



LIBRARIES

UNIVERSITY OF WISCONSIN-MADISON

Giuochi di carte bellissimi : de regola, e memoria ; consecreti bell[i]ssimi per passar l'otio e'ltempo. [between 1620 and 1629?]

Venecia: Gioseffo Gironi, [between 1620 and 1629?]

<https://digital.library.wisc.edu/1711.dl/M7IWAG3BVMG3A8I>

<https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/>

For information on re-use see:

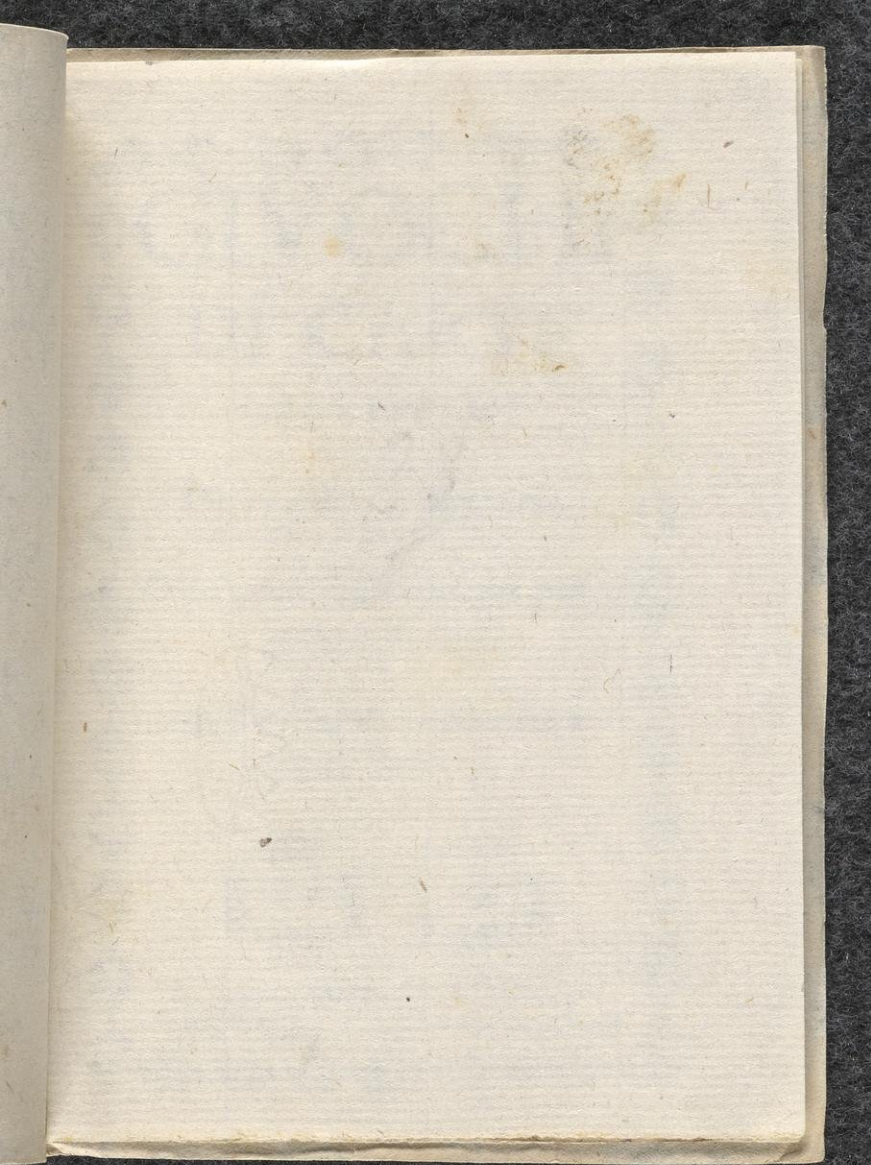
<http://digital.library.wisc.edu/1711.dl/Copyright>

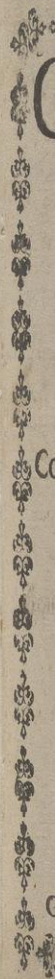
The libraries provide public access to a wide range of material, including online exhibits, digitized collections, archival finding aids, our catalog, online articles, and a growing range of materials in many media.

When possible, we provide rights information in catalog records, finding aids, and other metadata that accompanies collections or items. However, it is always the user's obligation to evaluate copyright and rights issues in light of their own use.



2.95
1.20
1





GIVOCHI

DI CARTE

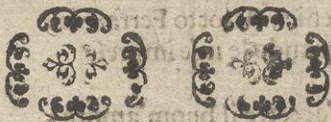
BELLISSIMI

Di regola, e memoria.

Con secreti bellissimi per passar
l'otio, e'l tempo.

Posti in luce da me Domenico

Aliotto Ferrarese.



In Venecia, Padoua Et in Ferrara per
Gioseffo Gironi Con licéza de' Superiori

GONETTO.

Fissate l'occhi in mè Cari Signori,
 E chi non vede ben'vsi l'occhiali
 Mirate le mie man che portan l'ali
 E porgon alla menti altri stupori.

Il vento è stanco il fulmin'è già fuori,
 Del suo veloce vol mentre li strali
 Di queste dita mia si rendon tali,
 Che di velocità portan gl'Allori.

Mà che voi che vincete ogn'alma grande
 Di rara Cortesia d'ogni virtute,
 M'impetrate dal Ciel vanni si presti.

Il vostro almo valor, tanto si spande,
 Che merta così Dio vi dia salute
 Ch'io sempre nuoui guochi al modo apprendi
 Di voiniun d'ira accendi.

Io vi farò del'nome mio cortese,
 Son Domenico Altotto Ferrarese,
 Segnando le mie imprese

Piaceiaui d'accette il buom'amote,
 Imparate sti giochi car Signori.

GIOCO DI MANO PER INDOVE

nare le Carte, che vno caui fuori
d'vn mazzo.

Accomodate le carte in questa maniera

Affo di Bastoni	6 Coppe	Caval di Danari
5 Spade	Fante di Bastoni	4 Coppe
9 Danari	3 Spade	8 Bastoni
2 Coppe	7 Danari	Re di Spade
6 Bastoni	Caval di Coppe	Affo di Spade
Fante di Spade	4 Bastoni	5 Danari
3 Danari	8 Spade	9 Coppe
7 Coppe	Re di Danari	2 Bastoni
Caval di Bastoni	Affo di Danari	6 Spade
4 Spade	5 Coppe	Fante di Danari
8 Danari	9 Bastoni	3 Coppe
Re di Coppe	2 Spade	7 Bastoni
Affo di Coppe	6 Danari	Caval di Spade
5 Bastoni	Fante di Coppe	4 Danari
9 Spade	3 Bastoni	8 Coppe
2 Danari	7 Spade	Re di Bastoni

Hauendole composte di questa maniera, le mescolerete quelle di fondo in cima di mano in mano, poi farete caviare carte nel mezzo, e quelle vi restano metterle in cima, e guardarete quella, che sta da basso, e domanderete quella di mano in mano, conforme quelle carte, che trouerete, con le seguenti insieme.

Per far ballare vna carta sopra vna tauola .

Piglia vna figura, e gli ponerai dentro vna agucchia sotile damaschina, che non si possa vedere da vn capo della carta, e pigliarai vn coltello, e li darai la calamita, volendo far il gioco, metti il coltello dou'è l'agucchia.

A conosere le carte senza guardargli dentro.

Piglia vn mazzo di carte, e caua fuori tutti li quattro guochi, come Spade, Danari, Bastoni, & Coppe, comincia il Re e talando fin' All' Asso, farai cosi tutti li 4. Guochi, e poi tu farai cauar vna carta, qual doue l'ha cauato se tu trouarai il 5. ha cauato il 4. se tu trouarai 10. hauarà cauato il 9. tu scartarai il gioco, e fara fatto.

A tramutar le carte in le mani.

Piglia vn mazzo di carte, e mostra la prima a chi ti piace, se bassa le carte per farlo cauare fuora, tu tirarai il due, lui cauara vn'altra, il gioco fara fatto.

A far uscir acqua fuori d' vn' coltelo.

Innanzi che vogliate far il gioco pigliarete vn poco dispogna bagnadola in aqua odorifera metterete detta spogna bagnata nell'orecchia, poi vi farete dare due colteli tutti dui simili, vno tenete stretto in mano, & l'altro lo darete a chi volete voi, poi vi farete far tre segni al cubito con quel coltello che tenera in mano quell'altra persona, e mentre esso attendera a far li segni voi cauarete dall'orecchia la spogna, e come volete ch'escal'

aqua

aqua fring
Severo per fa

Piglia del
biccare, e col
andar via il n

A fare attacca
che non si

Piglia colla
liea dramme

marca, che ten
tra bollite ta

nella ongerai
a fare la burl

si scaccare se
gli bagnerai

fa che vna p

Piglia pomo
n tanto che s'

te li vuoi mett

al detto pomo

nda non pot r

are di quello
tello, pur che
llo, & volen
go d'accetto,

aqua stringete la spōnga sopra detta.

Secreto per fare vn'acqua da far burle alle donne, & farle venire negre.

Piglia delle scorze delle noci fresche, falle lam-
bicare, e con quell'acqua di bianco negro, a fare
andar via il negro dopera aceto.

*A fare attaccare vn bicchiero alle labra d'vna persona,
che non si potrà mai staccare, se tu non vuoi.*

Piglia colla tedesca dramme vna, gomme ara-
bica dramme due, e metterai ogni cosa in vna pi-
gnatta, che tengi vn mezzo d'acqua, con la quale
farai bollire tauto, che cali per metà di poi con
quella ongerai l'orlo del bicchiero, con ilquale vo-
rai fare la burla, e s'attaccarà alle labra, e nō si po-
trà staccare se ben si rompesse ma per farlo stacca-
re, gli bagnerai le labra cō sugo di limone, ò aceto
*A far che vna persona, non possa mangiare sin che tu
non vorai.*

Piglia pomo di colla quintida, mettilo à mole
fin tanto che s'intenerisca poi piglia il cortello,
che li vuoi mettere innanzi, & fregandolo ben be-
ne al detto pomo, che tagliando il pane, & altra vi-
uanda, non potrà inghiottirla, se bene volesse pi-
gliate di quello che non fosse tagliato con detto
cortello, pur che il primo boccone sia tagliato con
quello, & volendo che mangi dalli da bere vn bi-
chiero d'aceto, che subito mangerà.

Secreto per fare il gioco dell'anello

Prima pigliate vn'anello, e cucitelo de vn capo di vn fazzoletto, e poi fateui prestare vn'altro anello, poi auuiluppate quello, che in capo del fazzoletto, e fatelo tastare, poi quell'altro ficcatelo nel bastone, e tenetelo secreto con vna mano, subito leuata la mano sbattete il fazzoletto nel basto no dite che vi è.

A far pisciar le donne a tauola.

Pigliate vn poco di sale armonico infuso nel vino, dateli da bere, che vederete l'affetto.

A far che 4. carte faccino 4. assi e 4. assi faccino vna nuoua primiera different, e poi facci flusso, e da flusso torni 4. assi.

Pigliarete sei carte, le taglierete in mezo, e l'in collerete in modo, che di sopra alla metà faccia primiera, e l'altra metà faccia flusso, che sarà tre carte, e di dreto sarà tre assi, & vn'altro asso solo seruirà per il gioco, con il rouerso, voltando con prestezza, e sarà fatto.

Auuertimento per quelli, i qualli giocano i suoi denari primiera.

V. S. guardi, che giocanco à primiera il compagno nò tenga vn pezzo di specchio dentro a le man, ò in vn'anello, ò sopra i calzosi perche giocando con voi sapra tutte le carte, quale hauerete nelle mani.

A far adormentar vno, o vna in tauola, e la notte farli in sogno raccontar tutto quello, che à fatto il giorno.

Pigliate ac
telo bollire,
co di acqua
ffino, e dat
dormirà, ep
habbia cocco
derete l'effett

A far che vna
che farano i
terri

Farete vna
zo di candel
tre luoghi d
quelli tre noc
io passar vno
che vada à g
posizione di
tomisto con
te vn'altra te
sopra la fare
diottaro, ch
alt. che apic
ombra. e al

Piglia stri
fragida, pol
orno inuanti
che che si la
vna nella ro

Pigliate acqua Vita, Papauero bianco pisto, fa-
telo bollire, e posar fino che sia schiarita, e vn po-
co di acqua di Endiuia, e stemprare con vino gros-
sissimo, e date da bere detta colatura nel vino, che
dormirà, e poi poneteli vn ramo di Laurano, che
habbia coccole, e fiori sotto del guanciaie, che ve-
derete l'effetto.

*A far che vna candela farà di notte parer tutti quelli,
che saranno in vna stanza morti, e vederanno cose
terribili, e sentiranno gran rumore.*

Farete vna canella di carta grossa quãto vn ter-
zo di candela, e vi metterete in tutto quel pezzo ò
tre luoghi della poluere di schioppo, facendo in
quelli tre nodi, legando forte, e prima hauerete fat-
to passar vno stoppino nel mezo di detta candela,
che vada à giusta longezza, doue farete vna com-
positione di grasso di cauallo, di lupo, & orpimẽ
to misto con cera, e pece nauale, e di questo copri-
te vn'altra terza parte della candela, e la parte di
sopra la farete di grasso di seuo, e andaretè dal cã
delottaro, che ve la ricopra con seuo, e faccia vgu-
ale, che apiciandol' al primo farà lume, al secondo
ombra, e al terzo spauento.

Per far tirar corveggie.

Piglia strigliature di mula, tarlature di tauola
fragida, poluere di ricci di castagne bruscianti la
forno infusi nel vino, e colato dà a bere: e alle Vec-
chie che filano la Domenica buttar di detta pol-
uere nella rocca doue fila.

A far

A far che vno non possa mangiar vn boccone.

Pate vn' infalata, e ogn' vno habbia il suo pezzetto ma piccolo di rauano innanzi ma à quello, che volete far la burla vuol esser radice di aron, & auuertire à gl'altri, che siano presti à pigliar li suoi pezzetti, che in doi bocconi riderete.

Per fare uscire cento oui fuori di vn Sacchetto, doue si vede, che non vi è dentro niente.

Farai in Sacchetto di tre tele, e vi farai dentro molti scarfellini, dipoi vi metterai dentro di ogn' vno vn' ouo, quando riuersi il Sacchetto, che nesso no nó haueà visto niente, metti dentro vna mano, doue sono dentro gl'oui, e cauane vno con prestezza, e farai tante volte quanti oui vi sarà dentro, riuersando, e drizzando, come hò detto. Auertendo che li oui siano voti.

A fare, che quante persone saranno à tauola parerãno tutte senza testa.

Piglia vn baccino pien di fuoco, e mettilo in tauola, poi piglia vn bicchier di vino, e mettiui dentro vn pugno di sale, mettendolo sopra quel fuoco tanto che venga à boilire; dipoi piglia vna candelà accesa, e darai fuoco al bicchiere che farà grãvanpa, e quella vi farà vedere cose mirabili.

F I N E

o
r
o
u
o
z
ri
o
o
ra
en
o
ra

