatorum Sac. Palat. Apost. Mag.

NOTIZIE PER IL GIUOCO DELLE MINCHIATE.

CAPO PRIMO.

Mazzo delle Carte.

QUESTO Giuoco si fa con un mazzo di 97. carte. Sono queste le 4 sequenze volgari di Spade, Bastoni, Danari, e Coppe; ogni sequenza ha 14 Carte. Vi sono poi 40 Tarocchi, e 'l Matto.

NOTA ALLEGORICA

Si può assomigliare questo gran mazzo di Carte alla catastrofe delle vicende mondane; tutte insieme è come il Genere Umano, che vive, alla rinfusa su questa Terra; le 4 sequenze sono come le 4 Monarchie prima degli Assirj, o Caldei, che cominciò in Nino suocero di

Semiramide V'anno del Mondo 1944 contemporaneo a Debora, e terminò in Dario Medo figlio di Astiage contemporaneo a Danielle l'anno del Mondo 3450. La seconda Monarchia de' Persi incominciò da Ciro nipote di Sorella al sudetto Dario, e terminò in Dario codomano vinto da Alesandro il Grande, in cui cominciò, e finì la terza Monarchia de' Greci, perché dopo esso si spezzò in molti Regni, i quali a poco a poco vennero sotto il potere de i Romani, che la quarta Monarchia gloriosamente ottennero. I 40 Tarocchi, che prendono tutte le altre sequenze possono alla quinta universale Monarchia applicarsi, che sotto suo manto raccoglie ogni Nazione. Evvi in fine il Matto, che ad ogni qualunque carta risponde, non prende mai, e non mai resta preso, se non quando tutto va in rovina. Forse per ricordarci, che fin dalla sua origine l'Uman Genere impazzì, e tuttavia i stolti dureranno fino alla fine del Mondo, quando non nasceranno più uomini, *Stultorum plena sunt omnia*. Cic. ep. 9.

Tutto questo ho voluto indicare acciocché coll'occasione delle Minchiate venga a' Giuocatori il desiderio di sapere le Istorie, e sopra tutto la Cronologia, perché *nescire quod antequam natus sis acciderit, id est semper esse puerum*. Cic. in Oratore.

Le quattro Sequenze.

Il valore delle Carte nelle due Sequenze di Spade, e di Bastoni il più piglia il meno; ma Denari, ed a Coppe (prescindendo dalle figure, che sono Re, Regina, Cavallo, e Fantiglia) il meno piglia il più, cioè l'Asso piglia tutte le altre carte fino al 10. il 2. similmente, come nel giuoco dell'Ombre. Il solo Re conta cinque. Tutte le Carte guadagnate agli avversari contano, uno per una.

NOTA ALLEGORICA.

Nella repubblica umana alle volte succede che il minore supera il maggiore, ed un dispreggiabile plebeo tal volta è salito alli più sublimi gradi dei Magistrati. Due soli memorandi in vero tra tanti ne scelgo, acciocché ci rendiamo cauti a non dispreggiare mai alcuno, perché per abietto, che egli sia può per vie impensate, o in tutto, o in parte divenire arbitro dei nostri vantaggi. Claudio il più stolido. uomo del Mondo, avendo inteso lo scempio di Caligola *rumore caedis exterritus* (racconta Svetonio) *prorepsit ad solarium proximum interque praetenta foribus vela se abdidit. Ibi latentem discurrens forte gregarius miles, animadversis pedibus, e studio sciscitandi quisnam esset, agnovit extractumque, et prae metu ad genua sibi accidentem, Imperatorem consalutavit, perduxit ad alios commilitones fluctuantes, nec quidquam adhuc quam frementes,*

et lecticae impositum vicissim succollantes in castra detulerunt, tristem, ac trepidum, miserante turba obvia, quasi ad poenan, et suplicium raperetur insons.

Quando mai averebbe possuto pensare un'Ara-
tore in tempo, che refocillavasi con pane, e cipolla
sopra la sua gomèra, che sarebbe a lui venuto un
Cavallo, che lo avrebbe prescelto Re di Boemia, il che
per essere successo a Primislao l'anno 632 piacemi
la giocondissima narrazione istorica come Kranezio
Wandal c. 17. *trascrivere Boemis imperabat Libussa,
qua moriente patre Virgo coepit administrare paternam
ditionem, tam prudenter, ut Rex diu nullus desidera-
retur in ea gente. Ita circumspexit omnia, ita justitia
insignis erat, ut nemo sub illa quereretur se suo desti-
tutum: adeo scelerum Ultrix, ut impune nemo peccaret.
Mansissent Proceres sub foemina longius: sed mor-
talem prospicientes, semen Regium ex illa desiderare
videbantur. Dum tamen nemo audet interpellare super
ea re foeminam, sumpsere audaciam non ulli ex majori-
bus ut voluntatem Procerum, et totius Populi confenfum,
atque defiderium explicarent. Tila, torvo primo vultu
intuit referentes: quid est, inquit, quod vobis desit in
hoc rerum statu, ut Regem desideretis? At illi. Nihil
si te immortalem haberemus, nunc, quoniam communi
omnes forte sumus defecturi, cum te carere jam debea-
mus, semen ex Regium mitigaret Populi defidevium;
& ingentem nominis tui affectum. Dissimulabat ali-
quandiu casta Mulier Populi de se desiderium: tam illa
delectabat Thorus sine socio. Sed cum illi finem non
facerent, jussit ornari candidum gradarium Equum, cui
proficiscens insidere solebat. Illum sequi praeceuntem*

Proceres jubet, et apud quem is consisteret, Regem mox consalutarent: nam illam dignaretur Thoro maritum, quem fata jumento imperantia monstrarent. Sedulo implent, que jusserat Regina, sternunt jumentum, et premissa illi fraeno liberum sinunt praeires illi porro sequuntur, observantes quo vadat. Abibat in Agros, viam non parvam, nec per solita gradiebatur itinera sed compendia querere visus ibat in directum per nemora per dumeta, per Agros, donec ipsa jam meridia deprehenderet hominem labore fessum se ad refectionem in Agro, quem araverat reponentem. Cum hominem cerneret jumentum, ecce stetit immobile nusquam divertens, aut circumspectans. Aderant dicti primores, qui observabant. Voto se potitos interpretantur, et gaudent, mox sciscitantur de nomine. Pribislao, inquit, mihi nomen est. Illi vero surge protinus, et conscende stratum tibi jumentum pertrabuntque ad Reginam, insinuantes quid repperint. Illa virum complectitur, et pro Regia dignitate, suis nudatum vestibus, ornat, et thoro dignatur. Fuit optimus Princeps, leges enim non paucas (si Fulgosio fides) tulit quibus Bohemi in alta pace viverent, quibus quidem meritis adeo affecti fuere Bohemi, ut in primario Urbis Templo ligneas soleas, quibus arans utebatur, diutissime servarint, easque novis Regibus, dum diademate ornarentur praeferrent.

Altri esempj senza fine di Uomini umili, ed abietti, che divennero potenti Signori, e Monarchi, potrei portare, che per brevità tralascio; onde chiunque tu sia avverti, che, quegli, che tu dispreggi, non abbi un giorno da vederlo tuo superiore, e patrone, o perché tale divenga, o perché favorito del Prencipe. Vedi l'esempio

delle piccole bestie, che, o col veleno, o coll'industria atterrano i gran bestioni.

*Parva necat morsu spatiosum Vipera Taurum
A Cane non magno saepe tenetur Aper.*

Tarocchi.

I Tarocchi sono notati co i numeri Romani dall'I fino al XXXV; primi cinque si chiamano Papi, gli ultimi cinque Arie, e sono 36 Stella, 37 Luna, 38 Sole, 39 Mondo, 40 Trombe. Il loro valore è dal 2. fino al 5., 3, ed 1. 10. 13. 20. 28. Matto, e 30. fino a 35. vagliono 5, e le arie 10.

NOTA ALLEGORICA.

I Tarocchi in questo giuoco sono utilissimi, come nella Republica sono utili quelli, che anno la perizia, o delle Arti, o delle Scienze, che in esse divenendo eccellenti giungono ad acquistare per se, e per la Patria la fama immortale, e la vera gloria. Ovid. de ponto.

Artibus ingenuis quaesita est gloria multis.

Onde ciascuno dee procurare di esercitarsi in quell'arte, o applicarsi in quella scienza, in cui si sente più idoneo, *quam quisque norit artem in ea exerceat.* Aristot. appresso Cice. onde Ovidio nella sua arte.

*Si vox est, canta: si brachia mollia, salta,
Et quacumque potes dote placere, place.*

Questa è la maniera di divenire insigne, ragguardevole, e ricco, a cui ancora le leggi portan rispetto in virtù di quell'asioma *excellens in arte non debet mori*; e Orazio dice

Dignum laude virum musa vetat mori.

Dunque ogn'uno segua l'amonizione del Poeta I de art. fatta a' suoi Concittadini.

Disce bonas artes, moneo Romana juventus.

Matto.

Questo non è nè Tarocco né Cartiglia, entra in tutte le verzicole, e ne forma una col massimo, e minimo Tarocco; non si perde mai se non si perdono tutte le carte, perché quando si giuoca si ripiglia, ed in sua vece si dà una Cartiglia,

NOTA ALLEGORICA.

Giacché, come dice Cicerone in Or. *Stultorum plena sunt omnia*; l'indole de' pazzi chi mai raccapezza? Quelto è certo però, che chiunque finge esser pazzo, e non è (se da sopranaturale impulso non è guidato) va a

finir male *illegitime stultitia finis e infortunium*. Stobeo; i matti nel Mondo non sono qualche cosa determinata fan di tutto, si ficcan per tutto; e scompigliano tutto, solamente cogli estremi uniti (come coll'uno, e le Trombe) fanno a caso tal volta qualche buon'effetto. La vera pazzia non finisce mai se non si muore, e nel Mondo durerà col Mondo medesimo. Nelle Minchiate è desiderabile il Matto, ove il Savio lo giuoca a suo modo. Soleva dire Solone *Stultus numquam taceres potest*; ora se v'è chi poco parla tale sarà ben savio, ancorché altri segni s'industrij dare di pazzia; a tale però intimo il parer di Stobeo. Sono però molto più quelli che vogliono apparire savj, e non lo sono, e diconsi impostori, che van vendendo *magno conatu nugas*; e sono per lo più con gran solennità cacadubj, de' quali Gellio *homines diliros, qui verborum minutiis rerum frangunt pondera* i questi sono gli uomini senza senno più nocivi nel Mondo. Con tutto che la pazzia sia un male sopra ogn'altra malattia perniciosa, pur sé trovato un'Erasmo, che ha infarcito in un'Opuscolo molte lodi di essa, sotto il titolo *Moriae encomium*.

Verzicole.

Le Verzicole sono gli onori del giuoco, e si accusano da principio, e sono le seguenti.

Tre Re, o tutti e quattro.

Uno, matto, e Trombe.

1.13.28. — 10.20.30. — 20.30.40. o tutte le decine.

Tre papini in ordine o più.

E tre, o più carte in ordine dal 28 fino alle Trombe.

Il 29. non conta fuorché in Verzicola.

Il Matto si accusa, e conta in tutte le Verzicole.

In fine del giuoco tutte le carte contano 354, e l'ultima levata 10 di più.

Un resto si fa da 60 punti, e questi resti sono le vittorie del giuoco.

NOTA ALLEGORICA.

Universalmente gli Uomini cercano gli onori, le ricchezze, ed i piaceri, le quali cose cercate con moderazione, e possedute senza soverchio attacco non rendono male il di loro seguace, né sempre dee biasimarsi colui, che non ha di queste cose un totale disprezzo, potendo esse all'occasioni avere ottimi usi, e per la Republica, e per la Religione, e per i prossimi. Terent.

Atque haec perinde sunt, ut illius animus est, qui ea possidet.

Qui uti scit, ei bona sunt: illi, qui non utitur recte, mala.

Nelle Minchiate si acquista onore d'ingegno, giuocando bene; denaro, vincendo; e piacere, conversando; or parliamo dell'onore, giacché
Honore gaudet officii se quilibet.

Non è mica l'istesso essere uomo d'onore, e cercare gli onori; il primo vuol dire essere ornato delle virtù orrevoli; il secondo vuol dire, il cercare le Dignità, le Cariche, e le preeminenze; al primo fanno corteggio gli ossequj, a i secondi, sono strascinati gli uomini a fare i segni esterni. di rispetto, onde queili, e non questi anno la vera gloria. Seneca

Qui favoris gloriam veri petit.

Anime magis quam voce landart volet.

Plutarco saviamente insegna quanta gloria a ciascuno convenga desiderare; *tantum gloriae*, dice, *desiderabis, quantum satis est ad conciliandum tibi in rebus gerendis auctoritatem, qua inde nascitur quod vir probus habeatis.* L'uso delle ricchezze è ottimo alli padroni di esse, pessimo a chi esse comandano. *Imperat aut servit collecta pecunia cuique* Horat. e. 1. Pessimo giudico il consiglio di colui, che disse

Pria i danar cercate, o Cittadini.

E dopo questi le virtù cercate.

Forsi questo fu detto, perché dice Giov.
Unde habeas quaerit nemo, sed oportet habere.

Fu interrogato un giorno Simonide cosa era meglio essere dotto, o ricco, rispose *ignoro, video Sapientes divitum limina frequentare*; ora sentiamo un gran Saggio *divitiae saeculares si desunt non per mala opera quaerantur in Mundo, si autem adsunt, per bona opera servantur in Coelo*. Ecco come si cercano, e si conservano le ricchezze.

Modo di giuocare.

Si giuoca questo giuoco in quattro persone, o in partita con l'entragnos (come usa comunemente) o in partita senza entragnos (entragnos vuol dire, che si vedono, e prendono dopo le rubate tutte le carte di conto, che si trovano nelle residue) tutte queste maniere debbono spiegarsi.

NOTA ALLEGORICA.

Diverse sono le maniere di vivere degli uomini, altra è la vita d'un Causidico, altra quella d'un Pecoraro, altra quella d'un Certosino. Le cure d'un Generale d'armata sono molto diverse dalle cure d'una donnicciuola, che fila, e poi tutti, abbiamo varj i nostri desiderj all'adempimento de i quali s'indirizzano le nostre azioni.

*Vivere diverso Mortales more videntur,
Nam ratio cunctos non regit una viros.*

quindi è, che tanto bisbiglio vedesi nelle popolazioni, tutti gli uomini in grandi e diversissime faccende applicati. Verino.

*Hic opibus vacat innumeris, ille ambitioni:
Hic peragrat campos, navigat alter aquas
Sunt, qui bella petunt, sunt queis servire togatis
Contigit, ast alios otia laeta juvant.
Unus amat Venerem, vino se ingurgitat alter.
Hic hilaris ridet, tristis at ille gemit,
Hic citharam movet, hic cantus emittit amoenos,
Viribus ille valet, litibus ille vacat.
Sunt qui mundanos tantum venantur honores
Sunt, qui in praeruptis montibus aedificant
Ille est astridicus, tellurem sed metit alter,
Hic numeros curat, diligit ille notas.
Sic variis diversa placent sua cuique voluptas
Ad sibi res gratas quemque libido trahit.*

Onde chi si vuole cattivare l'animo di chi che sia, veda di scoprire il suo desiderio; e quanto più gli si mostrerà atto a farglielo conseguire, tanto più da quello sarà frequentato, ed amato: questo è un precetto di politica sommamente proficuo, che la maniera di scoprire gli altrui desiderj, inclinazioni, e pensieri sia il giuoco più abbasso diremo.

*Modo di giuocare in partita con
l'entragnos.*

Il giuocare la partita è giuocare in quattro, due contra due, se i compagni non sono determinati, si scelgono a sorte, alzando le carte, e quei due, che alzano carte migliori, stanno insieme, e si pongono al tavolino di contro; e gli avversarj parimente, e poi quelli, che alzarono più, comandano a chi dee il primo fare le carte.

Questo meschia le carte, poi le pone in tavola acciocché il suo contrario, che le sta a sinistra le alzi. Questo scuopre ciò, che è sotto, perché, se vi trova carta di conto, o un sopraventi, lo prende, e se dopo questa sianvi altre carte simili, si prendono tutte, finché ve ne sono seguitamente, e questo si chiama rubare, e segna tanti punti, quanti ne vagliano le carte rubate.

Quindi chi fa le carte ne dà prima dieci per uno, e poi undici, e scuopre l'ultima, che se conta si segna il suo valore da chi l'ebbe. Finito che ha di dare le carte, ne debbono restare tredici, se non ne furono rubate, in queste vede, se ruba, cioè osserva, se la vige-

simaseconda è carta di conto, o sopraventi, che, se è, lo prende, e susseguentemente quant'altre simili ve ne sono, seguitamente poi scuopre tutta la fola, e prende quante carte di conto vi trova. Fola sono le sudette tredici carte, che restano in fine, le carte trovate in fola non si segnano: fatto questo, chi rubò scarta, ed ognuno dee restare con ventuna carte in mano; poi giuoca quello, che sta alla destra di chi fece le carte; a cartiglia si risponde cartiglia dell'istesso palo, chi non l'ha mette tarocco, dopo giuocata la prima carta si mostrano i scarti. Chi rifiuta paga uno resto per uno agli avversarj.

La prima volta, che si giuoca un palo, al faglio si dà il Re, e non si può dare il Matto in quest'unico caso; per salvare un Re bisogna impiccarlo, cioè non giuocarlo la prima volta, che si giuoca al suo palo.

Ogni volta che si prende una carta di conto agli avversarj si segna il valore di detta carta purché non sia stata accusata in verzicola, perché allora non si conta da principio. Il solo ventinove si conta in verzicola da principio, ancorché sia stato preso dagl'avversarj,

ma poi non si conta nella medesima, perché non v'è.

NOTA ALLEGORICA.

Lo scartare, e il giuocar bene si può adattare al vivere con se stesso, e il fare bene i fatti, suoi. Seneca ci dà un bel modo di vivere con noi medesimi ep. 82. *Sic certe vivendum est tanquam an conspectu vivamus, sic cogitandum tanquam aliquis in pectus intuitum trahere possit.* E con gli altri: *Non erit tibi scurrilis, sed grata urbanitas. Sales tui sine dente sint, joci sine vilitate, risus sine cachinnatione, vox sine clamore, incessus sine tumultu, quies tibi non desidia erit, & cum ab aliis luditur, tu sancti, honestique aliquid tractabis.* Giuocando poi non siate negligente, massimamente quando vincete, perché è vero quello di Tito Livio *Negligentia nascitur ex re bene gesta.*

Modo di contare.

Finito il giuoco, si pongono le carte a tre per tre, cioè due che non contano, ed una sopra di conto, e si fanno tanti di questi monticelli, quante sono le carte di conto, che si hanno.

Quattordici di questi monti fanno il numero delle carte, che si avevano, cioè quarantadue, tutte le altre sono guadagnate, e quante se ne guadagnano, tante subito si segnano, se ne possono guadagnare 2. 6. 10. 14. 18. 22. 26. ecc.

Poi si conta tanto, quanto si ha di carte accusate da principio, poi tutte le verzicole, che si hanno, poi tutte le carte, l'ultima, ed i segnati, da tutto questo computo si leva il conto degli avversarj, e il residuo dà la vittoria di tanti resti, quante volte il sessanta entra in detto residuo, e uno di più, se avanza qualche punto, che pur dicesi entragnos.

NOTA ALLEGORICA.

Sommamente accorto è quegli, che sa contare, ed adoprare gli Uomini per quello, che vagliono. Tutti hanno qualche abilità, e perizia, ma non tutti vagliono in una cosa, in un'altra.

Hic satus ad pacem, hic castrensibus utilis armis. Naturae sequitur semina quisque suae. Prop. 1. 3.

I sommi ingegni tal volta non sono gli ottimi in tutte le cose, singolarmente nel governo. Tucid. lib. 3. *Hebetiores ut plurimum melius Rempublicam administrant, quam acutiores*, e poi ne rende ragione. Onde Euripide disse:

Mens quae sapit nimium, non sine damno sapit. È necessario ancora, che voi intendiate il vostro valore per esercitarvi in quello Cic. *Suum quisque noscat ingenium, & quam quisque novit artem in ea se exerceat.* Q. Tusc.

*Spiegazione de i termini
proprij di questo giuoco*

Non penso, che siavi alcun giuoco, in cui si adoprinò termini più stravaganti di questo, de i quali è ben difficile a renderne ragione, perciò noi faremo come i Geometri, che non mai definiscono le cose, ma i nomi, *definitio-nibus Geometricis vocabula artis explicantur.* Clau. in Eucl. ad lect.

Affogare un Re ovvero **impiccare un Re** vuol dire non giuocare il Re la prima volta, che si giuoca ad un palo. S'impiccano i Re per non perderli.

Ammazzare un Re vuol dire prenderlo all'avversario.

Ammazzare un Papa vuol dire prenderlo all'avversario.

Morire vuol dire prendere qualunque carta di conto. Le Trombe sono immortali, e il Matto muore solamente nella rovina universale di tutto il giuoco.

Rubare vuol dire, alzando, trovare carte di conto, che si prendono. Similmente si chiamano rubate le carte di chi fa la fola, se dopo l'undecima trovi in fola altre carte di conto.

Smattare vuol dire rispondere col Matto.

Rifitta vuol dire giuocar cartiglia, che la abbia l'avversario posto a sinistra.

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

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

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

Far passata è dar tarocco geloso sopra cartiglia con pericolo.

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

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

Girare il gioco è giuocare da principio i tarocchi maggiori.

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

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 fola, ed i punti, che avanzano, che fanno un resto.

Fola sono le ultime tredici carte, che restano a monte.

NOTA ALLEGORICA.

Il parlare, e lo scrivere polito, elegante, e con termini proprj della buona lingua è cosa assai civile, e commendabile; perciò deesi fare studio di adoprare vocaboli buoni, e ricevuti dall'uso delle persone culte, e letterate del paese. Non già per parlar bene andar ricercando certi rancidumi de' primi Scrittori se pure l'uso non gli richiami, perché

*Multa renascentur, quae jam cecidere, cadentque.
quae nunc sunt in honore vocabula, si volet usus
quem penes arbitrium est, & vis, & norma loquendi.*

Leggi del Giuoco.

Chi non trova niente in fola, era legge che dovesse pagare un resto, ma ora è stata abolita, come crudele.

Chi sbaglia le carte, paga per la prima carta sbagliata venti punti, per le altre dieci per una agli avversarj. Chi ne ha avute di meno, le prende in fola prima meschiata.

Chi non s'accorge d'aver ricevuto carte di più, o di meno, in fine di giuoco non conta nulla di quanto ha fatto, conta però le verzicole, che accusò da principio, le carte, e l'ultima.

Chi rifiuta, cioè non risponde al palo che si giuoca, avendone, paga un resto per uno agli avversarj, e si aggiusta la mano.

Chi non accusa la verzicola prima di giuocare la prima carta, tal verzicola da principio non conta più.

Chi casca, e mette le carte in tavola, non n'è più padrone di ripigliarle.

Se nel mazzo manca qualche carta, non si rifanno le carte, né si muta mazzo, la carta per terra va in fola a monte.

Gli errori massicci di questo giuoco il Zipoli li racchiude in una stanza all'ottavo cantare del Malmantile stanza 61.

*Apunto il Generale a far s'è posto
Alle Minchiate, ed è cosa ridicola
Il vederlo ingrugnato, e mal disposto:
Perché non ha accusata una verzicola,
Le carte ha dato mal, non ha risposto,
E poi di non contare anco pericola,
Sendo scoperto aver di più una carta:
Perché di rado quando ruba scarta.*

NOTA ALLEGORICA.

Ottima cosa sarebbe non v'ha dubbio trovare un'amico da conversare senza difetti, ma dove egli stia di casa, non si è scoperto ancora: *Ne hoc praeceperim tibi, ut neminem nisi sapientem attrabas. Ubi enim istum invenies, quem tot sæculis quærimus? pro optimo sit minime malus.* — Seneca d. c. 7.

Perciò i difetti tollerabili nell'amico si debbono scusare, e questo è l'ottimo nelle umane cose, Orazio,

*Vitiis sine nemo nascitur,
Optimus ille, qui minimis urgetur,*

Bisogna prendere gli Uomini come sono, purché non siano insoffribili, che se si muta la loro familiarità, per l'ordinario si va di male in peggio. Hom. Illiade.
Nemo hominum in Terris vitio sine nascitur usquam.

Poi sono vi alcuni difetti scusabili, come colui che beve del vino, pare, che sia contro la sobrietà, pure da Orazio, da Marziale, e da simili Poeti è preferito a chi beve acqua.

*Aquam bibens, probum, & utile paries nihil.
Fæcundi calices quem non fecere disertum?*

Questa regola di scusare in altrui i piccoli difetti non abbastanza sarà mai ricordata a i cogniugati, che, se tra loro fossero discreti, come conviensi, non verificherebbero sì spesso quel di Giovenale alla Sat. 6.
*Semper habet lites alternaque jurgia lectus,
In quo nupta jacet, minimum dormitur in illo*

Avvertano le Donne, che all'eccesso s'inquietano co i loro mariti, per fino ad abbandonarli, poiché dice Plutarco, che fanno come colui, che punto dall'Api abbandona il miele. *Sponsæ, quae statim offensae moribus maritorum, eos deserunt: perinde faciunt, ac si quis ictus ab apibus mel relinquat.* Poi s'intima agli Uomini, che, *qui non communicant lusus, & jocos cum uxores faciunt, at alibi quaerant insciis viris*

Giuoco di Giro.

Avendo scoperto in mano del compagno, o per verzicole accusate, o per fola, e per le scoperte, che ha molte delle carte superiori, e voi vi trovate o tutte, o in gran parte delle altre, allora si fa il giuoco di giro per far cadere gli avversarj, e prenderli quant'anno. Subito, che vi capita il giuoco in mano, che dovete procurare, che sia quanto prima, fumate o con un papino, o con un sopraventi, oppure giuocate un sopratrenta in segno delle Arie, che voi avete, e così alternando, ora voi, ora il compagno a pigliare sempre con le vostre superiori, farete, che i contrarj finalmente, non potendo resistere a tarocchi, vi cadino in mano con tutte le loro carte di conto, o almeno con alcune di esse le più gelose, che sono 1, 3, 20, 30, 28.

NOTA ALLEGORICA.

Qui mi cade in acconcio di parlare della Rota della Fortuna, della qual Deità si ride Giovenale alla Sat. 10.

Nos facimus fortuna Deam Coeloque locamus.

Ovidio meglio indovinò, che cosa è la Fortuna, quando disse ep. 1.:

Ludit in humanis divina potentia rebus.

Le vicende umane girano tal volta gli Uomini a tali felicità, alle quali neppure mai avrebbero o aspirato, o pensato; e tal volta da sommi gradi precipitano al fondo di tanta miseria, che divengono obrobrio degli Uomini, e derisione del popolo a chiunque, che o nell'una, o nell'altra sorte si trova, avverto con Ausonio.

Si Fortuna juvat caveto tolli.

Si Fortuna tonat caveto mergi.

Certo è, che la fortuna sia ella favorevole, o avversa, sempre è cattiva. *Fortuna cum blanditur, tunc maxime metuenda.* Salust. Ma quando sia peggiore, non è deciso ancora, ed è problema assai disputabile. Il Comune vorrebbe la buona ventura nel Mondo; pochi, e nascosti si contentano d'ogni cosa, né si lagnano nelle disgrazie. L'indole per altro di ciascuno molto dipende dalle vicende. Terent.

Omnibus nobis ut res dant sese, ita magni, atque humiles sumus.

Ma perché radi sentirete darsi il vanto di fortunati, che tra poco non vediate precipitati, perché come avverte Silvio Italico.

Brevis est magni Fortuna favoris.

Quindi è, che nelle traversie, e nelle quanto si sian grandi disgrazie, conviene all'Uomo saggio mantenere l'animo tranquillo, dunque *conare amentiam fortunae*,

animo forti sustinere. Menandro. Giacché è verissimo quello, che maravigliosamente disse Cicerone in 5. lib. Ep. *PRAETER CULPAM, AUT PECCATUM HOMINI ACCIDERE NIHIL POTEST, QUOD SIT HORRIBILE, AUT PERTIMESCENDUM.* Tanto è: nel giuoco della vita umana, che è mescolato di fortuna, e d'ingegno, come lo è quello delle minchiate; l'ingegno s'adopri per conservarsi giusto, e santo. La Fortuna s'osservi per ridersi d'essa. L'animo umano è troppo grande per soggettarsi ad essere vellicato da queste cose esteriori, che sotto il dominio della Fortuna vacillano. Concludo dunque: *Divitiae si diliguntur, ibi servantur, ubi perire non possunt; honor si diligitur, illuc habeatur, ubi nemo indignus honoratur; salus si diligitur, ibi adipiscendo desideretur, ubi adepta nihil timetur: vita si diligitur, ibi acquiratur, ubi nulla morte finitur.*

AVVERTIMENTI PER GIUOCAR BENE.

CAPO SECONDO.

In che cosa consista il giuocar bene.

Quegli giuoca bene a Minchiate, che con l'istesse carte procura, o di vincere più, che sia possibile, o di perdere meno che sia possibile: dissì procura di vincere, e non risolutamente vince; perché può darsi caso, che si giuochi con ottimo consiglio, ma ne succeda male, ed in tal caso non dee biasimarsi colui per l'infelice successo: Siccome non merita lode, un felice successo d'una temeraria impresa: *Aliqui omnia imprudenter agunt, & ipsis aliquando pro voto succedunt: quidam ad omnia se consilio disponunt, & sæpe in contrarium eis cedit.* Cassiod. 1. 3. p. 2.

Perciò il mestiere di consigliere è molto pericoloso, perché, come asserisce Demostene, *duram esse conditionem eorum, qui in dandis consiliis, & in gerendis rebus solent versari, cum eorum fides ex eventu soleat extimari*. Quindi è, che talvolta si giuoca una carta con ottima ragione, che poi il caso conduce a mal porto, ed allora si sentono le alte querele del compagno, le derisioni degli Avversarj, le dispute de i spettatori; allora meglio è tacere, e seguire l'aurea sentenza di Cicerone, che dice, *ferendas esse linguas, & qualemcumque fortunam, praesertim, quae absit a culpa*.

Siccome si dee vincere il giuoco con quelle carte, che il puro caso ci fa capitare alle mani, così nella vita umana, che altro non è, che un giuoco, *quomodo & fabula, sic & vita*. Sen. Le disposizioni del corpo, le passioni dell'animo, gli Uomini, che ci circondano, gli affari, che ci occupano, le contingenze, che ci occorrono, sono come un miscuglio di carte, che continuamente abbiamo alle mani, che c'intrigano per lo traffico della

nostra eterna felicità, alla quale l'esercizio delle sole virtù ci può condurre.

E perché il giuocar bene consiste in gettare convenevolmente volta per volta ciascheduna delle carte, che si anno in mano, così ogni nostra azione dee essere concorde colle regole del giusto, dell'onesto per il fine sudetto. *Vita humana ex multis actionibus consistit: at felicitas actiones absolvit.*

Tutte le maniere di giuocar bene a Minchiate riduco in quattro Capi. Primo scartare. Secondo rispondere cartiglia a cartiglia, tarocco a cartiglia, e tarocco a tarocco. Terzo, giuocare cartiglia. Quarto, giuocar tarocco, per i quali seguono dodici precetti utilissimi.

PRECETTO PRIMO.

Prima d'ogni cosa, ricevute le carte, bisogna guardarsi di non dar segno alcuno della qualità di esse, o col rallegrarsi o col rattristarsi, o in qualunque altra maniera, ma si dee stare sempre eguale, ilare, ed attento. Molto bene a proposito avverte Euripide:

Palam enim sortem suam testando, apud omnes imperiti hominis est, celare vero sapientis. Hujusmodi enim gaudium hostium, & risum movent, e Pindaro:

*Alteri aperire noli, quidnam laboris nos exerceat
Hoc te admonitum volo.*

PRECETTO II.

Scartare.

Si faccino fagli più, che si può; primo, quando non si ha buon giuoco, per potere amazzare i Re; secondo, quando si hanno carte gelose da salvarsi, per farsele su le Cartiglie; terzo, quando si anno 10, o più Tarocchi, perché in tal caso difficilmente si cade. Si averta di scartare in quel palo, di cui ne sono meno in fola, perché più sicure siano le passate, se poi si anno pochi Tarocchi per sostenersi, si scarti ove ne sono più in fola.

NOTA ALLEGORICA.

Le Cartiglie sono, come il comune del volgo, la natura di costoro, bene osservò Tittolivio dec. 2. l. 4. *Vulgares*,

aut serviunt humiliter, aut superbe dominantur. I miseri, ed i ricchi faranno bene a scansarne il commercio, e molto più la familiarità. I potenti debbono essere loro affabili, e cortesi per avere l'applauso, e l'opera universale. *Caeteris mortalibus in eo stare consilia, quod sibi conducere putent. Principum diversam esse sortem, quibus praecipuam rerum ad famam dirigendam.* Tac. 4. ann. la pena poi di chi giuoca con gente plebea, e misera si è di perdere, e pagare, e di vincere, e non riscuotere, perché, come disse il Zipoli

*Di rapa sangue non si può cavare,
Ne far due cose perdere, e pagare.*

PRECETTO III.

Non si dee far faglio, quando si abbiano le Trombe, e pochi Tarocchi, cioè meno di nove, perché si caderebbe presto e mancherebbe al compagno la difesa, ed a voi il piacere di far caccia. Si averta di scartare in quel palo, ove se ne hanno più in mano.

NOTA ALLEGORICA.

Tale è la parsimonia, che conserva le sostanze per le gravi occorrenze. *Non intelligunt homines, quam magnum vestigial sit parsimonia.* Cic. in paradox. ed Ovidio de Arte.

*Non minor est Virtus, quam querere parta tueri.
Casus inest illic, hic erit Artis opus*

Quasi tutti cercano arricchire, ma pochi assai ne fanno la maniera: una efficacissima si è il non ispendere mai nulla in cosa superflua. *Divitiae grandes homini sint vivere parce.* Lucan. l. 9. Se mi si chieda qual sia più lodevole quegli, che di povero divenne ricco, o quegli, che seppe conservare il patrimonio, o l'eredità: rispondo con Claudiano l. 2. *Plus est servasse repertum, quam quesisse decus*; L'ottima maniera d'arricchire ce la insegna S. Agostino nelle epistole: *Si vis esse Mercator optimus, foenerator egregius da quod non potes retinere, ut recipias, quod non poteris amittere: da modicum, ut recipias centuplum, da temporalem possessionem, ut consequaris hereditatem aeternam.*

PRECETTO IV.

Tenere a memoria il numero delle carte di ciascun palo, che sono in fola, e di mano in mano, che si giuoca fare il conto quante ne restano, ed in mano di chi, per regolarsi, si nel passare, si nel dare le rifitte, e non far cadere il compagno, o non mandarlo con

qualche carta gelosa a morire, ma farli fare su le Cartiglie il suo giuoco: e questo è il più utile Precetto di questo giuoco; chi sa questo eseguire è bravissimo Giuocatore; chi non ha tal solerzia, e prontezza di spirito, e di memoria, non sarà mai riputato buon giuocatore di Minchiate.

E ben vero, che molti sanno questo precetto, e volendo possono metterlo in pratica, ma siccome ricerca un'attenzione assai laboriosa, a chi giuoca con tanta fatica, stimo, che si convenghino tutte le lodi, che Tolomeo Filadelfo diede al Libro di Eraclide Sofista, intitolato *De Laudibus laboris* a cui Tolomeo mutò questo titolo in quest'altro: *De Laudibus Afini bestiarum laboriosissima*. Un piccolo interesse, ed un giuoco, che si fa per onesta ricreazione » non merita certo un'attenzione, che affatichi l'animo, tolga il tepore di conversare, e manifesti un'avidità troppo grande di superare i compagni. Tengasi a memoria quel bel detto di Terenzio molto usato da Tommaso Moro; *Illud nihil nimis, nimis mihi placet*.

PRECETTO V.

Rispondere Cartiglia a Cartiglia.

Prima passate il Re, o impiccatelo, se dubitate del faglio per lo scarto dell'avversario; secondo mettete su le seconde le Regine, per fare la levata, e poi poter presto giuocare nel faglio, o scarto del compagno; se poi volete, che quello vi giuochi nel vostro, mettete le carte inferiori. Quando il Matto non può avere uso migliore tal volta giova a salvare un Re affogato, cioè quando è restato solo, e si giuoca a quel palo, al quale il compagno non ha fatto ancora, si dà il Matto.

NOTA ALLEGORICA.

Può adattarsi il rispondere cartiglia a cartiglia al trattare dell'Uomo con se medesimo, e prima bisogna, secondo quel celebre detto Delfico, che l'uomo conosca se stesso, *nosce te ipsum*, cioè le proprie passioni, inclinazioni, vizj, abiti, e simili. Ogn'uomo, siccome è creato per la fruizione, e possesso d'un'infinito bene, quanto sia vasto l'oggetto, a cui aspira, e l'inesausta voglia del piacere, né pur'esso comprende a bastanza, quindi è, che ha una stima di se assai stravagante; ogni bene, che li succede lo reputa dovuto al suo meri-

to, ogni male ingiusto, ecco l'origine d'ogni disordine, la superbia; quest' Idra abbattuta nel cuore umano, subito non solo farà d'ogn'altro vizio purgato, maezian-dio d'ogni più eccelsa virtù girà nobilmente fastoso; a tali io dico con Pruden-zio.

Define grande loqui frangit Deus omne superbum.

Magna cadunt, inflata crepant, tumefatta praemuntur

Disce supercilium deponere, disce cavere

Ante pedem foveam, quisquis sublime minaris

Per pungere al vivo questi palloni di vento legghino pochi versi di Simone Nanquerio, ove parlando dell'uomo dice

Concipitur foeda primorum sorde parentum,

Nescitur, & nudus, plorat, & ortus humi

O miser interius secreta mente revolvās,

Carne quid humana vijius esse potest?

Cerne quid emittant nares, cunctique meatus

Corporis assidua sorde fluente tua.

Inspice quam fragilis, quam pauper, quamque misellus,

Vivas, tuta dies von tibi nulla datur.

Aspice vel prorsus quid sis, nisi putre cadaver,

Quod tamen minimis vermibus esca datur.

PRECETTO VI.

Rispondere Tarocco a Cartiglia.

Quì ricorre il Precetto quarto, che chi tiene a memoria le Cartiglie uscite, e da uscire,

chi vi fece, e chi nò, passerà sicuramente le sue carte gelose; quì aggiungo solamente, che su le prime si passa qualunque cosa, e su le seconde ancora, su le terze si può arrischiare un papino, o altra carta di conto, ma di poca importanza; su le terze sopra Tarocco si azarda più facilmente un sopra trenta, s'averta però, che in fola non ve ne siano più di tre. Chi osserva il Precetto quarto, passerà sicuramente anche su le quarte, e su le quinte.

NOTA ALLEGORICA.

Per applicare questo Precetto al nostro vivere, trattandosi di Tarocco, che prende tutte le Cartiglie, stimo, che convenga al superiore, qualor tratta con gl'inferiori, ed eccone un'ottima regola, che ne dà il morale Filofofo alla ep.97. *Sic cum inferiore vives, quemadmodum superiorem tecum vivere velis.* Si noti quello, che dice in appresso, *omnes tibi pares facias, inferiores superbiendo non contemnas, superiores recte vivendo non timeas.* Per altro il superiore non dee facilmente azardarsi a scherzare coll'inferiore, massimamente in cose d'ingegno; perché può accadere, che ne resti confuso. E famoso quello, che fu risposto da un certo Neka mal'uomo al Cardinal Filippo Repington Inglese, gli disse il Cardinale.

Et niger, & nequam cum sis cognomine Nekam.

Nigrior esse potes, nequior esse nequis.

Rispose Neka.

*Phy nota foetoris, lippus malus homnibus horis. Phy
malus, & lippus, totus malus ergo Phylippus.*

PRECETTO VII.

Rispondere Tarocco a Tarocco.

Se il Tarocco vi si giuoca in faccia, cioè sotto mano, o sia dalla destra fatevi ciò che volete, e potete; se sopra mano girate al compagno; se dal compagno, quando non avete voi giuoco da far caccia, coprite per sostenere il vostro compagno, o per far tenuta a qualche carta importante.

NOTA ALLEGORICA.

Qui gioverà fare alcuna riflessione per trattare convenevolmente, e cautamente cogli eguali. In primo luogo si avverta, che due sono i cardini su i quali ogni azione umana comunemente ragirasi. Amore, ed interesse; onde fra tanti, che ti circondano, sappi, che rari sono quelli, che di vero amore d'amicizia ti amano. *Vulgus amicitias utilitate probat.* Ovid., e l'Ariosto c. 4. ft. 2.

*Che dopo lunga prova a gran fatica
Trovar si può chi ti sia amico vero,
Et a chi senza alcun sospetto dica
E discoperto mostri il tuo pensiero.*

Ma i loro ossequj i loro officj abili sempre sospetti, che questi da te vogliano un qualche loro vantaggio, o di comodo, o d'interesse, o di onorificenza o di diletto, e tanto più, quanto è migliore lo stato tuo per alimentare questa loro fiducia; allora t'avedresti quanti pochi siano gli amici tuoi, se cangiassi la felicità in miseria; onde molto bene cantò lo stesso massimo Poeta al Canto 19. stanza prima.

*Alcun non può saper da chi sia amato
Quando felice in su la rota siede,
Però che ha i veri e i finti amici a lato,
Che mostran tutti una medesima fede,
Se poi si cangia in tristo il lieto stato,
Volta la turba adulatrice il piede.
E quel che di cuor ama riman forte,
Et ama il suo Signor dopo la morte.*

E' memorabile il detto di Archita Tarentino. *Quemadmodum difficile est piscem sine spinis inveniri, ita, & hominem, qui non dolosum quiddam habeat.* Onde, se Chilone Lacedemone a tutti diceva, *cave te ipsum*, quanto più dico io, *caeteros homines*. E questo basti per renderci cauti nel trattare cogli uomini. Per poi convenevolmente con essi conversare aurea veramente è la regola data da Seneca il morale nel 3. de Ira, si metta bene a memoria, e molto più in pratica, che è cosa di somma importanza. *Dum inter homines sumus colamus humanitatem, non timori cuipiam, non peri-*

culo simus, detrimenta, injurias convicia, contumelias, vellicationes, contemnamos, ut magno animo brevia feramus incommoda. Riflettete poi, che l'amicizia è un vero negozio, in cui i Mercadanti sono gli amici; i commodi, i piaceri, ed i comuni sollievi sono la mercanzia. L'amore, la sincerità, la fedeltà, la confidenza sono le monete di questo banco amoroso; fallisce il banco, quando uno paga sempre favori, e beneficj, e non ne riscuote mai alcuno; onde Seneca in Octo.

amor est

Quem si fovere, aut alere desistat, cadit.

Brevique vires perdit extinctus suas.

Uno dei massimi solazzi della vita nostra si è il godere de i nostri beni con gli amici, e lo sfogare con essi le nostre perturbazioni, o traversie, queste senza il sollievo dell'amicizia ci opprimerebbero, e quelli quasi nulla ci consolarebbero.

Quid tibi jucundum submotis esset amicis?

Cuncta tibi quamquam sint cumulata bona.

PRECETTO VIII.

Suole bene spesso accadere, che, giuocandosi, siate ripreso dal compagno di qualche errore, o di qualche inavvertenza che veramente abbiate commesso, o che egli se la figura, o che di naturale è querulo, inquieto,

irrisore. In tal caso meglio è tacere, se questo non basta, pregatelo a voler sospendere le querele fino alla fine del giuoco, perché allora pienamente giustificherete la vostra condotta, non potendo dire le vostre ragioni, che sono fondate nelle carte, che avete in mano; se questo né pur basta, eccovi un precetto il più utile, ed il più necessario, che io abbia mai inteso, ed è d'un savio Cortiggiano pieno di trionfi in simili battaglie, o per dir meglio assalti di parole:

*Nobile vincendi genus est patientia, vincit
Qui patitur, si vis vincere disce pati.*

E incredibile quanto amore si concilia quegli, che così opera, né mai si adira per si fievole cagione, onde solea dire S. Anselmo

Ira odium generat, concordia nutrit amorem.

Ursino ci dà un'ottima regola per conversare con tutti con plauso, e decoro, ognuno se la impari, e la prattichi nel conversare

*Sis patiens, verax, cornis, sermone modestus,
Sint tua laudatis seria picta jocos.
Attamen extremum nemo laudabit utrumque
Serius aut nimium, sive jocosus eris*

.

PRECETTO IX.

Giuocare Tarocco.

Se tocca a voi a giuocare Tarocco, e avete giuoco da far caccia, fumate al compagno, acciocché vi sostenga, e poi lasciate il giuoco in mano ad altrui, finché non capita quella carta, che bramate, o per farvela, se voi l'avete in mano. Ma sappiate, che di tutte queste cose ne fa più scienza un mese di pratica, che dieci anni di precetti: *Usus frequens omnium Magistrorum opera superat.* Cic, 1. de Orat.

NOTA ALLEGORICA.

Conversando con altri procurar sempre si dee imparare da loro qualche cosa, e questo è uno de' maggiori emolumenti del Cittadino, che ha sopra gli abitatori delle campagne, dicea Platone in *Phae. Agri, & arbores docere me nihil possunt: sed homines, qui in urbe versantur.* Per imparare ottime sono le regole date da Ugone in *Didascalion. Mens humilis, studium quaerendi, vita quieta, scrutinium tacitum, paupertas terra remota. Haec referre solent multis obscura legendo.* Se

mi si chieda per quanto tempo convenga imparare, rispondo con Seneca ep. 76. *Tandiu discendum est, quamdiu nescias*. Dico questo a proposito di acquistare qualche carta degli avversarj, e di fare in modo, che il compagno vi ajuti.

PRECETTO X.

Cascare.

Non deesi cascare, quando si hanno in mano i Re affogati, finché non siano dati, se si può, nelle levate fatte dal compagno, o quando probabilmente tutti ancora abbiano cartiglia. Fuori di questi due casi si gettano le carte in tavola che le prendono di mano in mano, chi fa le levate; consiglio però a tenerle fino alla fine.

NOTA ALLEGORICA.

Siccome questi miei precetti sono diretti al savio conversare con altri, il più arduo caso, che loro accada, si è il conversare con gran Personaggi, stimano essi il più fausto incontro trattare i gran Signori, ed è veramente. Ma o quanto con essi facilmenté si casca. Ecco dunque le avvertenze per evitare più che si può

le cadute, si osservi, se il Principe prevale nell'ingegno, o nella potenza, o in ambedue. Se è di grande ingegno, allora quel poco, che se ne ha, s'impieghi in tener nascosti i suoi interni pensieri, o difetti. Dante
Ahi quanto cauti gli Uomini esser denno.
Presso a color, che veggon pur l'opera
Ma per entro al pensier miran col senno.

Se poi prevalgono in potenza sarai appò loro, come il secchio del pozzo, che quando è pieno, tira in alto, ma quando è voto, si precipita al fondo del pozzo. Se tu loro sarai utile per l'adempimento de i loro fini, salirai in grazia, in favori, onori, e dove vuoi. Se cesserà in te questa dote, allora sì, che tutto d'un colpo ti troverai sommerso fin nei fondi dei più cupi pozzi della confusione: *Brevia momenta plerumque extollunt homines, rursumque deprimunt inprimis vero eos, qui in aulis versantur, illi enim profecto similes sunt mensarum calculis, qui pro eo, ac calculatori libet mode assem, modo talentum valent. Ita homines ad nutum Principis, modo miseri sunt, modo beati.* Appresso Polibio lib. 5.

Quando i gran Signori sono potenti, ma di poca elevatura, s'incorre con essi il gran pericolo delle Corti, cioè della maldicenza e calunnia di coloro, che gli stanno a fianchi, singolarmente, se costoro mai fossero Uomini di perduta coscienza, vili, e mal nati, de' quali dice Crispo Salustio *ad Cæsarem. Ad reprehendenda aliena facta, & dicta ardet omnibus animus: Vix satis apertum os, eorum lingua prompta videtur.* onde loro ben s'adatta il nome datoli da Apulejo: *Insi- diatores, & Canes clanculam mordentes, qui secretis*

criminationibus infament ignarum, & quod incautior decipiare palam laudatum e quel, che è peggio, ti fingono amicitia, come avverte Tacito an. 14. *Sunt, qui specie amicitiae dolum tibi parent*, che, se sei buono, e semplice senza dubbio veruno *invenies supplantatores, & funambulos simplicitatis tuae*, Tertull. Bisogna dunque non mediocre avvedutezza per guardarsi, difendersi, e premunirsi da costoro per non cascare. Ecco adunque gli appoggi più efficaci.

Seneca ce ne dà uno bellissimo nel 3. de Ira. *Si imbecillior est, qui te laesit, parce illi, si potentior,, tace.* Un'altro pur'ottimo ne dà nel 1. 2. *Potentiorum injurias hilari vultu non patienter tantum ferendas esse.* Sofocle dice, che molto giova esser sobrio, e non fidarsi di alcuno: *Sobrius sis, & memor esto nulli credere, seu confidere.* In fine voglio raccontare, che Alessandro Magno aveva tra i suoi un certo Calistene filofofo inettissimo nella scienza del vivere sociale. Solea il Re spesso ripetere in sua presenza: *Sapientem ego odi, qui sibi sapit nihil*

Ora resta a parlarsi, come debbasi trattare con quel Signore, che tale è veramente di senno, e di potenza, con tali meno pericolosa è la cosa, leggasì però il capo 13. dell'Ecclesiastico. Ma come dissi intorno al savio, dotto, e giusto Principe, è difficile, che l'Uomo d'onore non venga onorato, amato, ed esaltato ancora alle occasioni, di questi però se ne trovano rari, ed è sorte non piccola in tali incontrarsi.

Infelicissimo certamente è colui, che con un Principe ignorante, e bestiale è portato a vivere i giorni

suoi, perché con tali né ragione, né ben'operare giova,
anzi talvolta pregiudica Dante:

*Che dove l'argomento della mente
S'aggiunge al mal volere, & alla possa
Nessun riparo vi può far la gente.*

Dunque dovendo voi scegliere un'amico, e vi si dia il poter scegliere, tra il potente, e l'eguale, questo a quello preferite, benché vi paja del primo minore, perché

*Dulcis inexpertis cultura potentis amici,
Expertus metuet.*

Ma se il vostro destino vi guidi a dovere altrui servire. Dante Par. c.17.

*Tu provarai siccome sa di sale
Lo pane altrui: & come è duro calle
Lo scender, e 'l salir per l'altrui scale.*

Meglio di tutti è il consiglio di Ovidio a chi può eseguirlo. Tristium.

*Usibus edocto, si quicquam credis amico,
Vive tibi, & longe nomina magna fuge.*

PRECETTO XI.

Valore de i Tarocchi.

Acciocché si sappia il valore de i Tarocchi, quanto voglia dire averli, o non averli ecco la seguente tabella, in cui il valore della mancanza d'una sola carta di conto si esprime. Tutte insieme le carte di conto contano 354, alle quali si debbono aggiungere le verzicole da principio, le carte vinte, dieci dell'ultima con i segnati delle scoperte, e degli amazzati.

Sole levano		Matto con
Matto	55	un'altra
30	55	105
1	55	75
Trombe	50	95
Sole	50	105
Mondo	40	95
20	40	90
Luna	30	85
Stella	30	85
13	30	70
35	10	70
34	10	70
33	10	70
32	10	70
31	10	70
29	10	65
28	35	80
3	28	78
Re	15	70
10	15	70
2	14	69
4	14	67
5	9	64
Ultima	20	

Questa Tavola si potrebbe seguitare sino a combinare due carte, ma per due motivi me ne astengo. Primo, perché con essa si toglierebbe a que-

sto giuoco, uno degli ottimi fini, per cui è stato istituito, qual'è quello di addestrare la gioventù ad impraticarsi de i numeri, e prontamente sapere a memoria computarli. Secondo, perché ella è sì lunga, e tediosa, che io non ho ozio per simile faccenda: se però a qualchuno venisse voglia di prendersi questa briga, sappia che dovrà fare due Tavole con le seguenti combinazioni de i soli Tarocchi di conto senza i Re.

Per le carte a 2, a 2 combinazioni 231

a 3, a 3 1540

a 4, a 4 7315

a 5, a 5 26334

a 6, a 6 74613

a 7, a 7 170544

a 8, a 8 319770

a 9, a 9 497420

a 10, a 10 646646

a 11, a 11 705432

I Re fanno combinazioni a parte.

Chi in queste, o somiglianti cose appartenenti alla scienza de' Giuochi è vago volersi istruire, legga tutto il Capo V. della mia Arimmetica Speciosa, ove abbondantemen-

te resterà appagato di questa difficilissima scienza. Qui non si vogliono proporre, che cose, che solamente sollievino l'animo, e lo allettino con profitto, non cose, che molto lo applichino, e lo affatichino.

NOTA ALLEGORICA.

Siccome in questa Tabella subito si vede il valore delle carte; e la loro efficacia in scemare il conto dell'Aversario, così io trovo qui materia di svelare una delle massime proprietà del Giuoco, che è quella di manifestare un nomo tal qual'è nel suo intimo del cuore, e nelle sue naturali, o acquistate perturbazioni dell'animo. Poiché nel giuoco e squisitamente si vellicano le più risentite passioni, ivi si vedono alcuni, che investiti dalla cupidigia di acquistare, usano ogn'industria, adoprano ogn'arte, muovono ogni pietra per vincere; la fraude, la menzogna, l'inganno sono i loro famigliari ripieghi; la simulazione, e la dissimulazione sono i mezzi, che usano i meno colpevoli: quegli per poco, altri per nulla s'adirano, altri per dispetto precipita il giuoco; v'è chi loda gli errori per farsi merito; v'è chi per invidia biasima un'ottima, ed ingegnosa attenzione. Sfavilla altrui negli occhi un non so che di grand'incendio nascosto nel seno alla presenza di qualche suo collusore, e ad altri un non so che di odio ferale. Non pochi melenzi, ed inetti giuocano per rendersi del tutto ridicoli. I loquaci, ed i buffoni, quanto più pajono graditi tanto meno acquistano di

stima: gli ambiziosi, e vanagloriosi fanno il fracasso più stomachevole, lo sboccato, e l'empio non altrove meglio si scorge, in somma l'avarò, il fraudolento, l'ingrato, il molle, il lascivo, e se v'è altro vizio nel Mondo, tutto nel giuoco si osserva, e singolarmente spicca quella passione, che è la moderatrice universale delle azioni di colui, che giuoca: né per quanto cauto, ed avveduto egli sia può nascondere giammai se stesso il giuocatore: perché, siccome le vicende, le più strane, le sorprese, le più inaspettate, le astrazioni, le più inconsiderate succedono nel giuoco: così è difficilissimo, se non impossibile in tanta strana tempesta tenere tranquillo lo spirito internamente agitato dalle più vivaci passioni.

Non però minor mostra fanno nel giuocate le belle virtù, che ornano un'animo moderato, e savio. Ivi il liberale, il giusto, il mansueto con lepidezza, sofferenza, costanza, e moderazione, opera sinceramente, vivace, ilare, giocondo, e pronto riparatore, o precisore d'ogni sinistro avvenimento, e tutto fa così bene, che tal resta dipinto nel suo estrinseco qual veramente è; da ciò ben si vede, che la via più sicura di conoscere chiunque, si è quella di farlo giuocare; se tanto è vero, com'è indubitato, qual'emolumento dal giuoco si cava? Lo dirò brevemente, chi giuoca perde tempo, denari, e riputazione (parlo ora de i giuochi sempre detestabili di resto e di grande interesse, non già delle Minchiate) ma perché non paga, che io esageri troppo contro d'un contratto, e commercio il più frequente del Mondo, eccovi ciò, che ne dice Giovanni Lottini all'avviso 559. *Il giuoco è cattivo in tutte le parti, perciò, che*

mentre si giuoca si sta sempre con sete di vincere, onde ogni piccola cosa turba il Giuocatore, e cagione, che s'adiri contra qualunque si sia, non avendo rispetto né a luogo, né a persone, né a se medesimo, senza che tira all'inganno, allo spergiurare, ed alla rovina de' più cari amici, che egli abbia, desiderando di vincere tutte le facoltà loro. Finito il giuoco, da poi se l'effetto è riuscito contrario al desiderio, colui, che perde rimane dolente, e pieno di disperazione, e per riscuotersi non è male, che ei non pensa di fare, e potendo, che non facesse, ed avendo vinto per lo più consuma i danari in cose vane, e triste, di maniera che, ragionevolmente fu fatta un legge in Egitto, la quale concedeva ad ogn'uno di potere accusare il Giuocatore d'ogni sorte di vizj, senza essere obbligato di stare alla medesima pena, quando bene non si fussero verificate le accuse tanto avevano per cosa ferma che di chi giuoca si possa sospettare ogni male, per grande, che egli sia

Sono vi poi alcuni, che si lagnano di perder sempre; giuocando anche a Minchiate, a questi io insegnerò un segreto di non perdere mai più, e lo imparai nel Malmantile del Zipoli, e perciò non voglio essere avaro di manifestarlo a tutti quelli, che giuocando perdono, ed è sicurissimo, e provato, eccolo :

*Capitano sai tu quel, che ai a fare,
Se tu non vuoi più perder non giuocare.*

E Giacomo Beneventano di più ci comanda a fuggire quel giuoco, ove si può perdere la robba sua.
Ludum quoque fuge, per quem tua perdere possis.

Racconta Svetonio, ch  Cesare Augusto dopo aver perduto due battaglie navali giuocava frequentemente alle carte. Un bell'ingegno ne esprime la ragione cos .

*Postquam bis classe victus naves perdidit
Aliquando ut vincat ludit assidue aleam.*

Se poi giuocando avete perduto, vi avverto ad essere puntualissimo a pagare per giustizia, per decoro, e per vostra quiete; eccovi quelli, che Automedonte stima fortunati.

*Qui nulli debet fortunatissimus ille est,
Proximus huic celebs, tertius orbis erit.*

La sventura   dopo la perdita restar debitore, questa si toglie col pagare.

PRECETTO XII.

Alla fine del giuoco se vinci, o perdi restati sempre eguale, n  dar segni, o di troppa displicenza dell'uno, di troppa allegrezza dell'altro avvenimento; e sopra tutto ricordati di essere economo dei denari vinti, perch , non sempre la sorte ti sar  favorevole; onde riperdendo tu, non ti abbi ad incomodare del tuo, avendo guadagnato l'altrui, Dalle

congratulazioni poi dei circostanti te ne sbri-
gherai in quella guisa che suggerisce Dante
Purg. c. 5.

*Quando si parte il giuoco della Zara,
Colui, che perde, si riman dolente
Repetendo le volte: e tristo impara.*

*Con l'altro se ne va tutta la gente:
Qual va dinnanzi e qual dietro 'l prende,
E qual da lato gli si reca a mente:*

*Ei non s'arresta: Or questo e quello intende:
A cui porte la mano, più non fa pressa
Et così della calca si difende.*

Sopra tutto se hai perduto non ti affligge-
re perché non v'è male di peggior nacumen-
to quanto l'ansietà dell'animo; onde Ovidio
parla per esperienza 2. de ponto.

*Unda focusque nocent et causa valentior istis
Anxietas onimi, quae mihi semper adest.*

Se avete perduto pensate, che non è già
felice quello, che ha molti denari, ma quello
bensì, che non si rattrista, come disse Euri-
pide. *Non faelix appellandus est, qui pecunias
habet plurimas, sed qui non tristatur.* E Cice-
rone nel 3. delle Questioni Tusculane, dice

Summa stultitia est frustre confici dolore, cum intelligas nihil posse profici. E se il giuoco è la cagione in voi di rattristarvi lasciatelo perché *non debemus causas doloris accrescere.* Senec. ep. 10.

CAPO TERZO.

Giuoco in quattro ad ogn'uno per se.

Ora in disuso giuocare a Minchiate a ogn'uno per se; ma pur volendolo giuocare, eccone i principali precetti.

Primo. Si giuoca in quattro, si ruba si danno venti carte, e poi la scoperta; si prendono le carte buone della fola da chi fa le carte, si scarta ecc. come sopra.

Secondo. Ogn'uno segna i punti delle rubate, e degli amazati, contro tutti e tre i collusori, tre segnano contro chi ha perduto la carta di conto. Sicché ogn'uno tiene, o può tenere accese trè partite, le quali giuocando

crescono, o calano, secondo le vicende del giuoco.

Terzo. In fine ogn'uno fa i conti con ciascuno de' suoi compagni, e può succedere, che con altri vinca, e con altri perda, ed allora si girano i resti.

Quarto. Per giuocar bene; dovendosi perdere qualche carta, si procuri darla a chi non fa verzicola, v.g. se vedete, che qualch'uno ha fatto l'uno, el 28, il vostro 13, che non potete farvi, procurate darlo, quando fa la levata, ad uno degli altri due.

Quinto. Somma attenzione per farsi le sue carte per far caccia, per conteggiare esatto, e spedito, e per simili occorrenze, ove come in ogn'altra azione umana *Usus Magister est optimus*. Cic. pro reb.

NOTA ALLEGORICA.

Il conversare è all'uomo necessario, e spesso inevitabile; farà però molto bene, se a tutto suo potere sfuggirà la troppa familiarità di chi che sia; resterà in vero privo d'alcuni piaceri emolumenti della società, ma anderà esente da molti incomodi, rancori, e passioni d'animo, che incontrano coloro, che troppo cogli uomini si familiarizzano.

*Si vitare velis acerba quedam,
Et tristes animi carere morsus,
Nulli te facias nimis sodalem,
Gaudebis minus, & minus dolebis*

E' ben vero, che l'uomo, che poco pratica altrui, o che vive solitario *aut Angelus est, aut bestia*, dice Arist. 1. polit. però dee guardarsi di non divenire come un brutto intrattabile, e rozzo, ma essere buono, e della legge ottimo emulo. Un giorno s'incontrò Crate Filosofo in un Giovanetto, che andava solo, e cogitabondo, gli dimandò, che cosa egli andava facendo così solo, e pensieroso. Rispose il Giovane, se parlare con se medesimo, allora Crate ripigliò *Fili cave rogo, & diligenter attende, ne cum homine malo loquaris.*

Ed ecco quanto del Giuoco delle Minchiate per mio trastullo aveva io raccolto, il che visto da varj miei amici, vollero, che pubblicassi, al che, benché di mala voglia, pur condescesi, sperando di fare colle annesse allegorie qualche vantaggio alla Gioventù studiosa, ed insieme avida di giuocare.

Concludo col ricordarvi quello, che fin da principio vi dissi, che se avrete la carità, avrete ancora ogn'altra perfezione, ora, vi aggiungo la grandezza della nostra gloria dipendere dalla grandezza della carità.

*Cui major charitas, debetur gloria major:
Quantus amor fuerit, praemia tanta feret.*

E di più ogni industria, tutto il talento, e qualsisia fatica si dee adoprare nel giuoco terribile di questa vita, per vincere, e per ottenere il premio eterno. Verino.

*Quam potes aeterno pro munere ferre laborem?
Mercedi an tantae, par labor esse potest?*

GIUOCO DELL'OMBRE

CAPO QUARTO

Avvertenze sul Giuoco dell'Ombre.

Dopo il giuoco degli Scacchi senza dubbio il più bel giuoco inventato da un'acutissimo spirito Spagnolo, è a giudizio comune il Giuoco dell'Ombre, è vero, che egli è meschiato d'azardo, e d'ingegno, ma questo v'ha tal parte che assolutamente chiunque ha sopra i compagni questa prerogativa, a giuoco lungo resterà sempre vittorioso. Perciò confido di fare altrui cosa gratissima, se qui darò in esso qualche avvertenza particolare, perché talvolta molto diletta un giuoco sì bello.

*Sucinta Spiegazione
del Giuoco dell'Ombre.*

Il Giuoco dell'Ombre si fa in tre con 40 carte Spade, Bastoni, Danari, e Coppe.

Valore delle Carte.

Spadiglia è l'asso di spade la prima carta del giuoco, che sempre trionfa.

Maniglia è, o il 2 di spade, o il 2 di bastoni, o il 7 di denari, o il 7 di coppe, secondo quale de' sudetti pali trionfano, ed è la seconda carta del giuoco.

Basto è l'asso di bastoni, terza carta del giuoco, che sempre trionfa; onde Spade, e Bastoni si chiamano pali curti; perché anno un trionfo di meno, che Coppe, e danari. Queste tre carte si chiamano Stuccio, e Mattatori.

Punto sono: Asso di denari, e di coppe, quando il loro palo trionfa, sono la quarta carta di Stuccio, e prendono tutte le figure

quando non sono trionfi, sono la migliore dopo le figure nel loro palo.

Nella Cartiglia di coppe, e di danari le migliori sono le più piccole.

I Stucci sono tanti, quante carte si anno consecutive dopo le tre prime sudette. E questi stucci sono onori in mano dell'Ombre.

Far tenazza vuol dire avere spadiglia, e basto, o due altre carte equivalenti, ed essere ultimo in giuoco.

Modo di giuocare.

Si danno cento puglie tra fisce, e gettoni a ciascuno de' tre collusori, che vagliono ad arbitrio, si sceglie a sorte chi dee far carte.

Chi fa le carte mette in piatto 4 puglie, meschia, fa alzare, e da 9 carte a ciascuno. a tre a tre, e non altrimenti.

Il primo a man destra di chi fa le carte considera il suo giuoco, e se vuol'essere Ombre, ciò è se si vuole impegnare a fare più levate d'ogn'uno de' suoi Compagni, può dire la giuoco, ed allora giuoca senza scartare,

e gli altri scartano, e prendono per ordine dal monte quante carte lor piace dopo, che l'Ombre ha dichiarato il palo che trionfa. Se alcuno degli altri due non vuole, che l'Ombre la giuochi, gli dice, mas di mas, se l'Ombra dice dichiara il palo, ed allora è obbligato a fare tutte le levate; se non dice, chi fece dire mas di mas è Ombra esso, ed è obbligato a fare nove levate.

Se poi vuol giuocare scartando dice entro, e se nessuno gli fa dire di più, ciò è se non v'è chi voglia giuocare senza scartare, dichiara prima il palo, che trionfa, e poi scarta, e gli altri prendono le carte, che avanzano con ordine, e scartano anch'essi; e poi ambedue si difendono procurando, o di fare tre levate per uno, o uno quattro, e l'altro una.

Se poi non vuole né pure entrare può fare o Cascarone portando due carte, o Cascariglio portandone una sola, o novena non portandone alcuna; ed allora dopo dichiara il trionfo, e se fa cinque base, o pure quattro, ed i compagni uno tre, e l'altro due, tira tutto il piatto con gli onori, che ha da i suoi compagni, se poi fa tre, o quattro base la

ripone, cioè ne mette in piatto quante ve ne sono, e paga gli onori; se poi uno avversario da Codiglio, cioè fa esso più levate degli altri l'Ombre paga a quello tutto il piatto.

Se non vuol'essere Ombre dice passo, e pone una puglia in piatto, così si dica degli altri due; la seconda volta o si ripassa, o si fa novena, o cascariglio, o cascarone.

Gli Onori sono.

Una puglia per ogni Stuccio; due per la giuocata, due pel Cascarone una per il Cascari-
glio, e una per la novena, quattro per il to-
tos si pagano all'Ombre se vince.

Quando l'Ombre non ha speranza fondata di vincere, dica mi do, perché, se qual-
ch'uno non lo prende, facilmente con l'ajuto
dell'altro potranno essere in due a riporla, e
talvolta in tre, quando nessuno lo prende, e
fanno tre levate per uno.

Leggi del Giuoco.

1. È uso, che chi ha Spadiglia faccia giuoco e non può passare, che con due puglie, una per il passo, l'altra per la spadiglia. Questa maniera di giuocare si chiama spadiglia a forza, e basto a vista.

2. Chi ha il basto può passare la prima volta, poi la seconda bisogna, che faccia giuoco, o che passi con puglia: se giuoca, e se gli viene la Spadiglia la dee subito mostrare, alttimenti ripone il piatto, se perde due volte, e se vince non lo tira.

3. Chi sbaglia le carte non ha pena veruna, ma si rifanno di nuovo.

4. Chi ha carte di più o di meno di nove ripone la puglia, se non lo dice prima di far giuoco.

5. Se dando le carte si scopre un Mattatore, cioè una carta di Stuccio, si rifanno le carte.

6. Se l'Ombre non nomina il trionfo s'intende Spade.

7. Se l'Ombre si è dimenticato di nominare il palo, e se non ha confuso con l'altre sue carte lo scarto, può rifarlo di nuovo; ha

tempo di nominare il palo, finché non si è voltato le carte, che prende, in faccia.

8. Se l'ultimo a scartare lascia qualche carta la può vedere subito, e dopo giuocata la prima carta tutti la possono vedere. Se qualcuno la vede prima di essersi giuocata la prima carta, ripone il piatto. Se restano più d'una carta, non si vedono, se non è consenso comune.

9. Chi scarta se prende più, o meno carte, se se ne accorge prima di giuocare, si può emendare, e prendere dal monte quella, che gli manca, o rimettere quella, che ha preso di più.

10. Chi fa vedere una o più delle sue carte in pregiudizio dell'Ombre ripone la puglia.

11. Chi rifiuta ripone il piatto tante volte, quante volte rifiuta. Si può emendare finché non si è giuocata un'altra carta, ancorché la base sia coperta.

12. Se uno prende una base non sua copre, e rigiuoca ripone il piatto, e restituisce da base al patrone.

13. I tre mattatori non sono obbligati da i trionfi inferiori; la Spadiglia obbliga la maniglia, e 'l basto prima giuocata, ma se ella giuoca seconda non obbliga.

14. I Stucci sono onori in mano dell'Ombre non in mano d'altrui,

15. Gli onori si possono dimandare, , finché non è incominciato un'altro giuoco.

16. Chi fa sei base dee farle tutte, altri menti paga quattro gettoni a testa a i compagni; basta giuocare la sesta carta per obbligarsi a far tolos.

17. Qualunque parola, che si dice a questo giuoco è irrevocabile, chi dice passo, non può far giuoco, e se ha la Spadiglia ripone; chi dice entro non può fare altro giuoco, che entrare ecc.

18. I contr'ombre possono chiedere gano, cioè il Cavallo d'un Re, possono dire vada con la maggiore, possono dir mia, cioè non copra, e questo sempre, che lor piace.

19. Chi ha una carta di più o di meno, e se ne accorge dopo, che ha detto di far giuoco ripone la puglia, e poi sta in sua arbitrio di far giuoco, o non farlo. Se fa giuoco, ripone

la puglia, due volte se la perde, e se vince non tira niente.

Supponendo, che si sappiano tutte le regole, e tutte le leggi di questo piacevolissimo giuoco. Prima dirò quali siano quelle combinazioni di carte, con le quali, abbenché minime, chiunque entrerà, potrà con ragione sperare la vittoria, che se non li succede non incorrerà la taccia, o di temerità, o di troppo azardoso. Secondo, vi esporrò alcuni giuochi sicuri per altro, ma per essere mal guidati si perdono, e saranno casi tanto più belli, quanto che parrà, giuocandoli bene, che si giuochino male, e giuocandoli male parrà d'averli giuocati bene.

*Giuochi minori, co i quali
si entra a palo curto.*

1. Maniglia, Basto, Re, cinque.
2. Spadiglia, Basto, Re, cinque.
3. Spad. Man. Re, quattro.
4. Spad. Man. sei, sette.

5. Spad. Basto, Dama, sette.
6. Spad. Re, Dama, Fante, sette.
7. Man. Basto, Dama, sei, cinque.
8. Man. Re, Dama, Fante, sette.
9. Basto, Re, Dama, Fante.
10. Man. Basto, sette, sei, cinque.
11. Re, Dama, Fante, sette, sei, cinque.
12. Spad. Re, Dama, quattro, tre.

A palo lungo si entra entra con

1. Spad. Man. punto, quattro.
2. Basto, Man. punto, due.
3. Spad. Basto, punto, tre.
4. Spad. Man. Re, Dama.
5. Spad. Man. Fante, tre, un Re.
6. Spad. Basto, Re, Dama, Fante.
7. Basto, punto, Re, Dama, Fante.
8. Man. punto, Re, Dama, Fante.
9. Man. Basto, Re, Dama, tre.
10. Man. Basto, Fante, due, tre, cinque.
11. Spadiglia, Basto, Re, due, un Re.

L'entrare con minori giuochi è rischio imprudente, è meglio, avendosi la spadiglia, a fare cascariglio, o cascarone.

Si giuocan solo a palo curto.

1. Quattro Mattatori, un'altra, e un faglio.
2. Spad. man. Re, Fante, due Re, e un faglio.
3. Spad. man. basto, e due Re.
4. Stuccio, sei, tre, quattro, un Re e un faglio
5. Man. Basto, Dama, Fante, quattro, tre, e un Re.
6. Man. basto, sei, cinque, quattro, un Re, e un faglio.
7. Basto, Re, Dama, Fante, sette, sei, cinque, quattro, un Re.
8. Re, Dama, Fante, sette, fei, cinque, quattro, un Re.
9. Spad. Re, Dama, sette, sei, quattro, un Re, e un faglio.
10. Man. Re, Damas Fante, sette, quattro, Re, e due fagli.

Si giuocano a palo lungo.

1. Stuccio, tre, quattro, cinque, un Re.
2. Basto, Re, fette, tre, un Re, due fagli.
3. Spad. man. punto, sei, tre, un Re, e due Dame guardate.
4. Man, Basto, Dama, Fante, due, sei, un Re, e due Dame guardate.
5. Basto, punto, Re, sei, tre, due, un Re, e due Dame guardate.
6. Punto, Re, Dama, Fante, due, tre, sei, un Re.
7. Man. bast. punto, tre, quattro, cinque, un Re, e due fagli.
8. Spad. punto, Re, Dama, due, sei, un Re, e Fante guardato.

Chi è primo, o ultimo a giuocare, può prendersi qualche arbitrio di più.

*Casi ne i quali si perde
per giuocar bene in apparenza,
e la maniera di giuocarli.*

CASO PRIMO.

L'Ombre di mano ha maniglia, Re, Dama, Fante, sei a spade trionfo. Re di coppe, Dama, e tre di denari, Re di bastoni.

Il secondo ha sette, cinque, quattro. Dama; e fante di bastoni; Re, e Fante di denari, sei di coppe.

Il terzo ha basto, e tre di trionfo, Fante, quattro, due, tre di coppe, asso, cinque, quattro di denari.

L'Ombre perderà questo giuoco, se incomincerà a giuocare col Re di bastoni: l'ultimo lo prende, e giuoca denari, il secondo fa il suo Re, e poi il Fante di denari, poi giuoco bastoni, fa mettere il basto, se l'ombre lascia sperde codiglio, se prende, è riposta, Dunque per vincere si giuochi così.

L'Ombre giuochi il Re di trionfo. Il secondo prende colla spadiglia, il terzo dà il tre.

Il secondo giuoca bastoni per la meglio, il terzo mette il basto, e l'Ombra dail Re.

Il terzo giuoca denari, Ombre mette la Dama; e il secondo prende col Re; poi fa il Fante ancora, e poi tutto fa l'Ombre.

Se il terzo giuoca in vece di denari coppe, Ombre prende col Re, e poi giuoca tutti i suoi trionfi.

CASO SECONDO.

L'Ombre secondo ha maniglia, basto, Re, Dama, cinque, tre di bastoni trionfo, Dama guardata di spade, e Fante di coppe.

Il primo a giuocare ha sei di bastoni, Re, e sei di coppe, Re, Fante, asso, e sei di denari, sei, sette di spade.

Il terzo ha spad. Fante, sette, quattro di trionfo asso, due, quattro di coppe, Re, e Fante di spade.

L'Ombre perde il giuoco, perché amazza col cinque il Re di denari, che giuoca il primo, e il terzo glielo prende col sette, e poi giuoca coppe, che resta del primo, e poi giuoca spa-

de, e il terzo ne fa due altre, e la spadiglia fa la quarta, onde è riposta.

Per vincerlo basta, che lasci col Fante di coppe il Re di denari, oppure l'assicuri con un mattatore.

CASO TERZO.

L'Ombre terzo a giuocare ha maniglia, basto, Re, Dama, tre, sei, quattro a coppe trionfo, due Fanti di bastoni, e di denari.

Il primo ha punto di coppe, Re, Fante, sette, tre di spade, tre, quattro, cinque, sei di bastoni.

Il secondo spade, Fante, due e cinque di coppe, Re di bastoni, Re, Dama, sei, cinque di denari.

L'Ombre perde il giuoco così. Il primo giuoca bastoni, il secondo pone il Re, e lo fa, poi giuoca il Re di denari, l'Ombre mette il Fante, e il primo da bastoni, il secondo poi giuoca denari, l'Ombre mette il Re, el primo il punto, se poi giuoca bastoni, il secondo mette il Fante di trionfo, l'Ombre prende con

la Dama, e giuoca il basto, il primo da bastoni, e il secondo da il cinque trionfo, l'Ombre giuochi che che sia, ha riposto.

Si vincerà così. Se in vece. di mettere il Re sul Re di danari, l'Ombre lo coprirà con un trionfo basso.

CASO QUARTO.

L'Ombre primo a giuocare spadiglia, mani-glia, sei, cinque, quattro, tre di spade di trionfo, ed una cartiglia per palo.

Il secondo ha il basto, e il sette di trionfo, Re, e sei di bastoni; asso, e cinque di coppe, Fante, tre, sei di denari.

Il terzo ha Re, Dama, Fante di trionfo, Re, e sette di denari, Dama di bastoni, Re, Fante, e due di coppe.

L'ombre perde il giuoco così. Giuoca la spadiglia, il secondoda il ette, e il terzo il Fante, e poi giuoca a bastoni, il terzo prende col cavallo, poi giuoca il Re di coppe, e lo fa; poi fa il Re di denari, poi giuoca coppe, l'Ombre mette trionfo, e il secondo prende

col basto e il terzo pur fa la sua quarta con Re, e Dama.

L'unico modo di vincere questo giuoco è che Ombre giuochi subito spadiglia, e maniglia.

CASO QUINTO.

Il primo a giuocare ha maniglia, basto, Re, cinque di denari trionfo, Re, Dama di bastoni, Dama, Fante, tre di spade.

L'Ombre secondo spadi. punto, Dama, due, tre, quattro, sei di trionfo, Re di coppe, e Fante di Bastoni.

Il terzo Fante di trionfo, Re, sette, sei, cinque di spade, sei di bastoni, Cavallo, tre, cinque di coppe.

L'Ombre perde così. Il primo giuoca il Re di bastoni, e lo fa, poi giuoca il Cavallo, l'Ombre mette il due trionfo, e il terzo prende col Fante, e giuoca coppe, il primo mette cinque trionfo, e lo fa, poi giuoca, come vuole, sempre farà due altre levate.

L'Ombre vincerà, se passerà la Dama sul Cavallo. Insomma quando l'Ombra ha molti trionfi, la meglio è giuocare le grosse.

CASO SESTO.

L'Ombre terzo a giuocare ha spad. basto, Cavallo, sei, cinque di bastoni trionfo, Re, tre, sette di danari, Re di coppe.

Il primo maniglia, Re, Fante, quattro di trionfo, Fante; asso, sette di denari, due di spade, e due di coppe.

Il secondo tre sette di trionfo, Fante, uno, tre, sei di coppe, Re, tre, sei di spade.

L'ombre perde il giuoco così: il primo giuoca il due di coppe, l'ombre prende col Re, e giuoca il Re di denari, il secondo prende col sette di bastoni, e giuoca tre di trionfo. Eccola riposta.

L'Ombre vincerà, se in luogo di giuocare il Re di denari, giuocherà il sei di trionfo, il primo prenderà col Fante, e giuoca denari, il secondo prende col sette, e l'Ombre da sette di denari, il secondo giuoca o spade, o

coppe, e giuochi qualunque, sempre l'Ombre vincerà, perché su le spade metterà il cinque trionfo, e su la coppe metterà denari.

Tra i casi possibili, che possono succedere in questo giuoco che sono 263,547.520 prescindendo da i franchi, sonovene tra i dubbj curiosissimi, e chi non ha memoria de i scarti, de i fagli, e della previsione al caso possibile, non s'azzardi contro chi in questo lo supera, perché perderà.

I sudetti sei casi ben considerati molto gioveranno a dar lume agli altri simili, che ve ne sono moltissimi. Che è quanto di questo nobilissimo Giuoco mi è parso bastevole indicare essendovi di esso molti, e gravissimi Scrittori, che diffusamente lo anno spiegato, ed io d'alcun d'essi mi sono prevaluto per le cose sudette.

GIUOCO DEGLI SCACCHI.

CAPO QUINTO.

IL più bel giuoco, che sia stato trovato al Mondo senza veruna controversia è il Giuoco degli Scacchi; la di cui antichità è sì grande, che coetaneo lo vogliono a Palamede sotto Troja, o a Diomedea sotto Alessandro il Grande, o agli antichi Arabi, o Persiani: ma di ciò poco importa: certo è, che ha diletto sempre fuor di modo coloro, che l'anno imparato, perché egli impegna, e picca solennemente i giuocatori, essendo tutto pieno d'ingegno, e gli amici tra loro si donano ogni sorta di cose rare, e preziose, ma trattandosi d'ingegno poche volte, o non mai si vedranno l'uno cedere all'altro.

Aurum, et opes, et rara frequens donabis amicus,

Qui velit ingenio cedere rarus erit.

Avertì Marzial. l. 8. Perciò si vedono questi tra loro costantemente combattere le ore, e i giorni intieri con applicazione incredibile per riscuotere la gloria, o il piacere d'aver superato il compagno in quel feroce combattimento d'ingegno; dico però, che non si dee alcuno tanto lasciare trasportare dall'impegno di questo giuoco, che poi l'abbia da perdere troppo tempo, perché *non ita generati et natura sumus, ut ad ludum fatti esse videamur*; disse Cic. l. de officiis: dico però che quando ci troviamo scarichi di negozj, di studj, di applicazioni, e quando compiuto abbiamo ogni obbligo del nostro stato siccome il natural talento ci porta ad indagare cose belle, nuove, e mirabili, come conobbe anche Seneca l. de moribus. *Cum sumus necessariis negotiis curisque vacui, tunc avemus aliquid videre, audire, dicere, cognitionemque rerum aut admirabilium ad bene beateque vivendum necessariam ducimus.* Così possiamo dare qualche ora a questo Giuoco. Certamente novità più ingegnosa, e più innocente fra tutti i trastulli del Mondo del

Giuoco degli Scacchi vi farà difficile il ritrovarla, al quale non manca né pure il mirabile d'una sottilissima invenzione; ed in esso non si giuoca d'altro interesse, che della gloria di vincere.

Notizie per giuocare a Scacchi.

E qualch'uno siavi, che non abbia veruna contezza del Giuoco degli Scacchi, premetto una succinta, ma sufficiente spiegazione di esso giuoco.

Tavoliere, e sito de i Pezzi.

Il Giuoco de i Scacchi si fa in due in una tavola quadrata, che dicesi Scacchiera distinta in sessanta quattro caselle alternanti di color bianco e nero con sedici pezzi bianchi, e con sedici neri di sei specie, che stanno nelle due prime file opposte; e sono

Due Rocchi, o Torri nelle case di cantone.

Due Cavalli nelle case seguenti.

Due Alfieri seguenti.

Re. Pezzo principale, in ordine a cui sono tutti gli altri.

Regina bianca in casa bianca, e Regina nera in casa nera, si chiama ancora Dama, e Donna.

Otto pedine stanno avanti alli sudetti pezzi.

Moto di essi pezzi.

Il Re può andare, e prendere in qualunque prossima casa d'intorno alla sua, che attualmente occupa, una sol volta può saltare nella fila de' suoi pezzi col Rocco, purché non si sia mai mosso, e sia libero il passo da Scacco, e da altro suo pezzo, nell'atto, che ha scacco, né pure può far detto salto, e facendolo, non può offendere l'inimico, né radoppiare offesa.

La Regina va, e prende come il Re ma per tutte le linee dritte, e traverse, ed oblique da capo a fondo al Tavoliere dovunque vuolsi, purché non vi sia pezzo, che impedisca la strada.

Gli Alfieri vanno per obliquo per le loro linee, o bianche, o nere da capo a fondo.

Le Torri, o siano i Rocchi vanno per dritto, e per traverso pure da capo a fondo alla scacchiera e da un lato all'altro, se il passo sia libero e possono prendere se vogliono, l'inimico che s'incontra essere per queste strade.

Cavalli saltano, e prendono di bianco in nero, e di nero in bianco tre case per tre case nella fila contigua d'ogni intorno alla loro, che attualmente occupano.

Le Pedine vanno avanti per dritto, e pigliano per traverso. La prima loro mossa può essere, se si vuole, di due case, e poi s'avanzano casa per casa, né mai tornano in dietro; arrivata all'ultima casa qualunque di esse diventa o Regina o qualunque altro pezzo si voglia.

Quando un pezzo piglia occupa la casa del preso.

Le Case sono denominate dal pezzo, che li sta in fila v. g. prima del Rocco, e quella che ha, seconda è quella, che li sta avanti, terza, e quarta le seguenti ecc.

Quando s'offende il Re con qualche pezzo s'avvisa con dire Scacco è poi Scacco matto, quando il Re non ha luogo da salvarsi, o pezzo da coprirsi, o pezzo, che prenda il pezzo offensore. Chi dà questo Scacco matto porta la vittoria del giuoco.

Lo Scacchiere sia con casa del rocco bianca alla destra delli giuocatori.

Pezzo toccato pezzo giuocato.

Casa toccata casa occupata.

Re non può saltare, o come si dice arroccare. 1. Se si è mosso. 2. In atto di Scacco. 3. Se passa per lo Scacco. 4. Se offende, o se radoppia offesa.

Il Giuoco si fa patta in due maniere. Prima, perché si resti con pezzi uguali, o con pezzi ineguali; ma che non possano dare Scacco matto, Come il Re; o col Cavallo, o coll'Alfiere, o con due Cavalli. O con Rocco, e Cavallo, contro un Rocco. O con Cavallo, con'Alfiere contro un Rocco. O con Pedina, e Dama contro Rocco.

Seconda, quando il Re è serrato senza essere offeso, e non possa muoversi senza essere preso né possa muovere altro pezzo.

Re, e Rocco: contro Re, e Regina impatta.

Se si dia un giuoco così. Il Nero abbia il Re alla casa del Cavallo, pedina avanti, e pedina alla terza di rocco, e rocco alla terza d'Alfiere. El bianco abbia Re, e Regina dove vuole. Il nero impatta se non moverà altro che il Re, altrimenti perde senza riparo.

B. Re in casa di suo Cav. Rocco alla seconda di detto Cav.

N. Re alla quinta del suo roc. Dama alla terza dell'Alf. di Re bianco. Se il Bianco giuoca prima è patta.

B. Dà Scacco col roc. alla sua seconda. N. Re alla terza di cav.

B. Rocco alla sua terza dà Scacco. N. Piglia. B. Re serrato.

Pedina di rocco. E l'Alf. che non ferisca la casa ultima di detto rocco, se il Re contr. occupa dette case è patta.

Una ped. che non sia de' rocchi col suo Re a lato. E'l Re contr. stia avanti, è patta, se si opponga a casa di mezzo, a più d'una non si opponga.

Ped. alla penult. di rocco, Re all'ultima, e Cav. nella sua casa. Re contr. in casa dell'Alf. è patta, purché non prenda mai il Cav.

Re alla casa del Cav. Rocco alla seconda di cav. di Re nero.

N. Una ped. alla seconda di cav. di Re bianco. Pad. a quarta di cav. di Re bianco. Re alla terza di rocco di Re bianco. Rocco alla casa di Re.

Il bianco impatta così. Dà Scacco col rocco in sua seconda casa, e poi sempre si metta in presa del rocco contrario.

Eccovi alcuni bellissimi, ed ingegniosissimi colpi cavati per lo più da varj Autori, che di questo giuoco anno fatto libri laboriosissimi.

Per intendere, e per gustare veramente la bellezza di questi Tratti, bisogna disporre i giuochi come si propongono, e poi provare da se, se mai riuscisse fare quello, che si prescrive, perché, o vi arrivate, ed avrete il piacere del vostro ritrovato, o no, e vi sarà gratissimo avere imparato una cosa da voi disperata.

CAPO SESTO.

Tratti curiosissimi.

TRATTO I.

BIANCO.

Re alla 4 del re contr. Il
rocco del re alla 4 del-
l'alf. del re contrario. Il
rocco della dama alla 4
della dama contraria.

Il bianco dee dar matto al nero in tre colpi
a condizione di muovere tutti i pezzi.

Il rocco del re alla casa Il re alla sua casa.
dell'alf. di dama contr.
dà scacco.

Il re alla terza dell'alf. Il re alla casa del suo
del re contrario alfiere.

Il rocco della dama dà
matto alla casa della
dama contraria.

TRATTO II.

BIANCO.

Re alla 2. casa del suo alfiere.

Cavallo alla casa del cavallo del re contr.

Il bianco giuoca prima, e dà matto in 4. colpi.

Il cavallo del re alla terza dell'alfiere del re, contrario.

Il caval. dà scacco alla 4. del cav. del suo re.

Il re alla casa del suo alfiere.

Il cav. dà scacco matto alla 2. dell'alf. del suo re.

NERO.

Re alla seconda del rocco del re contrario.

La pedina del roc. del re alla 3. del rocco del re contrario.

La ped. del cav. del re alla 3. del cav. del suo re.

La ped. del cav. del re una casa alla quarta del cavallo del suo re.

Il re alla casa del rocco del re contrario.

La ped. del rocco del re una casa alla seconda del rocco del re contr.

TRATTO III.

BIANCO.

Il rocco della dama alla quarta della sua dama.

Il rocco del re alla quarta dell'alfiere del re.

Il cav. della dama alla 2. della dama contraria.

Il cavallo del re alla terza dell'alf. del re contr.

Il bianco darà matto in quattro colpi.

Il cavallo della dama dà scacco alla 2. dell'alf del re contrario.

Il cav. del re alla 2. del rocco del re contrario.

Il cav. della dama alla 3. del rocco del re contr.

Il rocco del re dà scacco matto alla quarta del suo re.

NERO

Il re in sua quarta casa.

Il re alla sua terza casa.

Il re alla sua seconda casa.

Il re dove vuole.

TRATTO IV.

BIANCO.

Il re alla quarta del re contrario.

La dama alla sua seconda casa

NERO.

Il re alla casa del cavallo del re contrario.

La pedina dell'alf. del re alla seconda dell'alf. del re contrario.

Il bianco giuocherà, come segue, altrimenti farà patta per forza.

Il re alla 4 del suo alf.

La ped. fa dam. novella.

Il re alla terza del suo cavallo, e darà matto nel colpo seguente.

TRATTO V.

BIANCO.

Il re alla casa dell'alfiere del re nero.

Il rocco di dama alla casa della sua dama.

Il rocco del re alla casa dell'alfiere del suo re

Il cavallo del re alla terza dell'alf. del suo re.

NERO.

Re alla sua terza casa.

La pedina del re alla 4. del suo re.

La dama alla 4 del rocco della dama bianca.

Il rocco di dama alla seconda dell'alfiere del suo re.

La pedina del re alla
quarta del suo re.

Il cav. del re alla terza
del rocco del suo re.

Il rocco del re alla terza
del cavallo del suo re.

La ped. del rocco della
dam. alla 3. del suo
roc.

La pedina del cavallo di
dama alla sua terza.

Il bianco dà scacco matto in tre colpi.

Cav. del re dà scacco
alla 4. del cav. del re
negro.

Rocco prende cavallo.

Rocco del re dà scacco
alla terza dell'alf. del re
negro

Re prende rocco.

Roc. della dama dà
scacco matto alla terza
di dama nera.

TRATTO VI.

NERO.

Re alla 2. di rocco suo.

BIANCO.

Re nella casa del cavallo della sua dama.

Pedina del rocco alla 3. Pedina alla seconda di
del roc. di dam. bianca. re contrario.

Ped. del cav. alla 3. del
cav. di dama bianca.

Rocco in casa dell'alfie-
re di sua dama.

Dama alla 3. del suo
cav.

Il nero dopo 4. mosse senza prendere la
pedina dà scacco prima con una, e poi matto
con l'altra.

Dama alla terza del Re alla casa del rocco.
cavallo di re dà scacco.

Dama alla casa di suo Re alla casa del cavallo.
re.

Rocco alla seconda del- Re alla casa del rocco.
l'alfiere del re contra-
rio.

Dama alla quarta di Re torna alla casa del
rocco di dama contra- cavallo
ria.

Se fa dama.

Nero dà colle pedine i due scacchi
consecutivi, e se non fa dama, parimenti.

TRATTO VII.

BIANCO.

Re alla 2. di Re nero.

Cav. alla 3. di suo re.

Ped. alla 4. d'alf. di re.
nero.

Cavallo alla 4. di cav.
detto.

Alf. in casa di cav. di
sua dama.

Ped. alla 3. di rocc. di
re n.

Il bianco darà Scacco prima con una pedina, e poi matto con l'altra in cinque Tratti.

Cav. alla 4. di alf. di
sua dama; poi alla 4. di
re nero; poi alla 2. d'alf.
di re nero; poi Scacco
con una ped. e matto
con l'altra.

NERO.

Re in casa del suo
Rocco.

Il re vanellacasa di
cavallo, e di rocco.

TRATTO VIII.

BIANCO.

Re alla casa di rocco
suo.

Pedine di cav., e di roc.
alle loro case, ed altri
pezzi, quanti si vogliono,
purché sia libera
la fila di rocco di re
bianco.

NERO.

Re in sua casa.

Alfiere di re alla quarta
d'alfiere di dama. Pedina
di detto alla 5. Dama
alla terza di rocco
di suo re. Rocco alla
terza dell'alfiere del
suo re.

Il Nero dà scacco matto in due mosse.

Prende la ped. del rocco
co con la dama.

Dà scacco matto col
rocco alla terza sua.

Prende la dama col re.

TRATTO IX.

BIANCO.

Re alla 2. del re nero;
Ped. alla terza del rocco
del re nero.

Pedina alla 5. dell'alfiere
del suo re.

Cavallo alla sua quinta.

NERO.

Re nella casa del suo
rocco.

Cav. alla 3: del suo re.
Alfiere del re alla quinta
del rocco del suo
re.

Il Bianco darà scacco con una pedina, e
matto coll'altra in cinque colpi,

Cav. della 3. del re alla Re in casa del suo cav.
4. del Cav. del re.

Det. cav. alla 5 d'esso Re tornain casa del
re. roc.

Detto alla 2. dell'alfiere Re in casa del cav.
del re nero dà scacco.

Scacco con una pedina
e poi matto coll'altra.

TRATTO X.

NERO.

Re alla terza del re
bianco con quattro pe-
dine intorno alle quat-
tro case bianche, e due
cavalli, uno alla terza
di rocco di dama, l'al-
tro alla quarta di cav.
di dama.

BIANCO.

Re in sua casa, con suo
rocco in sua casa, e l'al-
tro rocco in casa d'alfie-
re di sua dama. Alfiere
in casadirocco di dam.
nera

Il Nero dà matto con pedina, che sta alla quatta di re bianco in cinque colpi.

Cav. che sta a 3. di Piglia col rocco.
rocco dà scacco alla 2.
d'alf.

Avanza la pedina alla. La prende.
seconda di dama.

Scacco col cav alla Rocco lo prende.
terza di dama.

Prende con la pedina,
con cui dà matto il
colpo seguente.

TRATTO XI.

BIANCO.

Pedina alla 4. di rocco
di dama contr.

Re alla 4. di cav. detto.

Dama alla 4. d'alf come
sopra.

NERO.

Re in casa di rocco di
sua dama.

Pedina di cavallo in sua
casa.

Il bianco dà scacco matto di pedina in tre tratti.

Dama in casa dell'alfiere del re contr. dà scacco.

Dama alla casa dell'alfiere della dam. contr. Piglia con pedina, e dà scacco matto.

Re alla 2. del rocco.

Pedina un passo.

TRATTO XII.

BIANCO.

Re in casa del suo rocco, e due pedine di rocco, e di cav. alle loro case.

Rocco di dama in sua casa. Altro rocco in casa dell'alfiere.

NERO.

Re in sua casa; Dama alla seconda di suo rocco.

Cav. alla quarta di cav. di re bianco.

Il Nero dà scacco matto in tre, ovvero in quattro mosse.

Re alla casa di cavallo.

Se il re va in casa del suo alfiere.

Cavallo dà scacco alla seconda d'alfiere.

Cav. alla 3. di rocco scacco doppio di due pezzi in presa.

Dà scacco matto colla, dam. alla 2. di d. alf.

Se poi il Bianco andiede in casa del rocco. Il Nero li dà scacco colla dama alla casa del cav. Il Bianco piglia col'rocco, e il Nero dà scacco matto col cav. alla seconda dell'alfiere.

TRATTO XIII.

NERO.

Rocco del re alla terza
del suo cav.

Dama alla 4. del suo
re.

Alf. del re alla quarta
dell'alf. del re suo.

Rocco della dama alla
sua quarta.

Re alla quarta dell'alf.
del re contr.

Pedina alla terza dell'
alf. del re contr.

Ped. alla terza del rocco
del re contr.

BIANCO.

Re alla casa del rocco
suo.

Dama alla seconda del
cav. della dama contr.

Nero in sei mosse darà scacco con una pedina, e poi matto con l'altra. Questo è di molto ingegno.

Dama alla casa del re, contr. dà scacco.	Il re va alla seconda del rocco
Rocco alla seconda del rocco contr. dà scacco.	Si copre colla dama.
Dà scacco coll'altro roc.	Lo prende colla dama.
Dà scacco colla dama alla terza del cav. della dama contr.	Il re vada dove vuole, avrà prima scacco con una pedina, e poi matto con l'altra.

TRATTO XIV.

Bellissimo.

NERO.

Re alla seconda del
rocco della dama contr.
Dama alla seconda del
cav. del re contr.
Cav. alla quarta del re
contr.
Cav. alla quarta della s.
sua dama.
Rocco del re alla sua 2.
Quattro pedine quella
del cav. della dam alla
3. del cav. della dama
contraria.

BIANCO.

Re in sua casa
Pedina del cav. del re
alla terza.
Pedina del rocco del re
alla quarta.

Quella della dama alla 3. della dama, contr. quella dell'alf. del re alla 3. dell'alf. del re contrario e quella. del rocco del re alla terza del suo rocco.

Il Nero in tredici mosse dà scacco colle quattro pedine consecutivamente, e matto con quella del rocco. Partito di grand'ingegno.

Dama dà scacco alla 2. dell'alf. del re contr.	Re alla casa della sua dama.
Dama dà scacco alla seconda del re contr.	Re va alla casa dell'alfiere della sua dama.
Ped. del rocco va avanti.	Va avanti con la pedina.
La prende con la sua.	Avanza la sua ped.
Avanza la sua.	Avanza la sua.
Rocco va alla seconda del suo alf.	Avanza la pedina.
Cav. della 4. della dama va alla quarta dell'alf. del re contrario.	Fa dama.
Dà scacco col rocco alla seconda dell'alf. della dama.	Sicopre colla dama alla terza del suo alfiere.

Dà scacco con la da-	La prende con la sua, e
ma alla 2. dell'alf. tra	dà scacco.
la dama ed il Re.	
Si copre, e dà scac. con	
la pedina, Poi prende la	
dama, e dà scac. coll'al-	
tra, poi dà scac. colla	
3. e poi matto coll'altra.	

TRATTO XV.

BIANCO.

Re alla 2. della sua
dam.

Rocco alla casa dell'al-
fiere della dama.

Pedina del rocco del re
alla quarta del rocco.

NERO.

Re alla 2. del cav. della
dama contr., con una
pedina ivi alla 2. del
roc.

Due pedine una del
rocco del Re alla 4.
e l'altra del cav. alla
terza.

Se il Bianco non giuoca come segue farà
patta.

Rocco in casa del rocco	O lo prende o no: se lo
avanti la ped. contr.	prende.

Re alla 2. dell'alfiere.	Avanza la sua pedina.
--------------------------	-----------------------

Il Bianco la prende, fa dama prima del
nero, e vince il giuoco.

Se il nero non prende il rocco si ritira, e perde tutto.

TRATTO XVI.

BIANCO.

Re alla 3. del suo
alfiere.

Donna alla quarta del
cavallo di suo re.

Alfiere di donna in sua
casa.

Alfiere di re alla 2. di.
cav. di donna contr.

Il Bianco dà matto al quinto colpo.

Alf. di dama dà scacco
alla 4. d'alf. di re.

Alf. di re alla 3. dell'alf.
di donna nera.

Re alla 2. del suo
alf. e dice scacco di
scoperta.

Il Bianco piglia con l'alfiere e dà scacco
matto.

Se il Nero non piglia la dama, ma la giuoca alla sua quarta, e dà scacco. Il Bianco va sempre col re alla seconda del suo alfiere,

NERO.

Rocco di re in sua casa.

Rocco in seconda. Dama
in quarta.

Pedina in quinta.

Re in settima di detto
rocco.

Re in casa del rocco del
re contr.

Se la dama pigliala
dama, e dà scacco.

Si copre con la dama.

e dopo farà matto, o, con l'alfiere, o con la dama.

Se poi il Nero giuoca il rocco in casa dell'alfiere della sua donna, o del cavallo de suo re. Il Bianco re alla seconda dell'alfiere, e dice scacco di scoperta. Il Nero piglia l'alfiere. Il Bianco dà scacco matto con la dama alla quarta del rocco.

Se il Nero non piglia l'alfiere, ma si copre con la dama. Il Bianco la piglia con l'alfiere, e dà matto.

TRATTO XVII.

Bellissimo.

BIANCO.

Re alla seconda di rocco di dama contr. con tre pedine alle 3. di cav. di donna, di dama, e di alfiere di re nero.

Rocco di re in sua casa.

Cavallo avanti il rocco.

NERO.

Re in casa di sua dama.

Pedina di rocco di re alla terza.

Dama alla quinta di
detto rocco.

Alfiere alla terza di
rocco di dama.

Il Bianco dà matto di tre pedine
successivamente in quindici tratti.

Dama alla 2. d'alf. di Re in casa dell'alfiere.
re.

Cavallo alla terza d'alf. Re in casa di sua
dama.

Cavallo alla quarta di Re come sopra.
re nero.

Rocco alla sua terza. Re torna come sopra.

Dama dà scacco alla Re come sopra.
seconda di re nero.

Cav. alla 4. dell'alfiere Avanza la pedina.
del suo re.

Cav. alla 5. di suo re. Avanza la pedina.

Rocco alla 3. del suo Avanza la pedina.
alf.

Rocco alla 3. del suo re. La pedina.

Rocco alla 3. del suo Fa dama.
alf.

Rocco dà scacco. Si copre con la dama.

Dama dà scacco alla La prende.
seconda dell'alfiere.

Dà scacco con ped. di Re in casa di dama.
cavallo.

Prende la dama colla- Re In sua casa.
pedina, e dà scacco.

Il Bianco dà scacco matto colla pedina
dell'alfiere.

TRATTO XVIII.

NERO.

Re alla seconda di
alfiere di sua dama.

Cavallo in casa di da-
ma bianca.

BIANCO.

Re alla seconda di
rocco di regina nera.

Pedina di roc. alla se-
sta.

Pedina di cavallo di
dama alla terza.

Il Nero dà scacco matto di cavallo in
quattro mosse.

Cavallo alla 3. dell'alf.

Dà scacco col cavallo.

Ritira il re in casa
dell'alfiere.

Spinge la pedina.

Re in casa del rocco.

Spinge la pedina del
rocco.

Il cavallo nero dà scacco matto alla
seconda dell'alfiere.

Se il Bianco giuoca prima la ped. del cav.
di donna.

Cav. alla 3. dell'alf.	Avanza detta pedina, viene come sopra: ma se va in cantone col re.
Cav. alla 4. sua.	Spinge la ped. del roc- co.
Cav. alla 3. dell'alfiere contr.	Avanza la pedina.
Cav. alla 4. di sua dama.	Dà scacco colla sua ped.

Il Nero la prende col cavallo, e dà scacco matto.

TRATTO XIX.

BIANCO.

Re in casa dell'alf. della
dama contraria.
Due rocchi alla loro 4.
Dama alla 4. del suo
alf.
Due alf. alle 3. di cav. e
di rocco di re.
Due ped. di da. e di cav.
di dama alle seconde.

Il Bianco dà matto di pedina in dieci mosse.

NERO.

Re in casa di rocco di
dama,
con tre pedine avanti,
E tre altre avanti al re
bianco.

Rocco alla 4. del suo re.	Piglia con pedina.
Alf. alla 2. di cav. nero.	Promove la pedina.

L'Alf. alla terza di re.	Lo piglia.
Re alla 2. dell'alfiere.	Promove la pedina.
Dama alla quarta dell'alfiere di dama nera.	Promove la pedina.
Rocco alla sua terza.	Ivi promove la pedina.
La sua pedina quanto la va.	L'altra.
La sua.	L'altra.
Donna in casa dell'alf. del re neroda scacco.	Re avanti.

Il Bianco dà scacco matto di pedina alla sesta.

TRATTO XX.

Ingegnoso.

BIANCO.

Re alla 2. dell'alfiere di donna nera.

Rocco alla seconda di cavallo ivi.

Due pedine alle terze di detti dietro.

Rocco alla 2. del suo re.

Il Bianco senza muovere il re dà matto di pedina in sei mosse.

NERO.

Re in casa di rocco di sua dama.

Pedina alla quarta di re bianco.

Rocco alla 2. dell'alfiere del suo re.	Avanza la pedina.
Rocco alla 4. dell'alf.	Avanza la pedina.
Rocco alla 3. dell'alf.	Fa Dama.
Rocco dà scacco alla sua terza.	Si copre con la dama.
Rocco posto alla 2. di cav. dà scacco alla 2. di rocco nero.	Prende colla dama.

Il Bianco dà scacco matto di pedina.

TRATTO XXI.

NERO.

Rocco alla terza dell'alfiere della dama contr.

Rocco alla terza del cavallo della dama contr.

Cavallo alla quarta della dama contraria.

Alfiere alla 4. del cavallo della dama contr.

Re in sua casa.

Si dee dare dal Nero tre volte scacco, è l'ultima, matto.

Nero. Rocco dà scacco in casa dell'alfiere, e poi nella seconda, poi matto coll'alfiere alla terza dell'alfiere contrario.

BIANCO.

Re in casa del rocca della sua dama.

TRATTO XXII.

NERO.

Rocco alla quarta del-
l'alfiere del suo re.

Rocco alla 4. della a
Cav. alla terza dell'al-
fiere del re contrario.

Cav. alla terza della
dama contraria.

Re in sua casa.

Senza dar scacco in tre mosse darlo
matto nella quarta

Cavallo del Re alla casa Re alla sua terza.
del re contrario.

“Cavallo della dama al- Re alla sua quarta.
la casa dell'alfiere della
dama contraria.

Lo ftesso cav. alla z. del Re alla sua terza.
cav. della dam. contr.

Nero. Scacco col rocco della dama alla
quarta del suo re, ed è matto.

BIANCO.

Re alla sua quarta.

TRATTO XXIII.

BIANCO. NERO. Pe- Re alla casa del suo
dina d'alfiere di re in alfiere, tutti in linea.
sua casa con avanti
cav. due roc. e alla 6.
il re.

Il Bianco dà scacco matto in sei mosse
con la pedina.

Rocco alla 4. dell'alf. va Re alla casa del cavallo.
alla quarta del suo re.
Scacco col sopradet. Re nella seconda del
roc. nella casa del re suo rocco.
contr.

Scacco col cavallo alla Re alla terza del suo
quarta del cav. contr. rocco.
Il sudetto rocco alla Re alla quarta del suo
terza del suo re. rocco.
Il detto rocco dà scacco Il re va per forza a pren-
alla sua terza. dersi matto di pedina
alla 4. del cav. contr.

TRATTO XXIV.

BIANCO.	NERO.
Re alla casa del suo	Re alla casa del rocco
roc.	della dama.

Rocco del re alla casa
dell'alfiere del suo re.

Rocco della dama in
sua casa.

Alfiere della dama alla
seconda del roc. del re.

Alf. del re alla 2. del re.

Cavallo alla terza del-
l'alfiere della dama.

Pedine del cavallo, e
dell'alfiere del re in loro
casa.

Pedina del cavallo del-
la dama alla quarta del
cav. contrario.

Pedina del'alfiere della
dama alla quarta del-
l'alf. della dam. contr.

Ped. del re alla 4. del
re.

Ambi i rocchi nelle case
reali.

Alfiere del re in sua
casa.

Alfiere della dama al-
la seconda del suo
cavallo.

Cavallo alla seconda di
dam.

Altro cavallo alla quar-
ta del cavallo del re
contrario.

Dama alla 4. del rocco
del suo re.

Pedine dei due rocchi,
e del cavallo, e dell'al-
fiere del re alle loro
case.

Pare, che il Nero in questa disposizione di giuoco, e per numero de i pezzi, e per qualità di essi sia in istato di vincere, e pure il Nero avrà per forza scacco matto al più in sei mosse.

Il Rocco prende la ped. contr., e dà scacco.	Il re prende il rocco.
Ped. del cav. della dam. s'avanza alla terza del cav. nero, e dà scacco.	Re torna nella casa del rocco.
Dà scacco col rocco al- la casa del roc. della dam.	Il re si copre coll'alfiere alla terza del rocco.
Lo prende col rocco e dà scacco.	Re alla seconda del cavallo.
Rocco alla 2. del rocco contrario, e dà scacco.	Re alla casa dell'alfiere.
Bianco dà matto di pedina, e se va alla terza dell'alfiere, avrà matto col rocco alla seconda di detto alfiere.	

TRATTO XXV.

NERO.

Re alla casa dell'alfiere della dama contraria; Roc. di dama nella sua 3.; Ped. del cavallo della dama in sua casa.

Dama alla 2. del suo alf.

Cavallo alla casa della sua dama.

BIANCO.

Re nella casa del rocco della dama, e quattro pedine avanti, e quattro avanti alla casa del suo alfiere.

Cav. alla casa del suo
re.

Alfiere alla 2. del rocco
del re

Alf. alla terza di detto.

Rocco del re, alla sua
4.

Ciò essendo disposto, il Nero darà scacco
matto con la pedina in tredici mosse.

Cav., che sta alla casa del re, si pone alla terza della dama in presa dell'ultima pedina.

Lo prende.

Promuove la dama nella casa lasciata dalla pedina.

Avanza la pedina.

Mette il rocco, che sta alla sua quarta in presa della pedina.

Lo prende.

Alf. alla 2. del suo cavallo, acciocché il Bianco non scopra.

Avanza la pedina, che prese il rocco.

Alf. alla terza della dama contraria.

Lo prende con la ped.

Re alla 2. dell'alfiere.

Ped, alla 4. del re.

Dama alla quarta del-	Ped. alla 5. del re.
l'alfiere contrario.	
Ritira il rocco alla sua	Avanza la pedina pros-
seconda.	sima.
Avanzala sua.	Avanza l'altra.
Avanza la sua.	L'altra.
La sua.	L'altra.
Dama nella prima li-	Re alla seconda del
nea dà scacco.	rocco.

Il Nero dà scacco matto colla sua pedina.

TRATTO XXVI.

NERO.

Re alla sua terza. Pedi-
na avanti alla 4.
Dam. alla 4. di suo roc.
Rocco di dam. alia sua
2.
Rocco di re alla terza di
cavailo di re.
Cav alla 3. di rocco di
re.

BIANCO.

Re alla casa dell'alfiere
del re nero.
Pedina alla 4. di suo re.
Due rocchi uno in casa
di dama,
L'altro in casa d'alf. di
re.
Cav di re alla 3. di
rocco di re.

Il bianco dà matto in tre mosse Giuoca
prima il Bianco.

Lo prende col rocco.	Cav. Scacco alla sua 5.
	Rocco, che sta in casa
	d'alf. dà scacco.
Lo prende col re.	Dà matto coll'altro roc-
	co alla 3. di dama
	nera.

TRATTO XXVII.

BIANCO.

Re alla terza della dama contr. con quattro pedine bianche nelle 4 case bianche d'intorno.

Cavallo alla 3. del rocco del re contr.

Cavallo alla 4. del cavallo del re dama contr.

NERO.

Re In casa della sua dam.

Alf. in casa del rocco del re contr.

Roc della dam alla sua 2.

Rocco del re in casa del suo alf.

Ped. del cav. della dama in sua casa.

Ped. del rocco della dama alla terza del rocco.

Il bianco dà scacco matto in cinque mosse con la pedina, che sta in presa dell'alfiere.

Cav. alla 3. del rocco dà Lo piglia col rocco.
scacco alla 2. dell'alf.

Avanza la pedina posta La piglia col rocco.
alla 3. del re, e dà scac.

Cav. dà scacco alla Prende col rocco.
terza del re.

Prende il rocco colla pedina con cui poi
dà scacco matto.

CAPO SETTIMO.

Maniere di giuocare.

Ho scelto alcune poche maniere di giuocare, pajono a me sufficienti per introdurre un bel talento a prendere il buon gusto di questo ingegnosissimo Giuoco, perché, come dice Plutarco in Mor. ad un bravo ingegno: *Satis est accensio, velut incitamentum in materia, quo vis inveniendi, et cupiditas veritatis incitetur.*

PRIMA MANIERA.

BIANCO.

Ped. del re due case.

Cav. del re alla 3. d'alf.

Alf. di re alla 4. d'alfiere
di dama.

Ped. d'alf. di dama una
casa.

Ped. di dama due case.

Ped. prende la pedina.

Cavallo copre alla terza
d'alfiere.

Re salta.

NERO.

L'istesso.

Cav. di dam. alla 3. d
alf.

L'istesso.

Cavallo di re alla terza
d'alfiere.

Ped. di re laprende.

Alfiere dà scacco.

Cav. prende la pedina
del re.

Cavallo di re prende il
cavallo di dama.



Pedina prende il caval-
lo

Alfiere di re prende la
ped. alla 3. d'alf. di da.
contr.

Dama alla 3. di suo
cav.

Alfiere prende il rocco.

Alf. prende la ped. d'alf.
di re, e dà scacco.

Re in casa d'alfiere.

Alf. di dam. alla quarta
di cav. di re contrario.

Cav. alla seconda di
suo re.



Cavallo alla quarta di
re contrario.

Alf. prende la ped. alla
4. di dama contraria.

Alf. di re alla 3. di cavallo di re contrario-.	Ped. di dama due case.
Dama dà scacco alla terza d'alf. di suo re.	Alfiere copre.
Alfiere prende l'alfiere.	Alfiere prende il caval.
Alf. alla 3. di re contr. e dà scacco di scoperta.	Alfiere copre alla sua terza.
Alfiere prende l'alfiere	Ped. prende l'alfiere.
Dam. prende terza del- l'alfiere contrario, e dà scacco.	Re in sua casa.

Dama dà scacco matto alla seconda
d'alfiere di re contrario.

dopo l'↓↓

Cav. alla 4 di recontr.	Ped di dama due case.
Dama alla terza d'alfie- re di suo re.	Alf. di dama alla 4 d'alf.
Alf. alla terza di re contrario	Ped. di dam- di re una casa
Alf. di da. dà scacco. alla 3. di rocco di re contr.	Re in sua casa

Alfiere di re dà scacco matto alla 2.
d'alfiere di re contrario.

Dopo la ↓↓

La ped. prende il cav. Alfieri prende la ped.
Dama alla 3. di suo Alfieri prende il rocco.
cav.

Alf. prende la ped d'alf. Re in casa d'alfiere.
e dà scacco.

Alf. di dama alla 4. di Cav. prende la pedina
cav. contr. alla quarta di dama.

Dama dà scacco alla Re prende l'alfiere
terza di rocco.

Alfiere prende la dama. Rocco prende l'alfiere.

Rocco prende l'alfie-
re. Cav. alla secon-
da d'alfiere di dama
contraria.

Dama dà scacco alla 3. Re in casa d'alfiere.
di cav.

Dama prende il cavallo,
e vincerà

Ancora dopo ↓

Dam. alla 3. di suo cav. Alf. prende la pedina
alla quarta di dama.

Alf. prende la pedina, e Re in casa d'alfiere.
dà scacco.

Alf. di dam. alla 4. di Alfiere copre alla sua
cavallo di re contrario. terza.

Roc. di da. in casa di re. Cav. alla seconda di re.



Alf. di re alla 4. di rocco contrario. Cav. alla terza di cavallo di re.

Cav. alla quarta di re contrario. Cav. prende il cavallo.

Rocco prende il caval. Ped. di cav. una casa.

Alfiere di dama dà Alfiere copre.

scacco alla terza di rocco.

Rocco dà scacco alla 4. Pedina prende il rocco.
d'alfiere.

Dama dà scacco matto alla seconda
d'alfiere di re contrario.

Dopo ↓

Alfiere di re alla quarta Ped. di dama due case.
di rocco contrario.

Rocco prende il cavallo Re prende il rocco.
contrario.



Rocco dà scacco in Re in casa d'alfiere.
casa di re.

Dama dà scacco alla 4. Re In casa di cavallo.
di suo cavallo.

Rocco dà scacco in casa di re contrario,
prenderà la dama contraria, e guadagnerà.

dopo ↓↑

Rocco dà scacco in Re alla seconda di
casa di re. dama.

Dama prende la pedina di dama, e dà
scacco matto.

ALTRA MANIERA DI GIUOCARE.

BIANCO.

Ped. del re due case.

Gav. del re alla terza
d'alfiere.

Alfiere di re alla quarta
d'alfiere di dama.

Ped. d'alfiere di dama
una casa.

Re salta.

Ped. di dama due case.

Alf. di dama alla 4. di
cavallo di re contrario.

Detto alla quarta di
rocco.

La prende col cavallo.

Dama dà scacco alla 4.
di rocco contrario.

Alf. prende la pedina.

NERO.

L'istesso.

Cav. di dama alla terza
d'alfiere.

Littesso.

Daina alla seconda di
re.

Ped. di dama una casa.

Alf. di re alla 3. di cav-

Ped. d'alfiere una casa.

Ped. di cavallo di re due
case.

Ped. prende il cavallo.

Re alla seconda di sua
dama.

↓↓

Dam alla seconda di
cav.

Alf. del re dà scacco. Re lo prende.
co. alla terza di re
contrario.

Dama dà scacco alla Cav. lo copre.
casa del re contrario.

Pedina di dama dà scacco matto.

Dopo ↓, se si difende così.

Alf. prende la pedina. Dama alla casa d'alf.

↓↓

Alf. di re alla seconda Pedina di re prende la
d'alf. di re contrario. pedina.

Dama dà scacco matto alla quarta di
cavallo di suo re.

Dopo ↓↓

Alf. di re alla 2. d'alfiere Cavallo di dama, alla
di re contrario. seconda di re.

↓

Ped. prende la pedina. Ped. prende la pedina.
Rocco dà scacco. Re alla terza d'alfiere di
sua dama.

Alf. di re dà scacco alla Re alla quarta d'alfiere.
casa di re contrario.

Alf. di dama dà scacco Re alla quarta d'alfiere
alla terza di suo re. di dama contraria.

Pedina di cavallo dà scacco matto.

Dopo ↓

Pedina prende la ped. Pedina di rocco una casa.

Alf. di dama alla quarta di rocco di suo re. Rocco alla sua seconda.

↓↑

Ped. di dama dà scacco. Re alla terza dell'alfiere di dama

Alfiere di re dà scacco matto alla casa di re contr.

Dopo ↓↑

Ped. &c. Re in casa di sua dama.

Ped di re una casa. Ped. di dama una casa.

Dama alla terza dell'alfiere di suo re. Ped. d'alfiere di dama una casa.

Pedina d'alf. di dama una casa. Re alla seconda d'alfiere di sua dama.

↓↓

Dam. alla 3. di suo roc. Re alla casa di cavallo.

Alf. di re prende il cav. Dama prende l'alfiere

Alfiere prende il cavallo, e guadagnerà.

Dopo ↓↓ se si difende così.

Dama alla terza di suo rocco. Ped. d'alfiere una casa.

Pedina prende la pedina di dama. Cavallo di dama prende la pedina.

Dama alla sua terza. Rocco prende l'alfiere.

Dama prende il cavallo alla 4. di dama contr.	Rocco alla quarta d'alfiere di re contrario
Pedina una casa alla 2. di re contrario.	Cav. prende la ped. alla seconda del suo re.

Dama dà scacco matto alla terza di dama contraria.

ALCUNE MANIERE DI GIUOCARE IL GAMBITTO.

BIANCO.

Ped. del re 2 case.
Ped. d'alf. di re 2 case.
Cav. di re alla 3 d'alf.

Alf. di re alla 4. d'alf. di
Dam.

Cav. di re alla 4 di re
contr.

Re alla casa del suo alf.

Ped. di dam. 2 case.
Cav. di re alla 3 di sua
dam.

Ped. di cav. 1 casa.

Re alla 2. di suo alf.

NERO.

L'istesso.
La prende.
Ped di cav. 2 case.



Ped di cav di re una
casa.

Dam. dà scacco alla 4
di roc. di re contr.

Cav. di re alla 3 di suo
rocco.

Ped. di dam. una casa.
Ped. di re una casa.



Dam. dà scac. alla 3 di
rocco.

Dam. dà scac. alla-2 di
cavallo.

Re alla sua terza.	Cav. di re in sua casa.
Cav. di re alla 4 dell'al- fiere di suo re.	Alfiere di re alla terza del rocco suo.
Alf. di re in sua casa.	Dam. pren. il rocco
Alf. di re dà scac. alla 4 di cav. di dam. contr.	Ped. d'alfiere copre.
Aif. la prende, e dà scac.	Prende l'alf. con la ped.
Dam. prende la dama.	

Dopo ↓↓ se il Nero si difende così.

Ped. di cav. 1.casa.	Dama dà scac. alla 3. di rocco.
Re in sua casa.	Dam. alla 2. di cav contr.
Cav alla 2. d'alf. di suo re.	Cav. di dam. alla 3 d'alf.

Alfiere di re in sua casa, e vincerà.

Dopo ↓↓ se il Nero si difende così.

Alf. di re alla 4. d'alfiere di sua dam.	Ped. di cav di re una casa.
Cav. di re alla 4 di re. contr.	Dam. dà scac. al 4 di roc. contr.
Re in casa d'alfiere.	Cav. di re alla 3 di suo rocco.
Ped. di dam. 2 case.	Ped. di dam. una casa.

Cav. di re alla 3 di sua dama.	Pedina di re una casa.
Ped. di cav. di re una casa.	Dama dà scacco alla terza di rocco contrario.
Re in sua casa.	Dama al 4 di rocco di suo re. :
Cav. di re alla 4. d'alfiere di suo Re.	Dama dà scacco alla 4 di suo rocco. :
	↓
Alfiere di dama copre	Dama alla 3 di suo cav.
Cav. di re alla 4. di dam. contr.	Dam. pr. la ped. di dama contr.
Alfiere di re alla 3 di sua dama.	Dama alla 4 del suo alfiere.
Alfiere di dama alla terza di suo re.	Dama dà scacco alla 4 di suo rocco.
Pedina di cavallo copre.	Dama alla 4 di rocco di dam. contr.
Alf. di re dà scac. alla quarta di cavallo di dama contr.	Dama lo prende.
Cav di re pr. la ped. dell'alf. di dam. e dà scac.	Re in casa di sua dama.

Il cavallo prende la dama.

Dopo * e se così.

Alf. di dam. copre.	Dam. a 4 di roc di dam. bianca
---------------------	-----------------------------------

↓↑

Cav. di dam. alla. terza di rocco.	Pedina d'alf. di dam. 1 casa.
Cav. di re alla 4 casa di dam. contr.	Ped. di cav. di dam. 2 case.
Ped. di. cav- di dam. 1. casa.	Dam. pr. il cav. di dam. contr.
Alf. di dam. alla 4 di cav. suo.	Dama alla 2. di cav. di dam. contr.
Rocco di dama in 1. di cav.	Dam. prende la ped. del rocco.
Rocco in sua casa.	Dama in 2. di cav.
Alf. di dam. alla sua 3	Dam. pr. il rocco.
Dama pr. la dama.	Ped. d'alf. pr. il cav.
Alfiere p. la ped.	Cavallo di dam. alla 2. di sua dama.

Alfiere di re pr. il rocco di dama.

Dopo ↓↑, e se così.

Cav di dam alla 3 di roc.	Da alla sua 2.
Cav. di re alla q di dam. contr.	Alf. di re alla 2. del cav. di suo re.
Alf. di dam. pren. il cav. di re.	Alf. pren. il cav di dam.
Gav. di re dà scac. alla 3 dell'alf. di re nero.	Re in casa dell'alf-

Cav. prende la dama.

ALTRA MANIERA DI GIUOCARE IL GAMBITTO.

BIANCO.

Ped. del re 2 case.

Ped. d'alf. di re 2 case.

Cav. del re alla 3 d'alf.

Alf. di re alla 4 d'alf. di
sua dam.

Ped. di dam. due case.

Cav. di dam. alla 3
dell'alfiere.

Ped di roc. di re 2 case.

Ped. prende la ped.

Il roc. prend il rocco.

Cav del re alla 4 di re
N.

Dam. alla 4 di roc. di
re nero.

Ped. di dam. prende la
pedina.

NERO.

L'istesso.

Ped. del re prende.

Ped, di cav. di re 2 case.

Alf. di re alla seconda
di cav.

Ped. di dam. una casa.

Pedina d'alf. di dama
una casa.

Ped. di roc. di re 1 casa.

Ped. prende la ped.

Alf. dere prende il roc.

Ped. di dam. pren il
cav.

Dama alla terza d'alf.
di re suo.



Dama alla seconda di
cav. di suo re.

Ped. alla 3 di re nero. Cav di re alla 3 di suo
alf.

Ped prende la ped d'alf. Re in casa dell'alfiere.
e dà scacco.

Alfiere di dama prende Cav. di re prende la
la ped. di re nero. dama.

Alfiere di dama alla terza di dama
contraria, e dà scacco matto.

dopo ↓ se 'l nero si difende così

Ped. prende la ped. Re alla sua seconda.
d'alfiere, e dà scacco.

Dam. alla 2. del suo re. Alf. di dam. alla 3. del
suo re.

Alfiere di re prende Re prende l'alfiere.
l'alfiere di dam. contr.

Dama dà scacco alla 4 Re alla sua seconda.
del suo alfiere.

Dama alla quarta di Re prende la pedina.
suo cavallo dà scacco.

Dam prende la pedina Cavallo di dama copre.
di cavallo dà scacco.

Dama prende il rocco.

Dopo ↓, se il nero si difende così.

Pedina prende la pedina d'alfiere, e dà scacco. Re in casa di dama.

Dam pren la ped di cav. Dama prende la dama.
Ped. fa dam. e dà scacco. Re alla 2. di dama.

Dama prende l'alfiere del re. Dama prende la pedina del cavallo del re.

Dama prende il cavallo del re. Pedina una casa alla terza d'alf. di re bianco.

Dam dà scac. alla 2. d'alf. Re alla 3 di sua dama.

Alf. di dam. dà scac. alla 4 dell'alf. di suo re. Re alla 4 d'alf. di sua dama.



Il cav dà scac. alla quarta di rocco. Re alla quarta di dama bianca.

Pedina d'alf. dà scacco. Re prende la ped. di re.

Cav. dà scacco matto.

Dopo ↓ o pure così

Cav. dà scac. alla quarta di rocco. Re alla quarta di cavallo di dama.

Pedina d'alfiere dà scacco. Re prende la pedina di re.

Cavallo dà scacco matto alla 4 d'alf. di dama nera.

Dopo CROSS se il nero e difende così.

Alf. dà scac. alla 2. di dam. Re prende il cavallo.

Ped. di cav di dama dà scac. Re alla terza di rocco di dama bianca.

Dama dà scacco alla seconda di re nero. Re alla seconda di cavallo di dama bianca.

Dama dà scacco alla 4. di re nero. Re prende la pedina d'alfiere.

Rocco dà scacco matto.

Dopo *, se si difende così.

Dama dà scacco alla 4 di re nero. Re alla terza di rocco di dama bianca.

Alf. di dam. dà scac. in sua casa. Re alla quarta di cav. di dama contraria.

La pedina dell'alf. dà scacco matto.

ALTRA MANIERA DI GIUOCARE.

BIANCO.

Ped. del re due case.

Ped. dell'alfiere del re due case.

Cavallo del re alla terza casa del suo alfiere.

NERO.

Il medesimo.

Pedina prende la pedina contraria.

Pedina del cavallo del re due case.

Pedina del rocco del re
due case.

Cav. alla 4. del re
contrario.

Alf. del re alla 4. dell'al-
fiere della dama.

Pedina della dama alla
quarta.

Alf. della dama pren-
de la ped. contr. alla 4.
casa dell'alf. del suo re.

Pedina del cavallo del
re copre.

Roc. del re piglia la ped
contraria alla 4. casa
del del rocco contrario.

Ped. prende l'alf contr
alla 4. casa dell'alfiere
del suo re.

Cav del re prende la pe-
dina alla quarta casa.

Dama piglia l'alfiere.

Rocco piglia ia il rocco,
e dà scacco.

Rocco piglia la dama.

Ped. del cav. del re alla
4. del cav. del re contr.

Ped. del roc. del re alla
sua 4

Cav. del re alla 3. case
del rocco.

Alf. del re alla seconda
j casa del suo re.

Alf. del re prende la
ped. contraria, alla
quarta casa del rocco
del re, contr. e gli dà
scacco.

Alfiere del re alla quar-
ta casa del suo cavallo.

Alfiere del re prendes
l'alfiere contrario:

Pedina dela: dama una
casa.

Alf. della dama piglia il
cav. contr.

Cavallo piglia la dama.

Re alla sua seconda

Re piglia: il rocco.

Alf. piglia la pedina, alla 2. casa dell'alf. del re contrario	Cavallo della dama alla terza casa del suo alfiere.
Pedina dell'alfiere della dama una casa.	Re alla fa Seconda
Alfiere alla terza casa del cav. della sua dama.	Cavallo, del Re alla terza casa del re contrario
Re alla seconda del suo alfiere.	Cav. 'del Re dà scacco 'alla 4 casa del cav. det, re contrario.
Re alla terza casa	del suo alfiere, e guadagnerà

ALTRA MANIERA DI GIUOCARE.

BIANCO.

Pedina del re due case.
 Pedina dell'alfiere del re due case.

Cav. del re alla terza casa del suo alfiere.

Alf. del re alla 4. casa dell'alfiere della sua dama.

Pedina del rocco del re due case.

NERO.

Il medesimo.

Pedina del Re prende la ped. dell'alfiere del re contrario.

Pedina del rocco del re una casa.

Pedina del cavallo del re due case.

Pedina dell'alfiere del re una casa.

Cav. del re pren. la ped.	Dama alla seconda casa del suo re.
del cav. del re contrar.	
Dama dà scacco alla	Re alla casa della sua
4. casa del roc. del re	dama
contr.	
Cav. dà scacco alla	Re alle sua casa.
2. casa dell'alf. del re	
contrar.	
Cav. del re pren. il	Re alla casa della sua
roc. del re contr. e dà	dama
scacco della sua dama.	
Cav. dà scac. alla 2.	Re alle sua casa.
casa dell'alf. del re	
contr.	
Cav. prende la ped. del	Re alla casa della sua
rocco del re contr. e dà	dama
scacco alla sua dama.	
Cavallo prende il cavallo del re contrario, e	
guadagnerà.	

ALTRA MANIERA DI GIUOCARE.

BIANCO.

Pedina del re due case.
 Pedina dell'alfiere del
 re due case.
 Cav. del re alla terza
 casa del suo alfiere.

NERO.

Il medesimo
 Pedina del re piglia la
 pedina dell'alfiere del
 re contrario.
 Pedina del rocco del re,
 una casa.

Alfiere del re alla quarta casa dell'alfiere della sua dama.

Pedina del rocco del re, due case.

Cav. del re alla quarta casa del re contrario.

Ped. della dam. 2 case.

Cav. del re alla terza casa della sua dama

Pedina del cavallo del re, una casa.

Cavallo del re alla quarta casa del suo alfiere.

Re alla seconda casa del suo alfiere.

Dama alla sua terza casa.

Pedina del cavallo del re, due case.

Pedina del cavallo del re, una casa.

Rocco del re alle sue due case.

Ped. della dam. 1 casa.

Pedina 1 casa alla 3. casa dell'alf. del re contr.

Dama alla seconda casa del suo re.

Dama piglia la ped. del re contr. e dà scacco.

Dama alla terza casa del suo alfiere.

Rocco alla seconda casa del cavallo del suo re.

L'alfiere del re alla quarta casa del cavallo del re contrario, sopra la dama contraria, piglierà la dama contraria, e vincerà, e tanto basti di questo giuoco aver detto.

GIOCONDE

RIFLESSIONI SU

VARIE COSE UTILI AL

COMERCIO UMANO.

PER LA BILANCIA.

Mi sembrano utili le seguenti notizie, perciò non istimo inconveniente lo esporle. Siccome da me l'anno scorso fu osservato nella Binomica, che i termini della progressione Geometrica dupla possono esprimere qualsiasi numero, dalla qual notizia tutto quel calcolo ne dedussi. Così ora osservo, che nella progressione Geometrica tripla con i soli suoi termini simpli, altri sommati, e altri sottratti, parimenti si possono esprimere tutti i numeri, che si vogliono sotto la somma di tutti li detti termini: v.g. con i termini 1. 3. 9. 27. 81. si potranno esprimere tutti i numeri da 1 fino a 121. somma de i sudetti termini. Così, se vorrò esprime-

re 74. farò $81-9+3-1=74$ e se vorrò esprimere 63 farò $81-27+9=63$, e così degli altri. Un uso preclaro di questa osservazione si è, che in una bilancia senza tenere tanti contrapesi, con pochissimi si possono pesare quante libbre si vogliono perché da tutta la somma si leva il simple, levando il peso, e si leva il doppio, levando il triplo da una parte, e mettendo il simple dall'altra; per altro con 4 pesi si pesano da 1 fino a libbre 40
 con 5 pesi — da 1 fino a libbre 121
 con 6 pesi — da 1 fino a libbre 364
 con 7 pesi — da 1 fino a libbre 1093
 con 8 pesi — da 1 fino a libbre 3280 ecc.

Quello, che si dice del peso in libbre nelle bilancie grandi, intendasi ancora di altre bilancette minori, e de i seggiatori a grani.

Se volete sapere il giusto peso d'una cosa, e non avete altra bilancia, che una dolosa, pesatela prima da una parte, e notate con diligenza il peso, che mostra, poi pesatela dall'altra parte, e notate parimente il peso, che mostra; ambedue questi pesi saranno falsi. Il peso medio geometrico proporzionale tra questi due sarà il vero peso di detta cosa;

cioè si moltiplichino insieme li due pesi falsi, dal prodotto si estraiga la radice, che sarà il giusto peso di detta cosa.

CONTRATTI

Giova osservare in materia di contratti varje cose, che a primo aspetto pajono impossibili, e pure riescono, v g. Tre Mercanti di cavalli vanno in fiera, il primo vi reca 10. cavalli, il secondo 30, il terzo 50. Ognuno di loro vende i suoi al prezzo corrente in fiera, la sera si trovano ogn'uno di loro avere fatta l'istessa somma di moneta. Così. La mattina il prezzo corrente fu 7 per cento, il primo fece 100. scudi, e gli avanzarono tre cavalli. Il secondo fece 400. scudi e gli avanzarono due cavalli. Il terzo fece 700. scudi, e gli avanzò un sol cavallo. Verso il tardi si mutò il prezzo dei cavalli, e si venderono 300. scudi l'uno. Dunque tutti e tre i Mercanti portarono a casa 1000. scudi all'istessa fiera con tanta disparità di mercanzia.

Un Mercante da a due suoi figli mille scudi a testa, accioché vadino in fiera a trafficarli. Il primo compra vitelli a 10. per cento,

poi va in altra fiera, ed essendosi dimagrati, bisognò rivenderli a 20. per cento. L'altro ebbe miglior sorte, ed in altro paese compro i Poledri a 20. per cento, e li rivendé a 10. per cento: Si dimanda, che negozio fece il padre di costoro? Pare, che non ne dovesse avere né utile, né discapito; e pure vi guadagnò scudi 500. non ho proposto a veruno questi casi, che non abbia mal giudicato prima di considerarli, onde avverto con Gellio: *Sapiens sermones suos praecogitat, & examinat prius in pectore, quam proferat in ore.*

MISURE.

Con due vasi, uno di cinque metrete, ed uno di tre si può dividere per metà un vaso di balsamo di 8 metrete. Così: empiasi quello di tre, e si voti in quello di cinque, e di nuovo si empia quello di 3, e si voti, finché è pieno quello di 5, questo si rimetta in quello di 8 e vi si metta quell'una, che sta in quella di tre; poi si riempia quello di 3, in quello di 8. ne resteranno 4.

E se le misure fossero state, una di 5, ed una di 11, e il vaso pieno di 16, e pur si

dovesse divider per metà. Si empia tre volte quella di 5, e si voti in quella di 11, questa piena si voti in quella di 16, e vi si mettono le 4, poi due volte si empia quella di 5, e si metta in quella di 11., resteranno 3 in quella di 5 che posti in quella di 11 prima votata in quella di 16, riempiendosi poi quella di 5, resteranno 8 in quella di 16:

Tre Cacciatori trovarono in un ripostino 33 vasi d'oro, 11 pieni di un liquore prezioso, 11 pieni per metà, ed 11 voti. Per dividerli egualmente senza votarli. Si divide 11 in tre parti, ciascuna minore della metà, che si può fare in quattro maniere, perciò il quesito ha quattro soluzioni, prima 1.5.5. seconda 2.4.5. terza 3.4.4. quarta 3.3.5. questi numeri indicano le piene, e le vote di ciascuno: dunque nel primo caso il primo avra una piena, una vota e nove mezze; Il secondo, e il terzo cinque piene, cinque vote, e una mezza ecc., ed in altri simiglianti casi si farà sempre l'istesso.

Un Pastore ha da condurre 90 pecore per 30 macelli a 30 per viaggio, e ad ogni macello ha da lasciare una pecora. Si dimanda,

se al fine può farne restare alcune per sé. Si risponde, che per se ne può fare restare 25. Prima a 30 a 30 le conduca a 10 macelli, e poi a 15 macelli, e poi agli altri 5 ne resteranno 25 per se.

PERIODO GIULIANO.

Dati gli anni dell'Indizione, delli Cicli Solari, e Lunare, trovare l'anno del Periodo Giuliano. Si moltiplichi il Ciclo Solare corrente per 4845, della Luna per 4200., dell'Indizione per 6916., la somma di questi prodotti si divida per 7980, il residuo farà l'anno del Periodo.

Il Periodo Dionisiano e il prodotto del Ciclo Solare, e Lunare 532. Dati i numeri dunque de i sudetti Cicli dell'anno corrente, si troverà l'anno del Periodo, se si moltiplicheranno il numero Lunare dato per 479, e il Solare per 57, e la somma si dividerà per 532.

I detti numeri moltiplicatori sono i minimi moltiplici di uno, diviso per l'altro che avanza 1.

E nel Periodo Giuliano i numeri moltiplicatori sono i minimi moltiplici di due, che divisi per il terzo avanza 1.

Per trovare il numero Aureo, l'Indizione, e il numero Solare corrente, si divida per essi l'anno corrente, agli avanzi s'aggiunga 1, si averà l'Aureo numero, s'aggiunga 3, s'averà l'Indizione, e se si aggiunge 9, s'averà il numero Solare, o la lettera Domenicale per tutto questo secolo.

Per trovare l'Epatta in questo secolo, si moltiplichi l'aureo numero dell'anno corrente per 11, e si divida poi per trenta il prodotto, all'avanzo si levi 11, e s'averà l'epatta corrente.

Un Cavaliere da una egual somma di dobloni a tre povere Donne, con patto che ne distribuisca ognuna egualmente per dote alle sue figliuole, e se qualche cosa gli avanza, sia suo. La prima aveva tre figliuole, li divide, e per se ne avanzarono due. La seconda aveva cinque figliuole, e per se ne avanzò uno; e la terza aveva sette figliuole, e per se ne avanzò pur'uno. Si dimanda quanti dobloni regalò il Cavaliere ad ognuna di esse?

Si moltiplichi il primo avanzo per 70, il secondo per 21, il terzo per 15. Si sommino i prodotti, la somma si divida per 105, e l'avanzo di questa divisione sarà il numero de i dobloni, che il Cavaliere diede per limosina a ciascuna delle sudette donne. Il perché di questa operazione si cerchi nella mia Arimmetica Speciosa c. 3. a. 2.

Se saravvi chi avrà piacere di biasimare, o tutto. o parte di questo Libretto, o l'autore, sappia, che l'uno ingegna, e l'altro pratica il precetto di Catone.

Cum recte vivas, ne cures verba malorum.

Arbitrii nostri non est quid quisque loquatur.

Direi mille bagattelle di più, se qui non fosse

IL FINE.