

IL GIUOCATORE

IN

CONVERSAZIONE

CHE DA PRECETTI

*Sul Tarocco, all' Ombre, al Trassetto,
alla Bazzica,
sul giuoco degli Scacchi,
del Bigliardo, e della Dama.*

SECONDA EDIZIONE.

Lectorem delectando pariterque monendo. (Cm.)



MILANO

Presso la Vedova BUCCINELLI
nella Contrada di S. Margherita, N. 1124

1829.

PREMESSA DEL COMPILATORE

A CHI LEGGE.

*E*gli è certo che il giuoco considerato come divertimento atto a sollevare lo spirito dopo la seria applicazione dei proprj impieghi, vien riguardato come quasi indispensabile per occupare quegl' intervalli di ozio che vi sono dopo il disbrigo de' personali affari. Tale lo ha pur definito il sig. Torquato Tasso nel suo *Gonzaga*, che il giuoco è una contesa di fortuna e d'ingegno tra due o più persone ritrovato per trattenimento degli animi onde ricrearsi piacevolmente nei giuochi pubblici o privati, e di questo sentimento fu pure il maestro della Romana eloquenza. *Ludi publici, quod sine curriculo, et sine corporum certatione tibiis moderant.* Diomede celebre Capitano Greco de' suoi tempi a cui s'attribuisce l'invenzione del giuoco de' Scacchi, lo ha immaginato unicamente per trattenere con un'utile diversione i suoi uffiziali, nel lungo e noioso assedio di Troja, come egualmente tutti gli autori Greci e Latini confermano che l'invenzione di tanti variati e molteplici giuochi che si davano dalle diverse nazioni, erano stati introdotti all'effetto d'ingannar dilettevolmente l'ozio, e non già per farne un traffico, un oggetto di scapito e di rovina.

Riguardato sotto questo rapporto egli può convenire ad ogni ceto e condizion di persone, senza qui entrare a confutare sulle conseguenze che ne possono derivare a coloro che ne fanno un turpe abuso, e che facendolo consistere come un ramo di lucro, per renderlo tale vi s'impiegano spesso i mezzi della frode per aver sicura la fortuna.

Per poter dunque giuocare con profitto anche nel semplice trattenimento, e con qualche fondata cognizione, sono indispensabili delle regole che gli renda esperti ne' diversi giuochi a cui si vuole applicare per proprio trastullo. Non è già che si pretenda di dare

al pubblico dei nuovi codici per esser disciplinato nei giuochi dei quali ci siamo prefissi d'istruirlo, nè di dargli delle regole fisse e generali, giacchè è noto che secondo le persone, i luoghi e le circostanze si possono variare arbitrariamente giusta gli usi di quelle conversazioni che si conviene d'intrattenersi a qualche partita di giuoco. Inoltre siccome l'occupazione del giuoco è per così dire un'allegoria delle vicende umane, che malgrado tutta l'accortezza e la circospezione con cui ci conduciamo, sembra che secondo le regole si dovrebbe vincere, si perdonò talvolta le cose più facili a conseguirsi, e si guadagnano le più difficili a superarsi. Noi non abbiám fatto che raccogliere ed esporre colla maggior brevità e chiarezza tutto quanto si è scritto e pubblicato separatamente, in un solo volumetto per comodo di ciascuno, o per la ricerca che se ne fa continuamente da molti massime del giuoco delle carte, stato inventato in Francia quattro o cinque anni prima della morte del Re Carlo V. seguita nel 1380, sebben verso questo tempo, come dice il sig. de-Murt, sia sortita a Norimberga una proibizione di quel Magistrato sul giuoco delle carte e segnatamente del Tarocco che prende origine dalle carte del Trapola Italiano inventato nel 1450. Ciò proverebbe che il giuoco delle carte sia anteriore all'epoca suddetta, mentre quest'ordinazione fa supporre che il giuoco delle carte fosse già introdotto e dilatato in Europa.

Al giuoco del Tarocco e dell'Ombra vi abbiamo unito quello del Tressette e della Bazzica stato tratto da un libro Francese intitolato l'Accademia universale de' giuochi. L'aver così raccolto il molto in poco per comodo e utilità di chi brama divertirsi nelle civili conversazioni, non solo per saper giuocare di proposito, ma per poter esser giudice di se stesso nei diversi casi che possono accadere, applaudiremo alla nostra fatica di aver saputo appagare alla meglio la pubblica aspettazione.

Sarà inoltre ben fatto che ciascuno conti bene prima le proprie carte, diversamente chi ne avesse di più paga come nel rifiuto. Quando uno entra e dà la carta coperta, ne riceve una scoperta. Se l'avversario mostra ai soci la carta coperta, l'entrante può andare a monte, essendo in questo modo scoperto il giuoco. Tali sono gli avvertimenti che abbiamo creduto troppo necessarij di aggiungere a questo Giuoco.

GIUOCO DEL TRESSETTE.

Quanto più un giuoco è soggetto ad aver delle regole, tanto più richiede l'attenzione di coloro che lo giuocano. Ogni carta al Tressette è, per così dire, sottoposta a delle regole stabili, e non v'è niente di arbitrario: egli è dunque d'indispensabile necessità tanto di ben considerarle, quanto d'uniformarvisi in ogni punto.

Questo giuoco deve la sua invenzione alla Spagna; esso infatti risente un po' della flemma che s'attribuisce a quella grave nazione, e vuol esser giuocato senza la menoma distrazione.

Giusta la prima sua istituzione dev'essere giuocato in quattro, cioè due contro due, essendo i compagni l'uno in faccia all'altro in forma di croce.

Le carte che si adoperano per una specie di giuoco d'Ombra, detto *Quartiglio*, servono pure al giuoco di Tressette, ma che comunemente tra noi si fa uso di carte stampate espressamente per quest'effetto. Ognuno giuoca con 10 carte che si danno in due volte, ed ognuna appartiene al suo pallio. Il tre è la prima carta, quindi il due, poi l'asso, il Re, la Dama, il Fante, il 7 sino al 4 inclusivamente.

Regola generale di questo giuoco, come si è descritto in quello del Tarocco, si è chi falla a distribuir le carte ad un de' giuocatori, e se quello che ha la mano è contento del suo giuoco, egli è padrone di trarre e di far trarre (senza vederla) una carta fuori del giuoco di quello che ne ha una di più, e può continuare; ma

se l'errore è di due carte il giuoco va a monte; e se viene in seguito. Così pure non può accusare prima è di tre carte lo scartante perde 10 punti e compensa aver giuocato una carta, poichè accusando tre 3 o tre 2, il compagno, ovvero paga la partita giusta l'uso della tavola, o della convenzione fatta prima di principiar la partita.

Ponendosi a giuocare, uno per ogni partita deve avere o *marche* o *bertole* da marcare i punti che avviene di accusare, o che si fanno in ciascuna mano.

La partita vien convenuto da terminarsi in 21 punti, oppure 31. Se si arriva a far 21 punti prima che gli avversari giungano agli 11, allora la partita è doppia pel vincitore; e se l'avversario riceve *Cappotto*, cioè se non fa neppure un punto, allora paga tre partite, sempre inteso però che la convenzione sia di giuocare la partita d'una, due, e tre; altrimenti la perdita è sempre d'una sola.

I punti si fanno in due maniere, accusando, cioè prima di giuocare, e prendendo le varie mani del giuoco.

In primo luogo quando quello di mano, oppure l'eletta ha giuocato una carta, e che gli altri tre rispondono alla medesima, è lecito accusare la *Napolitana* composta dal tre, due, e dall'asso dello stesso pallio, o colore. Questa si mette sul tavoliere, e si notano tre punti. Giusta poi l'uso della tavola o della convenzione precedentemente fatta, si accusano tre punti pei tre 3, pei 3 due, e pei tre assi; altri accusano 3 punti pei 3 tre, un solo punto pei 3 due, e così egualmente pei tre assi, perchè accusano un punto anche per ogni tre altre carte simili, sieno figure, oppure sfaglie come tre 7, tre 6, tre 5, e tre 4. Se si notano tre punti per ogni tre carte componenti la *Napolitana*, allora venendo tutti a quattro i 3, o tutti e quattro i 2, o i 4 assi, in questo caso si accusano 4 punti. Dove poi si accusano anche le piccole, per 4 tre si notano 4 punti, e per tutte le altre quadriglie si accusano solamente due punti.

Bisogna inoltre accusar le carte coll'ordine con cui si trovano seduti, non essendo permesso nè di accusare, nè di rispondere prima che spetti, mentre si sa che prima deve accusare e giuocare chi ha la mano, e quindi chi

Se non si pongono in tavola le tre carte accusate, bisogna annunciarli quel 3, quel 2, o quel asso che manca, perchè gli altri tre giuocatori possano vedere se l'altro ha accusato giustamente o no.

I punti si contano come segue: tre figure di qualunque colore si contano un punto; 3 tre, 3 due, 3 tre, 3 Dame, e 3 Fanti contano pure un solo punto; le altre carte dal 7 sino al 4 inclusive contrano nulla, ed ogni asso conta un punto; ed è per questo che nel giuoco gli si dà maggiormente la caccia. Chi perde l'ultima mano conta pure un punto.

Le partite giuocate cogli onori si guadagnano in cinque maniere, cioè:

Strammasette, *Strammason*, *Callada*, *Calladon*, e *Calladondrion*.

Strammasette succede quando tra tutti e due i compagni nelle 10 giuocate d'una mano, hanno perduto senz'aver da contare un punto; ben inteso che la levata non debba esser l'ultima. Questo colpo guadagna tre delle pattuite *marche*.

Strammason è quando un solo de' giuocatori senz'aiuto del suo compagno fa lo stesso; allora gli si pagano sei *marche*. Bisogna però convenire dapprima se il colpo onorario si pagherà o no; poichè siccome succede di raro, molte persone non lo conoscono.

Callada si fa quando i due compagni che giuocano assieme fanno unanimemente tutte le levate. Allora si pagano 4 *marche*.

Calladon quando un solo fa tutte le levate, e in questo caso si possono pagare otto *marche*.

Calladondrion quando quello che è primo a giuocare può mostrare una *Napolitana* decima; questo paga 16 *marche*, e gli 11 punti delle carte si contano a profitto della parte che ha nulla di comune colle parti d'onore.

Quello che accusa, e che guadagna la partita col solo accusare, sia semplice o doppia, non può avvanzar niente per la partita seguente; al contrario quello che nel giuoco fa più punti del bisogno per guadagnar la partita, ritiene il dippiù per la seguente partita.

È sempre permesso di chieder conto dell'accusa, sino che non è coperta la prima mano, e prima che non sia giuocata la seconda; ma non più tardi, mentre allora devesi necessariamente ricorrere alla memoria.

Alcuni hanno usato pagare una partita semplice per 3 sette, ed una partita doppia per 4 sette; ma siccome non v'ha nessuna proporzione in questo azzardo, bisogna convenire dapprima, in mancanza di ciò non si possono pretendere che tre o quattro punti, come si vede all'art. 9.

Regole per giuocare.

1. Distribuite tutte le carte e ben esaminato il giuoco, si giuoca una carta. Se essendo il primo si ha nelle mani una *Napolitana* (v. il §. 9) s'incomincia dal giuocare l'asso, perchè il compagno non venghi ingannato; ed essendo collocato per giuocarla, ha pure la libertà d'accusarla subito.

2. Se si ha un 3 col 2, ed una o due piccole carte del medesimo colore che non si possa sperar l'asso, e tutte le grosse carte cadano sulle prime due, bisogna cominciare dal 2; poichè avvertito di ciò il compagno se ha l'asso in terza od in quarta si sbriga prima delle piccole, oppure dà l'asso, ed indica d'avere altre prese da fare. Se poi il socio non ha l'asso getta sul 3 o sul 2 del compagno la maggiore delle sue carte del medesimo pallio o colore.

3. Se si ha un 3 in quinta coll'asso, o in sesta, od in settima col Re, bisogna incominciare a giuocare il 3 mentre giuocata questa carta, il compagno resta avvertito di dargli il 2 se lo ha; altrimenti può sperare che verrà dato dagli avversarij, ciò che renderà buon giuoco per il seguito.

4. Passando via a parlar dell'invito, in mancanza di carte componenti la *Napolitana* non si fa invito. Essendo di mano, cioè d'eletta si giuoca un 2, e questo è il

più grande invito che si possa fare, perchè suppone che siavi anche il tre, o l'asso con gran seguito. Bisogna allora che prenda col tre se lo ha, e che giuochi un'altra dello stesso pallio. Se ha poi egli stesso delle carte sicure le deve far tutte, quindi ritornare all'invito del compagno, od in qualche altro pallio che avrà inteso delle carte gettate.

5. Quando si giuoca una carta bassa come un 4, un 5, un 6, od un 7 è un invito sopra un tre, o due, o asso. Si chiama rispondere all'invito prendendo la levata colla più grossa delle proprie carte, e ritornandovi con un'altra minore del medesimo colore.

6. *Controinvito* si chiama quando un giuocatore s'impadronisce della prima carta giuocata diversa da quella che il compagno pare aver desiderata nel fare il suo invito, e quando si rigiuoca una bassa del pallio che si è desiderato; ciò che dinota un seguito sicuro, e probabilmente più grande di quello che si suppone al compagno.

7. Se si ha uno o due 3 nelle mani, i quali non siano accompagnati che da una o due figure, o soltanto da una o due piccole carte, non bisogna farvi un invito, poichè rispondendovi il compagno, potrebbe avere un seguito di quel colore, e voi non potendo più ritornare in quel giuoco, vi togliereste perciò un gran vantaggio.

8. Se non si ha con che fare un buon invito, vale a dire un 3 ben accompagnato, o un 2 coll'asso (poichè gli inviti sul due non si devon fare giammai se non se per necessità, bisogna ancora averlo in quarta, od in quinta), allora si giuoca una figura di quel pallio di cui se ne ha di più, tanto per trovare la forza del compagno, che per sorprendere il due, o l'asso agli avversarij, e che per tal mezzo il socio entrando in giuoco possa vedere in qual altro pallio sia forte quello che ha giuocata la figura.

9. Quando i tre 3 sono stati annunciati dal compagno, un invito sul 2 in uno de' medesimi è buonissimo. Se allora non si ha un gran seguito per fare un invito, bisogna giuocar il 2 per mostrare d'averlo, e per la-

sciare il compagno padrone di prenderlo, o di aspettarne il seguito.

10. Qualunque carta che giuochi quello che ha accusato li tre 3, è considerata carta d'invito, e dimanda che il compagno giuochi correlativamente.

11. Se la prima carta che si giuoca è un Re, il compagno deve supporre o l'asso ben sicuro, o un buon seguito di quell'istesso pallio; e si fa sempre male a giuocare una figura a principio del giuoco, in un colore in cui si ha una o due carte, se però non si può fare diversamente.

12. Quando giusta le proprie carte non si teme nè lo *Strammasette*, nè la *Calada* ec., e che non trovasi con che fare un buon invito, trovandosi con un Re, od una Dama in quarta, allora si giuoca una bassa di quel colore, ad oggetto di far mangiare un due, ovvero un asso agli suoi avversarij, ed a procurarsi con ciò qualche vantaggio. Ciò chiamasi fare un falso invito.

13. Se uno degli avversarij fa un invito, e che si trovi col due in terza, non bisogna mai prendere col due, poichè si potrà con ciò ricevere una levata di *Strammasette*, o si potrà essere soprapreso dal tre del compagno di quello che ha giuocata la piccola, ovvero così facendo s'impedirà al compagno di servirsi a proposito del suo asso; ciò che è peggio di tutto, ed il più sicuro si è che si renderà il seguito dell'avversario più buono in modo, che se trovasi in fine un tre in seconda od in terza non bisogna mai prendere una tale levata che non fa un punto, a meno che le vostre carte non ve lo impongano altrimenti, e che vi troviate fuori di pericolo.

14. Se il compagno fa un invito è sempre bene mettersi l'asso avendolo in terza; poichè se quegli che trovasi innanzi ha voluto mettervi il due, od il tre, il vostro asso è sicuro; se quegli che vi è vicino vi sopraprende renderete sempre buono il due del vostro compagno, e per conseguenza tutto il seguito della giuocata.

15. Non bisogna mai risparmiare una figura sulla prima carta che si giuoca, e che è d'una qualità di essere presa, per evitare che venga fatto *Strammasette*, in

caso che il vostro compagno si trovi obbligato a perderla; e se malgrado tutte le vostre precauzioni una simile levata vi ritorni, e che vi troviate con delle cattive carte, vostra prima cura dev'esser quella di fare il punto, o giuocando un tre se ne avete, o procurando d'andar negli inviti del compagno. Se per ischivare il *Strammasette* giuocate un tre, in tal caso bisogna che il compagno non vi dia il suo due, poichè deve accorgersi che è la necessità che vi obbliga.

16. Bisogna usare tutta l'attenzione per ricordarsi di tutte le carte accusate, di tutti gl'inviti che sono stati fatti dal principio del giuoco da una parte e dall'altra; delle principali carte che vennero prese di ciascun pallio, in mancanza di che non si farà giammai un buon colpo se non se per puro azzardo.

17. Può talvolta accadere di avere le carte tutte di un solo colore in modo di non poter mancare altra cosa; allora in mancanza della *Napolitana*, bisogna cominciare il giuoco colle più piccole, in seguito colle più grosse; ed il compagno s'accorderà della vostra forza in quel pallio.

18. La grand'arte di questo giuoco essendo quella di far ben conoscer la propria forza, o la propria debolezza al compagno, bisogna avere la precauzione di non terminare un seguito di carte sicure senza giuocare un tre di un altro colore, onde capire in che ci aspetta il compagno.

19. Non si può meglio marcare il proprio giuoco che sulle prese fatte dal compagno, poichè su quelle degli avversarij non devesi guardare che alla forza opposta alla nostra; quindi verso il fine del giuoco è troppo necessario di far marcare al compagno in qual colore si è sicuro, affinchè egli si guardi nel suo.

20. Questa maniera di marcare il giuoco dei due che giuocano assieme, serve d'avvertimento agli avversarij di tenersi in guardia; ed il più sicuro mezzo di evitare dei gran colpi e di guardarsi bene nel pallio in cui l'avversario mostra la sua forza.

21. Se gli avversarij accusarono una o due *Napolitane*, tre 3, o se temesi che abbiano uno o due colori interi, guardarsi che facciano il *Strammasette*, o *Callada*.

ec., che quello il quale ha un tre, o due del medesimo colore, si libera dapprima del tre, ciò che indica aver anche il due. Parimenti quello che ha un due coll'asso ben accompagnato, che se ne vadi col due per marcare il suo asso assicurato.

22. Se si giuoca per tre punti, ec. per guadagnare, e gli avversari per due, o più per sortirne dal pericolo di perdere la partita doppia, o per guadagnare la partita semplice, questi punti non si possono annunciare se non dopo fatto un punto.

23. I due che giuocano assieme possono esaminare le loro proprie prese sinchè loro sembrerà necessario; ma di quelle degli avversari non si può vedere che la prima. Se qualcuno getta il proprio, e si chiami fuori quando non lo sia, o cede a profitto degli avversari tutte le carte che gli restano da giuocare, è obbligato a pagare la partita.

24. Se giuocando per 4 punti si trovassero nelle mani 4 Re, o 4 due, si può accusare appena tre; parimenti avendo una *Napolitana* in quarta o più, si fanno più punti che sia possibile per vincerla doppia, o tripola, e se è semplice si tralascia quando si vuole subito fuori del pericolo.

25. Siccome in questo giuoco ogni carta parla, o per lo meno significa qualche cosa, richiede pertanto da parte de' giuocatori un grande silenzio. La menoma parola che dica può scoprire il giuoco. Bisogna risolversi a guadagnare od a perdere senza una troppo marcata riflessione poichè esitando troppo si scuopre il giuoco a profitto degli avversari.

26. Quando i giuocatori non sono di un'egual forza, si può cambiare ogni partita: e per non far torto a chiunque, si va alla sorte, ovvero si giuoca un *Zucchero*, vale a dire una partita col compagno, e due coi rispettivi avversari. Finalmente quando sieno bene impariate tutte le regole, e che se si saprà impiegarle a proposito si troverà il *Tressette* un bellissimo giuoco. In queste regole si evitarono tutte le inutili cicalate, dipendendo più d'evitare le questioni nelle convenzioni fatte prima di giuocare, o dall'uso del luogo, dalla casa

che dalle prescrizioni d'un autore, il quale non può prevedere quanto di strano possa emergere in un giuoco. Per poco che sia intrecciato d'accidenti. Resterà d'avvertire per ultimo che noi abbiamo date delle regole di questo giuoco secondo il costume delle civili adunanze, mentre generalmente nelle Osterie si praticano degli altri metodi che non abbiám creduto di farne parola, lasciando che secondo i luoghi, o le persone adottino quel sistema che più va loro a grado, come quello di battere troppo visibilmente le carte sopra il tavoliere quando un compagno sorte con un invito, che noi la giudichiamo cosa troppo sconvenevole, mentre questo giuoco è abbastanza chiaro per se stesso, onde dopo le prime giuocate si può agevolmente conoscere in quale stato si trovi, e questi inviti si possono fare egualmente intelligibili senza dimostrazioni troppo marcate.

GIUOCO DELLA BAZZICA.

L'etimologia stessa del nome manifesta bastantemente ch'egli è questo un giuoco, che fa d'uopo come si dice delle vicende del mondo, barzegando, per trarne tutto quel possibile vantaggio dalle diverse combinazioni, ciò che esige riflessione non meno che avvedutezza. Questo giuoco ha anch'esso le sue variazioni a norma degli usi, dei luoghi, ed elle conversazioni. Alcuni lo giuocano in quattro facendo servire tutti i 7 dei quattro palli per comodi, e questo chiamasi giuocare alla *Lodigiana*. Comunemente però vien giuocato in due, tre, e anche in quattro, potendosi in quest'ultimo modo scegliersi un compagno come al *Tressette*. Mischiate le carte e veduto a chi spetta fare il mazzo che è sempre quello che leva un punto minore, si distribuiscono le carte in numero di tre per ogni uno, ed una per volta. La partita si fa ascendere comunemente ai 9 agli 11 punti, ma si potrà avanzarla secondo le convenzioni dapprima stabilite. Quando non si faccia prima volta una *Bazzica* che è composta di un 3,

L'uomo nell'estensione direi quasi del suo carattere, e delle sue naturali abitudini, così quando il genere dei giuochi è meno azzardoso, chi giuoca è anche meno esposto a quegli inconvenienti che spesso degradano anche le persone di qualche conto. Infatti chi non sa che il giuoco è un teatro dove si veggono esposte all'altrui vista tutte le nostre passioni? Qui si osservano coloro che agitati dalla cupidigia di guadagno usano d'ogni industria, impiegano ogni arte per vincere, e senza arrossire vi esercitano la menzogna, e l'inganno. I loro familiari ripieghi sono la simulazione e dissimulazione, che sarebbero a dir vero i mezzi meno colpevoli. Altri s'impazientano, s'adirano al menomo colpo contrario, al più piccolo errore del compagno, ed altri per dispetto giungono persino a precipitare il giuoco. V'è chi loda gli errori per farsi un merito, e chi per invidia o mal umore biasima un'ottima ed ingegnosa attenzione. V'è chi stavilla dagli occhi un'altra bile che si cova nel seno contro il più fortunato. Qui si manifesta il sciocco, l'inetto, il luoquace, l'avarò, il maldicente, il lascivo, lo svenato il collerico, e si direbbe non esservi difetto nel mondo che non sia manifesto nel giuoco. Anzi diciam pure che in questo si osserva singolarmente quella passione di cui egli è più dominato, e per quanto cauto sia avveduta colui dalla quale è posseduto, non potrà mai nascondersela a se stesso, ed ai soci del giuoco, per la ragione che siccome nel giuoco si succedono le più strane vicende, come le sorprese più inaspettate, e le astrazioni più inconsiderate, così è troppo difficile per non dire impossibile in questa continua lotta di tener tranquillo lo spirito.

Ma se più spesso si manifestano queste macchie inerenti direi quasi al carattere d'ognuno, non fanno minor mostra anche i pregi di un animo colto e moderato. Perciò fanno un lodevole contrapposto il liberale, l'equo, l'imperturbabile, il giocondo, il vivace, colui in somma che provveduto di un animo fermo e tranquillo sa riparare e precisare ogni sinistro avvenimento, e tutto sa condurre con quella necessaria moderazione che è sempre propria dell'uomo sociale, e che con pochi spruzzi di ragione, di persuasiva sa arrestare dei rovinosi incendi. Abbiamo perciò scelti questi pochi giuochi perchè essendo per se stessi i più convenienti a divertire un colto crocchio di persone nelle civili adunanze, e in conseguenza i meno suscettibili di quei disgustosi inconvenienti che seco traggono i giuochi d'azzardo, servissero unicamente di semplice trastullo come è stato nostro scopo, consigliando anzi a fuggire tutti que' giuochi che nel tempo stesso che possono alterare la nostra ragione, possono scapitare ai nostri interessi, come bene si esprime un dotto autore. *Ludum quoque fuge, per quem tua perdere possis.*

FINE.

INDICE.

<i>Giuoco del Tarocco</i>	pag. 5
<i>Giuoco dell'Ombre</i>	» 42
<i>Del Tarocco Ombre</i>	» 52
<i>Giuoco del Tressette</i>	» 55
<i>Giuoco della Bazzica</i>	» 63
<i>Giuoco degli Scacchi</i>	» 68
<i>Giuoco del Bigliardo</i>	» 78
<i>Giuoco detto del Casino ossia delle due Biglie o Palle</i>	» 89
<i>Giuoco detto della Guerra ossia delle quattro Biglie</i>	» 95
<i>Giuoco del Casino, ed Ometti</i>	» 97
<i>Giuoco della Carolina, ossia delle cinque Palle</i>	» 99
<i>Giuoco della Polla o Pulla. - Pulla con due Biglie</i>	» 100
<i>Polla con tutte le Palle</i>	» 102
<i>Giuoco della Dama</i>	» 104
<i>Chiusura dei Giuochi</i>	» 108

