

Niccolò Onesti
Regole del nobile e dilettevol gioco delle minchiate

Castiglion Fiorentino, 1716

AMICO LETTORE

Essendo conveniente a chi che sia per sollievo delle sue applicazioni qualche onesto e dilettevol trattenimento e fra questi parendo molto proprio quello del gioco delle minchiate; si per la di lui curiosità e vaghezza, e molto più per la di lui virtuosa qualità, atteso che è un vivo esercizio di buon genio, di spirito, et ingegno, non meno che di attenzione, e memoria, com'anche di economia. Pertanto si è stimato bene di raccoglierne nel presente libretto a beneficio comune le regole, le quali si sono stimate più proprie e generali perche ogn'uno possa apprenderlo con più facilità, e mediante il medesimo impiegar con quella modestia, divertimento et economia, che porta regolarmente la natura di detto gioco, le ore della sua conveniente recreazione. Gradisci pertanto ò lettore questa piccola fatigha e compatiscila insieme, se manca in qualche cosa, come fatta per ingegno et in poche ore e Vivi Felice.

Cap. Primo

Spiegazione generale delle carte con cui si gioca alle Minchiate

Il mazzo delle carte con cui si gioca alle minchiate consiste in n° 97, quarantuna delle quali si domandano Tarocchi e le altre 56. si domandono la Cartiglia. Li Tarocchi son quelli che son contrassegnati à capo di ciascuna carta con il numero, cominciando dall'uno che si chiama Ganellino sino al n° XXXV, doppo il quale seguita in ordine la Stella, che viene ad essere il 36. dopoi la Luna. 37. poscia il Sole. 38. Il Mondo 39. e finalmente le Trombe che compiscono il numero di 40 e le dd. cinque si domandano le Arie. Aggiungendosi alli dd. Tarocchi anche il Matto che non hà numero èt è' cosi detto, perché è vario e si unisce con tt.e le carte e da esse rispettivamente si scioglie come si dirà in apresso, q.le si pone per il 41. Tarocco.

La Cartiglia si divide in 4. specie; cioè coppe e denari = spade e bastoni; ciascuna delle quali consiste in 14 carte, cioè 10 di numero appresso nelle medeme e 4 Figure, cioè Fante à spade e bastoni, e Donna à coppe e denari; dopoi Cavallo, poi Regina, e poi = Re, che in tutte 4. le dd. specie compiscono il sud.o n°. di 56. carte, quali unite alli sudd.i Tarocchi 41.fanno il sud.o n°. di 97; come si è detto.

Cap. 2°

Spiegazione della qualità e natura delle sud.e carte, e di quello che contano ciascuna di esse.

Venendo ora alla spiegazione della natura e qualità delle sud.e carte: li Tarocchi sono di due sorti, alcuni che contano e fanno verzigola e però si domandano Onori, et alcuni che non contano. Quelli che contano e fanno verzigola sono l'Uno cioè Ganellino e poi seguitano il 2. 3. 4. e 5. che si domandano li Papi. Dopoi sin al 28. esclusiva le carte, che contano e fanno verzigola, sono solam.e 3, cioè il X. il XIII (che è la Morte) e il XX (che è la fiamma di fuoco), Dal 28. poi, che è il Caprone

ritorto inclusiva sin al XXXV; sicome anche tt.e le cinque Arie sud.e susseguenti, et il *matto tutte* contano e fanno verzigola, con la dichiarazione però, che si dirà in appresso in ordine al 29 che è il Sagittario.

Quello poi che contano li sud.i Tarocchi è com'appresso = l'uno cioè Ganellino conta 5. Li Papi 2., 3., 4., e 5 contano 3 per ciascuno; il X sud. Il XIII, il XX, et il 28 sin al 35 contano tutti 5. per ciascuno, sicome anche il matto.

E la delle 5 Arie cioè la Stella, la Luna, il Sole, il Mondo, e le Trombe contano X. Per ciascuna. Il 29 però che è (come si è detto) il Sagittario. non conta, se non quando fa verzigola, com'appresso.

Cap. 3°

Spiegazione delle verzigole. Quali siano ? di quante sorti ? e quanto contino ?

Le verzigole sono di due sorti. Una sono quelle che forma l'unione del numero, e le altre son quelle, che forma la regola del Gioco; Quelle che forma l'unione del n.o sono quando il Giocatore si ritrova avere fra le sue carte tré di esse almeno unite dal num.o o di quelle però sue, che contano, come sarebbe Ex. gra. Uno, due e tre = due, tre e quattro = tre quattro e cinque = 28, 29 e 30 = 31, 32 e 33, e così seguitando sino al 35. Al qual N.o se si uniscono due Arie cioè la Stella e la Luna parime. fanno verzigola, sicome anche tre dd. Arie unite, cioè Stella Luna e Sole (29) = Luna, Sole e Mondo = Sole Mondo e Trombe = E se le dd. carte unite saranno più di tre, cioè quattro, cinque ò sei crescono e fanno più grossa e numerosa la verzigola à proporzione delle più carte, che la compongono, purché siano unite di numero, come si è detto.

Le verzigole poi che forma la regola del Gioco sono le appresso, cioè = L'uno che è il Ganellino, il Matto e le Trombe = L'altra è Ganellino il XIII (che è la Morte) et il 28. che è il Caprone ritorto. l'altra sono le Diecine cioè = Dieci, XX, XXX e se vi sono le Trombe, che sono il 40 vi si aggiungono anch'esse, ò pure basta ancora il XX, il XXX e le Trombe.

In ordine poi alla Cartiglia anche li Re contano 5 per ciascuno e se il Giocatore ha tre di essi parimente fa verzigola e se ha tutti quattro la fa maggiore e conta XX.

E perche il matto (come si è accennato sopra) si confà e lega con tutte le verzigole, perciò q.do il Giocatore lo tiene frà le sue carte, lo accusa unitamente in tt.e le verzigole che si ritrova et ad ogni verzigola che accusa accresce il suo num.o che conta, cioè 5. come si è detto.

In quanto poi à quello che contano le dd. verzigole si numera quello che contano le dd. carte, ché fanno la verzigola secondo che si è espresso di sopra, e più sono le carte che la compongono, più bella e numerosa è la verzigola. Ex Gra uno che avesse l'uno cioè Ganellino, il 2. et il 3., contarebbe 11, cioè 5 del Ganellino e Sei delli due Papi e se avesse anche il matto vi aggiungerebbe 5 e contarebbe 16 = E se avesse tre Papi, cioè 2. 3. e 4. contarebbe 16 = E se avesse 3 Papi, cioè 2. 3. e 4., ò pure 3. 4. e 5. contarebbe nove, e se tutti quattro 12. E se avesse anche il Matto, vi aggiungerebbe altri 5. E se uno avesse anche il Ganellino, il 13, et il 28 contarebbe 15, e se il matto ancora 20, e se uno avesse anche il X, il XX, et il XXX contarebbe 15 e se anche il matto 20; e se avesse il 20, 30, e 40 cioè le Trombe contarebbe 20, e se avesse tt.e tre le diecine tutte con le Trombe contarebbe 25. E se il matto ancora 30. e così discorrasi di tutte le altre verzigole del 29. inclusive sino al 35. le quali carte contano 5. per ciascuna. Q.te si siano che compongono verzigola, e così si seguita poi rispetto alle Arie, le quali quando entrano in verzigola contano X. per ciascuna, quante si siano, purché siano unite, come si dice sotto, e se vi è ancora il matto vi si aggiungono di poscia i suoi 5. punti reiteratamente à tante verzigole q.te uno ne accusa, come sopra.

Cap. 4°

Del modo e regola di cominciare il d. gioco delle minchiate e delle carte di esso, con la loro dovuta distribuzione alli 4 giocatori.

Premesse le sud.e regole notizie, per quello che riguarda il modo del giocare il d. gioco delle minchiate, questo si gioca in 4. à due per due compagni incrociati all'uso dei tresette = uno dei quali raccoglie le carte, cioè le date o mani che fa' tanto esso, che il suo compagno et infine del gioco il n.o che sommano tutte insieme, come si dirà in app.o : e l'altro tien conto dei segni che si devono aggiungere à loro favore, ò rispettivame. defalcare à favor de Compagni Avversari in progresso del Gioco.

Convenutosi pertanto frà dd.i Giocatori, ò d'accordo, ò à sorte, chi di loro devino esser i Compagni e successivame. chi il primo a far le carte, postisi a sedere incrociati come si è detto, quello che stà sotto la mano a chi fa le carte le alza e scuopre la Carta, che alza, poiché se è taroccho de sud.i che contano, ò pure è Re, la rubba e segna quel n° che conta la d. carta una, o più che siano, rubbandone tante quante ne seguitaranno unite, tante tanto da suo' Tarocchi, che contano, q.ti anche di altri, che non contano. Purché siano di num.o superiore al 20, li quali però sin al 29. esclusive, (benche si rubino) non contano cosa alcuna; e la med.ma regola procede ancora rispetto al 29. cioè il Sagittario, il quale parime. si rubba, ma non conta, se non quando entra in verzigola, che allora conta 5.

Alzate così le carte se ne distribuiscono di sopra dà chi le fa nella p.ma mano, ò vogliam dir p.mo giro X. ciascuno a tutti quattro li giocatori, e successivamente nel 2° giro altre X., con l'undicesima scoperta per ciascuno la quale se è taroccho de sud.i che contano ò Re fa segnare quel numero che conta, ò a favore ò contro, quando rispettivamente si scuopra à i Compagni Contrarij.

Quello poi, che fa le carte oltre la undecima carta che si scuopre per se stesso in ultimo luogo, vede successivamente anche la duodecima e con la med.ma regola sud.a di chi le alza, ruba tante carte quante ne scoprirà unite ò siano Tarocchi di conto ò superiori al 20 e conta rispettivam.te q.to, che segnano li med.mi come si è detto, e così seguitano tt. gli altri Giocatori per giro ad una volta per uno, Avvertendosi, che chi ha rubato deve scartare, à suo arbitrio tante altre carte, quante ne avrà rubate, in modo, che non abbia più di 21. carte in mano, quante ne hanno per ciascuno tt.i gli altri Giocatori, et al monte per conseguenza ne restano 13.; Le quali da chi fa le Carte per buona regola si sogliono sempre contare per non sbagliare, e pagar la pena, che si dirà in app.o.

Cap. 5°.

Del modo di giocare il d. Gioco doppo fatta la su detta distribuzione di carte à giocatori.

Distribuite in tal forma le carte contate dà ciascuno le sue, se sono 21. per evitar in caso con.rio la pena inflitta, avverta in p.o luogho ciascuno de Giocatori di accusar le verzigole che accusa; (Poiché doppo giocata la p.ma carta non saria più in tempo e perderebbe tt.i quei punti che contasse la di sua verzigola non accusata in tempo debito) e faccia segnare i punti, che conta.

Accusate che siano le verzigole si comincia dà chi sta sopramano à chi fa le carte a giocare e regolarmente si dà principio alla cartiglia e dà i Re che uno si trova, e poi a beneplacito e notandosi ché in d. cartiglia al Palo di Coppe e Denari vince il meno, cioè il n.° minore, che è espresso nelle dd. carte, et à Spade e Bastoni viceversa il maggiore; onde suol dirsi comunem.te = men Coppe e men Denari, più Sade e più Bastoni = et in quanto alle Figure, il Re vince tutte le altre tre inferiori di ciaschedun Palo, dopoi la Regina, dopoi il Cavallo et in ultimo il Fante, ò sia la Donna, le quali figure vincono tutte le altre carte numerate di ciaschedun loro Palo; e se uno non avesse di quel palo in cui vien mossa la giocata, deve rispondere con un Tarocco à suo beneplacito; com'anche puol

mover la Giocata con un Tarocco à Suo arbitrio avanti ò dopo finita di giocar la cartiglia secondo la disposizione e circostanze del gioco.

In quanto poi alli Tarocchi la regola è che la carta di n.o maggiore sempre vince le altre di n.o inferiore e se fra queste vi è qualche Tarocco di conto resta morto e li compagni che quello ammazzano con Tarocco di n.o superiore ancorché questo non sia di conto segnano tanti punti quanti di sua natura ne conta il Tarocco di conto che resta ammazzato, com'X. gra se venisse ammazzato un Papa, si segnarebbero tre punti, cinque se un altro de sud.i Tarocchi di conto, e dieci se un Aria; et all'incontro si defalcano altrettanti punti da' quei compagni à cui dalli Contrarij venghi ammazzato, se qualche loro tarocco di conto, dà altro di n.o superiore (à riserva però del 29 cioè il Sagittario, che come si è detto non segna e non conta, se non quando fà verzigola); sicome anche li segna, ò defalca rispettivamente 5. punti, quando restasse ammazzato qualche Re, dà qualche tarocco, che converrebbe dare, quando il Giocatore non avesse del Palo di quella cartiglia, e si gioca il detto Re.

Cap. 6°

Del modo del Contare e Segnare rispettivamente li scarti, che saran Corsi e vinti nel Gioco dopo terminato ciascuno di essi.

Terminato così di giocarsi tutte le carte e finito il Gioco dà ciascuno de Compagni che ha raccolto le med.me si stendono in tanti mazzetti à tre a tre scoperte nel tavolino con il Tarocco di conto di sopra in prospettiva e poscia si somma il n.o al quale tt. insieme ascendono li dd. Tarocchi di conto contando prima tutte le verzigole con il matto reiteratamente in ciascuna di esse, secondo le regole dette di sopra, eppoi di nuovo tutti li dd. Tarocchi di conto per quello che conta di sua natura ciascuno di essi (à riserva però del 29 sud.o cioè il Sagittario che come si è detto, non si conta altro che una volta nella verzigola (quando vi entrasse); Et inoltre quelli compagni che fanno l'ultima mano contano altri dieci punti di più che si domandano dell'ultima; sicome anche il n.o delle carte, che si troveranno aver fatto di più delle loro 42; così sommato da ciascheduno p.a il n.o al quale ascendono le loro carte. Quella parte che averà il n.° superiore (defalcata la somma de Compagni Contrarij) per quel n.o che li sopravvanzerà vincerà e rispettivam.te segnerà tanti scarti, quanti ne n'andranno in dd. punti che sopravvanzeranno ragguagliando ogni resto à ragione di 60 punti (ò più ò meno, che si convenisse), per ciascuno, e tenendo à calcolo segnati quei punti che rimarranno senz'arrivare à compir il resto per il Gioco futuro.

Il resto poi e valore di esso suol convenirsi dà Giocatori à principio del Gioco cioè Testoni, Scudi Pauli grossi, ò più ò meno, che piaccia per puro divertimento e se non si convenisse s'intenda sempre del solito a praticarsi in quella Casa, dove si gioca; sicome anche dalla consuetudine e stile di casa dipende la determinazione , se vi entri o nò ? il resto in quei punti spezzati che rimanessero senz'arrivare al compim.to di esso, q.do si determina di giocare, pagandosi allora dà chi perde tt.o quello, che importano li dd. resti perduti.

Cap.7

Spiegazione e notizia di alcune regole generale, e pene necessarie à sapersi per il detto Gioco.

Spiegato come d.o il modo di giocare, restano ora dà notarsi alcune regole, e pene respue dà sapersi necessariam.e in d. Gioco.

La p.ma è che il matto (quantunque sia Taroccho) essendo però senza num.o e vario (come si è detto) si puol dare e giocare in qualsiasi sia mano o giocata sia di Tarocco ò di cartiglia adart.o e non prenda mai alcuna carta. Anzi come inferiore a tutte, perde con tutte le carte e resta preso da esse eziandio dà quelle della cartiglia; con questo però, che il giocatore di cui è, non perde lo stesso, ma se perde la mano di quella giocata, se lo ripiglia et in vece di esso dà alli Compagni Contarii un'altra cartaccia di cartiglia, ò Tarocco che non conti; = Et un altro caso si potrebbe dare di perder anche la Carta del matto = cioè quando li Compagni, che lo hanno non tirassero a Sé alcuna mano, e perdessero tutte le carte. Poiché allora sarebbero costretti à dare à i vincitori anche la d. carta del matto il che p.d è caso molto raro e difficile à darsi.

La 2° regola è che chi fa le carte se dasse à qualcun de giocatori una ò piu carte di meno o di più, paga la pena di tante ventine di punti, quante sono le carte che sbaglia in dar di meno o di più. Avvertendo però che è sempre in tempo a corregger l'errore se succede nel 1.mo giro d.le X carte per ciascuno avanti che li Giocatori si siano voltate le Carte in faccia; e se succede nel 2° giro, avanti che sia scoperta l'Undecima Carta.

Sicome all'incontro avverta bene, chi avesse avuto carte di più o di meno di contarle avanti che cominci il gioco, se ne ha 21 appunto. Poiche non accusando il d. errore in tempo debito, cioè avanti di cominciar il gioco, soccomberebbe esso et il suo Compagno à pena maggiore, cioè di non contare li punti che facessero in fine del gioco, à riserva solo delli X dell'ultima, q.do la facessero, e delle carte di più che si trovasse aver fatte oltre le loro 42 che devono avere.

Quando poi il giocatore si accorga dell'errore nel contar le sue carte e lo accusa in tempo debito, cioè avanti di cominciar il gioco, allora scarta tt.e quelle carte, cha avesse di più senza però poter fare scarto libero; e se ne avesse di meno, si fa dare dal mazzo coperta quella carta ò carte che chiederà a suo arbitrio. Ex gra , la 3.a o la 5.a di sopra, ò di sotto e così si suppliva al giusto n.o delle 21 carte che deve avere, come si è detto.

La 3°. Regola è che chi non rispondesse al Palo della Cartiglia che vien giocata, ma avendo di quel Palo dasse altra carta di diverso ò pure Tarocco. Allora (accorgendosene li Compagni Contrarij in tempo debito, cioè avanti che termini il gioco, ò terminato, avanti che siano mescolate le Carte per sommarne il loro numero) chi non risponde paga la pena di un resto alli Compagni Contarij et inoltre li restituisca l'Onore che con d.o non rispondere l'avesse per sorte ammazzato. Con cancellare respettivam.e li punti che perciò avesse indoverosam.e segnato; restando però in suo arbitrio di riprendersi in mano l'Onore o Taroccho proprio che avesse fatto in d. mano, ò pure lasciarlo correre e tenerlo per fatto et assiembrato fa le sue Carte. E quanto si è detto si pratica totiel quotiel succeda in ciascun gioco il d. caso di non rispondere, e se ne accorghino e lo accusino in tempo debito, c.e la. li Compagni Con.rij.

Ma poiche il d. sbaglio et errore è troppo castico, ne perciò par dovere che debba pregiudicare al Compagno innocente;; in alcuna Conversazione si suol fare il Patto ò, esserne la consuetudine che chi fa il d. errore lo paghi tt.o del proprio con preservare totalmente indenne il suo Compagno innocente.

La 4°. Regola è che chi ha l'incumbenza sine inde di tener i segni dei punti che si fanno, stia bene attento à crescerli ò calarli o respettivam.e farli crescere ò calare secondo le verzigole che si accusano e li tarocchi che si ammazzano; poiché trascurandosi ciò e dimenticandosene, si perdono, e terminato il gioco e sommato il numero che contano le Carte non si è più in tempo à segnarli né a correggere l'errore.

Siccome ancor stia ben attento a farsi restituire il matto q.do per sbaglio non lo avesse ripreso ò fattoselo restituire il Giocatore nell'atto di giocarlo, come si è detto, com'anche parime. À contar le Carte che si facessero da' Compagni di più alle loro 42 sudd.e, Com'ancora li X. Punti dell'ultima (q.do si facesse) Poiche lassandosi tt.e queste cose ò altre simili per dimenticanza e trascuraggine restarebbero pregiudicati in tutti quei punti, che importano in loro scapito.

L'ultima regola poi è la Generale di rimettersi in ordine alla decisione de i casi dubbi che succedono nel Gioco alle dichiaraz.ni, i patti, che si soglion fare dà Giocatori avanti di Giocare, et in mancanza di questi alla Consuetudine di quel Paese e Casa dove si gioca, rispettivam.e al sentim.o de Periti di d.o gioco non avendo per altro possibile il compilare tt.e le regole, casi, consuetudini e li più particolari e specialme. moderni di fola e simili introd.i sopra il d. Gioco.

Cap. 8° et ultimo.

Notizie di altre regole più particolari dà sapersi per apprendere con più facilità il sistema di Gioco, et à giocar bene il med.

Dichiarata la natura e qualità del d. gioco con il modo di giocarlo e sue regole generali si notano in quest'ultimo Cap.o per maggior lume e notizia di chi desidera imparare il med.mo alcune regole, e riflessioni particolari, medianti le quali potia avere il Giocatore molto lume. P.o Per ben giocarlo, dunque rifletta a lo scarto, che avesse dà fare qualche carta. Poiche se avesse Aria maggiori cioè il Mondo, ò le Trombe, che son quelle che ammazzano tutte le altre carte, bisognarebbe regular lo scarto in quella Cartiglia che uno avesse più numerosa per non esser costretto a calar con la med.ma senza potersi condurre alla fine del gioco con li Tarocchi e così senza poter amazzare al Compagno Con.rio che li sta sotto mano qualche Onore. Siccome anche per non dar comodo al med.mo di farsi li suoi Onori o Tarocchi gelosi à buona mano; cioè nel terminar del giro stesso nella necessità che uno avesse di giocarsi in faccia la d.a sua numerosa Cartiglia Alli incontro poi, quando non si anno Arie grosse sud.e ò pure avendole, si anno ancora molti Tarocchi di Onore e gelosi; Allora lo scarto si fa dove si puol far libero, ò pure nel meno della Cartiglia, che uno abbia, per poter ad una 2a. o 3°. mano farli li dd. Onori più gelosi con probabilità che avendo da rispondere alla Cartiglia non li venghino da' Compagni Contr.ij ammazzati. 2°. Circa il giocar la d. Cartiglia si procuri di giocare sempre di quel palo, che non hà il Compagno Con.rio; che sta sopramano per due motivi; uno per mandarlo sotto e tentar di farli amazzar qualche Onore dall'altro suo Compagno; l'altro perché il 2°. Compagno Contr.io verosimilme. rispondendo, non abbia occasione di farsi Onori à buona mano.

Idem si procuri di giocar le Risitte, cioè quelle carte che il Giocatore ha da rispondere e che li possono esser giocate dal Compagno Cont.rio che li stà sopra mano perche così levandosele, li possa venire la giocata in palo in cui, non avendo da rispondere, possa farsi liberamente i suoi Onori alla mano.

La prima e la 2.a mano di ciascuna Cartiglia, si giochino pur liberame.E p.ma di ogni altra quella in cui uno avesse due sole Carte, per rendersi libero in quel Palo e farsi poscia in esso i suoi Onori, o pure amazzarne alla 3.e mani qualcuno à i Compagni Cont.rij All'incontro però si stia ben oculati (per quanto si puole) à non giocare le dd. 3.e mani parime. per li due motivi sud.i Uno perché il ppo Compagno che à sorte mancasse a d. palo non abbia occasione di mettere in azardo alla d.a 3.a giocata qualche Onore, e li venga amazzato, e l'altra perche egualme. L'altro Comp.o Cont.rio che sta sottomano non abbia facilità in d. 3.a di farsi liberamente à buona mano qualche suo Onore geloso.

3.° Si sappia che gli Onori più gelosi a che bisogna prima di tutto procurar di assicurare a farsi, sono in 1.o luogo Ganellino, cioè l'uno che entra come si è detto in 3 verzigole, e come di n.o inferiore a tt. è sottoposto ad essere dà ogni altra Carta ammazzato; in 2.o luogo il 30., cioè il Granchio perché parime. entra in più verzigole; com'anche il 28 e poi fra le maggiori il 33 e 35. che son carte di mezzo e fra le Arie la Luna et il Sole pure sono Arie di mezzo che legansi con le altre per di sotto e per di sopra.

Che però li sud.i Onori gelosi, potransi francam.te passarli alla p.ma et alla 2.a mano, quando non vi sia scarto contrario. Mài vadi ben guardingho di passarli alla 3.a mano, et allora li meno gelosi, et pregiudiziali, ma mai però il Ganellino, ò il 30; alla peggio mandarli sotto al ppo compagno, q.do termina in lui la mano, quando si giochi però a palo, à cui esso non risponda, ò pure a Tarocco, e quando non possa farseli sicuramente alla mano.

4.° Quando il Giocatore abbia molto Onori e Parseche che contano, allora si puole arrischiare anche la 3.a da i meno pregiudiziali, per andarsi sgravando in progresso del Gioco al meglio che puole, con la mira sempre di farsi per sé quegli'onori che possono farli verzigola e rispettivamente levarla a i Compagni Con.rij

E particolarmente si procuri de sgravargli dei tarocchi alti, quando uno abbia le Trombe ò il Mondo per poter poi stringere in fine e far delle lassate con Tarocchi bassi e così amazare qualche onore à i Compagni Con.rij; e viceversa quando uno non abbia le dd. Carte superiori che amazzano, e non possa aver molta pretensione, si vada sgravando in principio a progresso del Gioco da i Tarocchi bassi, con ritenervi li alti, cioè li sopravanti. À riserva però d'uno ò due piccolissimi per fare qualche lassata in mano à i Compagni Contrarij) e ciò opportuname. occorresse per reggere e coprire con li dd. Tarocchi alti sempre la Carta dal ppo Compagni, acciò non resti la giocata in sua mano; e con essa dà occ.ne al Compagno Cont.rio che li stà sotto di fargli i suoi onori alla mano senza poter amazzar li med.mi. Aumentando però che sarà sempre bene ritenerli per ogni caso e bisogno, alm. un Tarocco alto, che conti per il sud.o fine di coprire la Carta del compagno proprio e sostenerlo, com'anche far (bisognando) una ripresa di qualche Onore del d. Compagno, ò pur amazarn'anche'esso qualche Contrario.

5.° Si ricordi sempre ogni giocatore di mandar sotto al suo Compagno nel proprio gioco, quando si cominceranno a Giocare li Tarocchi, ò quando il d. suo compagno non rispondesse à quel palo che si gioca, con Tarocco alto che conti; si perche non venendo coperto dà Compagni Cont.rij con tarocco superiore, possa il proprio compagno mettermi sotto, e l sicuro, il Ganellino, il 20 ò il 30 ò altro onore geloso, che non che non avesse da fare; si perche coprendolo viceversa i Compagni Cont.rij possa dargli al ppo Compagno occasione pronta di amazarglielo con altro superiore, che potesse avere; chiamandosi perciò il d. tarocco alto la Carta de la tentazione. Come anche si chiama il d.o Ganellino, il 30, ò altra simile q.do (mancando ogn'altro comodo di farsela) si mandasse sotto al proprio Compagno.

6° Si abbia sempre riguardo se sia uscito e giocato Ganellino, il 20, il 30 ò altro onore geloso che faccia verzigola; Poiche quando si sappia, o si possa evadere, che simili carte stiano in mano del Compagno contrario che stà sopra mano, sarà sempre bene andar à tenuta, (cioè passar tarocco superiore à quello dell'altro suo Compagno Con.rio che stà sottomano, perche non possa quegli mettere et assicurare il d. suo onore geloso sotto à quello del suo proprio compagno; = Sarà anche sempre bene andar à d. tenuta con il Mondo, ò Trombe, ò altro tarocco grosso (secondo le circostanze) quando uno l'abbia e siasi accorto, che il suo compagno ha sempre lassato e filato il gioco sottilmente, per avere qualche altra Aria grossa, con pretensione di amazare qualche onore: poiche così s'impediva à i compagno Contarij di cavargli alla mano i dd. Loro onori e restaranno ammazzati dall'uno e dall'altro.

Prescindendo dai sud.i casi, si tenghi per altro per regola ferma e generale di non prendere mai mà lassa sempre con tarocco inferiore la giocata in mano dei Compagni Contrarij, perche così ò esso ò il suo Compagno possa farsi liberam.e i loro Onori alla mano; quando però uno non abbia onori dà farsi, perche allora van fatti, o almeno li più gelosi, e che più possono importare; e pure quando la giocata restasse in mano del proprio Compagno; perche allora (secondo che si è detto nella 4.a reg.a sud.a infine, se uno non ha tarocchi superiori, e così pretensione di ammazzare, sarà meglio il prendere e coprir la giocata con tarocco superiore à quello del compagno proprio, per reggerlo e perché non resti in sua mano, e così possa fare il suo gioco di ammazzare à i Compagni Con.ri quello, che puole.

E finalmente à riserva di quanto sopra e quando non vi sia occasione di amazzare in progresso del Gioco, qualche onore che si stimi bene secondo le circostanze di esso, si procuri dà chi hà le Trombe di condurgli al fine del gioco per far con esse l'ultima mano e contar li X punti dell'ultima; che si contano di più da quei Compagni, che fanno la medema, come si è detto di sopra nel cap.º Sesto.

E questo a quanto si è stimato bene di notare per un tal qual lume e facilità di apprendere il sistema del Gioco e ben giocarlo, mentre per altro con la sola esperienza et esercizio di esso si potrà arrivare a ben capire tt.e le regole del medemo et à giocarlo à dovere con tutti gli altri stili e consuetudini di Fola, e simili morenamente introdotti; ateso che tutte le regoleson buone e vere; mà secondo la diversità della circostanza, e varietà dei casi anno parimente tutte le loro eccezioni e limitazioni;