

TAROCCO Fiorentino

SIGNIFICATI E REGOLE

scritte da

COSTANTE COSTANTINI

per la comprensione del gioco

LE MINCHIATE FIORENTINE

«Minchiate» volle probabilmente significare un mazzo di sciocchezze, un'esortazione, nello stile fiorentino, a non prendere sul serio il gioco delle carte come del resto tutte le altre faccende della vita.

Le «Minchiate» furono invece un gioco serio e diffusissimo in tutta Italia a partire dal sec. XVI e considerato «nobilissimo» oltre che «bello e dilettevole», dai numerosi autori che lo illustrarono e ne codificarono le regole. Il gioco richiedeva «cognizione e talento» ed era assolutamente sconosciuto alle «teste dure e ai cervelli goffi» per evitare loro disastrose perdite di denaro e pericolosi alterchi con il compagno o gli avversari.

Un'altra interpretazione possibile e forse anche più attendibile del nome è che il giocatore, per il proprio vantaggio, non doveva risparmiare i colpi più bassi e spregiudicati, «minchiate» appunto, all'avversario.

Il gioco ebbe dunque ORIGINE a Firenze nel sec. XV ed alcuni autori ne attribuirono l'idea a Michelangelo. Ma lasciando da parte questa leggenda, il fine era quello di arricchire il gioco dei Tarocchi già esistente (78 carte), con altre 20 figure che ne completavano l'iconografia. Furono così aggiunti: la Virtù Cardinale che mancava nei Tarocchi (*Prudenza*), le tre Virtù Teologiche (*Fede, Speranza e Carità*), i quattro Elementi (*Aria, Terra, Fuoco e Acqua*) e i dodici Segni dello Zodiaco. Il mazzo così risultante (97 carte) era una grossa serie di immagini allegoriche, ricche di simboli religiosi e profani, di valori surreali, istruttive e divertenti.

E se già allora, come sembra, le carte servivano anche per leggere la fortuna, non c'è dubbio che le Minchiate Fiorentine erano e sono maggiormente idonee, dei più semplici Tarocchi, a tale scopo.

Passando alla DESCRIZIONE delle «Minchiate» diciamo subito che le carte del gioco si dividono in: 56 di Cartiglia, 40 di Tarocchi e la carta del Matto.

La Cartiglia è costituita dalle quattro serie (di 14 carte ciascuna) di Spade, Bastoni, Denari e Coppe. I numerali sono da 1 a 10, più Fante o Donna, Cavallo, Regina e Re. C'è da osservare che, a differenza dei Tarocchi, il cavallo delle Minchiate è una figura fantastica: mezzo uomo e mezzo cavallo o altro animale. Nei Denari e nelle Coppe il Fante è sostituito da una Donna. Le figure dei Tarocchi portano la numerazione romana da 1 a 35. Le altre 5 carte per arrivare a 40 (dette Arie) sono: la Stella, la Luna, il Sole, il Mondo e le Trombe, non portano numerazione ed hanno il fondo colorato anziché bianco.

I. IL BAGATTO

Detto anche il Giocoliere o il Gran Mago. Tiene nella mano destra una pallina o una moneta e nella sinistra una bacchetta magica. Sul banco sono altre due palline, una cassetta e tre bastoncini. A differenza dei normali Tarocchi, ai suoi lati figurano un uomo e una donna che sembrano molto interessati a quello che sta facendo. La carta simbolizza l'uomo astuto, abile, elegante, ma anche impostore e truffatore.

II. IL GRANDUCA

Figura giovanile coronata, con lo scettro nella destra e il globo sormontato da un'aquila nella sinistra, simboli del potere. Il nome e l'interpretazione della carta sono un po' dubbi. Significa però sicuramente autorità, saggezza ed equilibrio.

III. L'IMPERATORE

Figura seduta di uomo barbuto, riccamente impadellato con lo scettro e il globo nelle mani e un'alta corona sul capo. L'Imperatore rappresenta la sovranità, il potere, la fermezza, il vigore, la potenza ed anche il dispotismo e la tirannia.

IV. L'IMPERATRICE

Figura femminile seduta sul trono, fastosamente abbigliata, con la stessa corona dell'Imperatore e con il medesimo atteggiamento. Il globo è però sormontato da un uccello più somigliante a una colomba che ad un'aquila e lo scettro termina con una spiga (forse un riferimento a Cerere, dea romana della Fertilità). La carta rappresenta, oltre alla sovranità, la bellezza, la fecondità, la generosità, la ricchezza ma anche la pompa e la vanità.

V. L'INNAMORATO (o gli Amanti)

Una figura di giovane principe o re è inginocchiato davanti a una dama mentre un amorino alato sta per scoccare una freccia contro di lui. Il significato appare abbastanza chiaro: la potenza e l'ineluttabilità dell'amore. La differenza maggiore con i normali Tarocchi è che, in questi ultimi, le donne sono quasi sempre due fra cui l'innamorato sembra dover scegliere.

VI. LA TEMPERANZA

La prima delle quattro Virtù Cardinali che appare nel mazzo. Seguono poi la Forza e la Giustizia, mentre la Prudenza, col numero XVII viene inserita fra le tre Virtù Teologiche (Fede, Speranza e Carità). E' una figura di donna coronata che versa del liquido da un boccale in una grande anfora posta in terra. Forse acqua nel vino. Il significato della carta è quello della moderazione, della misura, dell'accordo ma anche della mortificazione e del mescolamento delle cose.

VII. LA FORZA

La seconda Virtù Cardinale che troviamo è rappresentata da una figura seduta di donna robusta e coronata che regge con poco sforzo una colonna. Nei normali Tarocchi o in altri mazzi di Minchiate questa Virtù è raffigurata in atto di rompere la colonna o di aprire con le mani la bocca di un leone. Il significato della carta è palese: coraggio, gagliardia, robustezza, valore, virtù.

VIII. LA GIUSTIZIA

La terza Virtù Cardinale è raffigurata da una donna seduta, con la

stessa corona delle altre Virtù, che tiene nella mano destra la bilancia e nella sinistra la spada, a differenza dai comuni Tarocchi dove gli oggetti tenuti nelle mani sono invertiti. Il significato e l'interpretazione sono evidenti: l'imparzialità, l'equilibrio, il rispetto degli altri, la calma e la padronanza di sé.

VIII. LA RUOTA DELLA FORTUNA

E' questo uno dei simboli più diffusi nell'iconografia popolare fin dal Medioevo. In genere era una donna seminuda, bendata, che faceva girare una ruota dove al culmine era posto un Re, nella parte ascendente figurava un giovane, mentre un vecchio era travolto dalla ruota stessa. Nelle nostre Minchiate manca la figura della Fortuna e il Re ha una testa d'asino (riferimento a Mida) a significare che il Re più favorito dalla Fortuna si illude che questa possa durare in eterno. Ci sono sempre un uomo in fase ascendente, uno in discesa e un altro, più sfortunato, sotto la ruota. La carta simbolizza il cambiamento, lo scorrere della vita, il ritorno di tutte le cose, la consapevolezza che i fatti della sorte avversa possono essere seguiti da vicende positive.

X. IL CARRO

E' la carta che ha sempre simboleggiato il trionfo. Nelle Minchiate, sul carro è seduta una donna nuda che regge una fascia con scritte inneggianti talvolta alla Fama. Il Carro è sempre trainato da due cavalli velocemente galoppanti. Il significato del Carro è quello dell'abilità, del talento, del dinamismo, del successo e della vittoria in ogni campo.

XI. L'EREMITA

La raffigurazione delle Minchiate è simile a quella dei comuni Tarocchi: un vecchio incappucciato e coperto da un mantello con la differenza che qui l'eremita si presenta come un vecchio curvo che cammina con l'aiuto di due stamelle. Due altri simboli sono introdotti: la clessidra con la freccia, ambedue indicanti lo scorrere veloce del tempo e la testa del cervo che rappresenta la vecchiaia (il vecchio Kronos, dio del Tempo, era spesso rappresentato su un cocchio trainato da cervi). L'interpretazione è quella della saggezza, meditazione, distacco dalle cose del mondo, serietà ma anche povertà, avarizia e misantropia.

XII. L'APPESO

E' la prima di quattro carte di segno nefasto e una delle più discusse sia in merito all'immagine che all'interpretazione. Nei comuni Tarocchi appare un uomo appeso per un piede (da cui il nome) e recante nelle mani due sacchetti di monete. Ma sembra che la versione più antica, come nelle nostre Minchiate, sia quella di un giovane uomo ritto sulla punta di un piede e sempre con in mano le monete. La carta fu forse capovolta per errore da un maldestro stampatore; ma la cosa non è ben chiara perché vicino al piede è ben visibile una corda e i capelli sono tesi come se la posizione della testa fosse all'in giù. Complicato è altresì il simbolismo attribuito alla posizione delle gam-

be e ai tronchi. Comunque l'interpretazione più comune è quella negativa (la carta è anche indicata come Il Traditore) legata a Giuda e all'uomo punito, ma anche al sacrificio e all'abnegazione.

XIII. LA MORTE

Il tredici, numero considerato nefasto in ogni mazzo di carte da gioco antiche, è sempre attribuito alla Morte che spesso, per superstizione, si evita perfino di indicare col nome sotto l'immagine. Lo scheletro è figura ricorrente nell'iconografia medievale. I tarocchi lo raffiguravano con una falce che taglia le teste di un uomo e di una donna talvolta coronati e mai in atteggiamento triste. Nelle Minchiate lo scheletro si fregia di una corona di alloro, impugna una falce e calca un cavallo galoppante. La carta simbolizza la malinconia, la tristezza, la fatalità, la fine spesso improvvisa, ma anche la trasformazione e la rinascita.

XIII. IL DIAVOLO

Altra immagine diffusissima nei tempi antichi. Nelle Minchiate è raffigurato cornuto, con ali da pipistrello e piedi animaleschi. Reca in mano il tridente ed ha la cintura formata da serpenti infernali. Nei normali Tarocchi è invece rappresentato spesso con il corpo di donna. La carta significa il nemico, la parte più oscura e inconscia della natura umana, la bestialità, la perversione, l'intrigo, la stregoneria, ma anche gli istinti vitali e la dominazione sugli altri.

XV. LA TORRE

E' l'ultima delle quattro carte apocalittiche delle nostre Minchiate. Una torre è colpita da un fulmine, piocono fiamme dal cielo. Un uomo e una donna nudi escono correndo dalla torre. La simbologia allude alla Torre di Babele, alla distruzione di Sodoma e un po' meno alla cacciata di Adamo ed Eva dal Paradiso Terrestre. La carta è negativa annunciando errore, rovina.

XVI. LA SPERANZA

E' la prima delle tre Virtù Teologiche che appare nel mazzo delle Minchiate. Giovane donna a mani giunte, posta di profilo quasi per meglio rappresentare che guarda al futuro. Davanti ai suoi occhi è una corona che indica il Signore da cui spera ogni bene. Sul capo reca una aureola stellata. La carta è positiva col significato della tendenza al bene e alla felicità.

XVII. LA PRUDENZA

E' la quarta Virtù Cardinale, che avrebbe trovato più appropriata collocazione assieme alle tre già viste (VI Temperanza, VII Forza e VIII Giustizia). La Virtù è rappresentata da una giovane donna seduta, che tiene nella mano destra uno specchio, simbolo di autocontrollo e nella sinistra un serpente. La carta indica saggezza, capacità di discernere ciò che è giusto e può considerarsi positiva.

XVIII. LA FEDE

Seconda Virtù Teologica rappresentata stranamente da un uomo forse abbigliato da monaco recante la stessa aureola stellata delle precedenti. Nella mano sinistra sollevata impugna probabilmente un ostensorio. La carta è positiva: certezze di cose che si sperano.

XVIII. LA CARITA'

Ultima delle tre Virtù Teologiche e la più importante, è rappresentata da una giovane donna aureolata con nella mano destra una fiamma che sarebbe il cuore ardente come nella consueta simbologia della Carità. La carta è positiva significando amore, stima, benevolenza.

XX. IL FUOCO

Con questa carta inizia la serie dei quattro Elementi che sono rappresentati nel modo della tradizione medievale. Campeggiano sulla carta grandi fiamme da cui fugge una fiera. La carta indica attività, azione, inizio di imprese ed è considerata alquanto negativa.

XXI. L'ACQUA

Un battello navigante a vela, con l'equipaggio intento alle manovre e un leone sulla poppa. Carta negativa indicando lotte e sfortuna.

XXII. LA TERRA

E' raffigurato un tranquillo paesaggio, con case sullo sfondo, sovrastato da un grande albero e solcato da un torrente. Carta positiva: ricchezza e denaro.

XXIII. L'ARIA

L'aria è rappresentata da nuvole, stelle, uccelli che volano. La carta è positiva e predice amore e fortuna.

XXIII. LA BILANCIA

E' la prima delle dodici carte con i segni dello Zodiaco comprese nelle Minchiate. L'ordine non è quello zodiacale ed è impossibile capire se vi sia un senso in questa nuova disposizione e quale sia. Sulla bilancia è collocata una volpe e sotto un riccio che alludono al furbo e saggio mercante. Giustizia, misura ed equilibrio sono le positive indicazioni della carta.

XXV. LA VERGINE

Una fanciulla alata tiene una fronda nella mano destra sullo sfondo di due alberi. Simbolizza naturalmente la purezza e la castità.

XXVI. LO SCORPIONE

Raffigurazione tradizionale con l'aggiunta di un'anatra. Simbolo negativo di morte.

XXVII. L'ARIETE

L'animale è rampante e tiene fra le zampe anteriori una lancia; ai suoi piedi un coniglio che sta mangiando dell'erba. L'urto, la violenza, il sacrificio, gli istinti sono le indicazioni negative della carta.

XXVIII. IL CAPRICORNO

Mezzo caprone e mezzo animale fantastico è munito di una sorta di scettro. La carta sembra simbolizzare il peccato, la servitù.

XXVIII. IL SAGITTARIO

Il centauro che scaglia una freccia. Ai suoi piedi un animale, verosimilmente un piccolo maiale. I simboli della carta appaiono riferirsi al pensiero che spazia veloce, alla dualità della natura.

XXX. IL CANCRO

Tradizionale raffigurazione del granchio che simbolizza positivamente l'attaccamento alla vita e negativamente il tirarsi indietro.

XXXI. I PESCI

I pesci sono come al solito opposti, legati fra di loro e indicano opposizione e agitazione.

XXXII. L'ACQUARIO

E' rappresentato da un giovane ben vestito che versa acqua da due brocche che tiene nelle mani. Il simbo-

lo più comune dato alla carta è quello favorevole del giudizio.

XXXIII. IL LEONE

Leone rampante con la lingua fuori della bocca, sullo sfondo di un elegante pannello. Carta favorevole simboleggiando vigore e coraggio.

XXXIII. IL TORO

L'animale è rappresentato dalla sola parte anteriore, rampante, sempre sullo sfondo di un pannello. I simboli positivi sono quelli della potenza e della fecondità.

XXXV. I GEMELLI

Raffigurati da due giovani donne nude che stanno per stringersi fra loro. La carta simbolizza il dualismo insito nella natura e anche la forza dell'unità d'azione.

LA STELLA

E' la prima delle tre carte astrologiche delle Minchiate e non è numerata così come le quattro successive. Un Re Mago a cavallo reca nella mano una grossa urna col dono per il Bambino Gesù e avanza seguendo la stella alta nel cielo. Il significato è trasparente e il valore è sicuramente positivo, indicando la promessa di speranza e salvezza.

LA LUNA

Altra carta non numerata e chiaramente dedicata all'astrologo che viene rappresentato seduto con l'astrologo, un compasso nella mano destra e la sinistra appoggiata al sestante. La Luna, nelle sue fasi, sta a guardare tranquilla dall'alto. La carta sembra avere il valore negativo di incertezza e mutevolezza.

IL SOLE

L'ultima delle tre carte astrologiche, che sono, occorre dire, molto diverse dalle analoghe dei comuni Tarocchi. Senza numero, raffigura una coppia di giovani amanti abbracciati e seduti in campagna sotto un sole sfiorante e sorridente. Il Sole è la gioia di vivere e la carta è simbolo di splendore, salute, ricchezza e gloria.

IL MONDO

Un fanciullo alato con nella mano destra una freccia e nella sinistra una corona, è in piedi sopra una forma circolare contenente un paesaggio (la Terra) e circondata da una specie di cornice rotonda. Mentre la figura simbolizza un essere superiore che dispensa onori e castighi, le quattro teste alate che si vedono attorno al globo sono verosimilmente i venti. La carta è positiva col significato di riuscita completa di un'opera intrapresa.

LE TROMBE (o IL GIUDIZIO)

Questa carta è abbastanza diversa dall'analoga dei normali Tarocchi. Un angelo con due trombe vola sopra una città. Poiché in altri mazzi di Minchiate appare la scritta «Fama vola», la carta è stata denominata anche LA FAMA. Pure senza le figure umane che risorgono presenti nei normali Tarocchi, il riferimento al Giudizio Universale è sempre sicuro. La carta significa naturalmente rinascita, ricompensa ma anche punizione.

Questa è l'ultima carta delle 40 che, nel gioco delle Minchiate, venivano chiamate Tarocchi. Resta da descriverne un'altra che, anche nel nostro mazzo, non trova

una ben sicura collocazione e cioè «Il Matto».

IL MATTO

Carta senza numero, come nei normali Tarocchi. E' rappresentato da un grande uomo vestito in modo singolare con una specie di cuffia sulla testa. Nella mano sinistra impugna un falso scettro e sembra giocare con due ragazzi che in parte lo sorreggono nel suo mal sicuro camminare e in parte lo prendono in giro.

E' questo il progenitore del Jolly Joker che è insieme pazzo e buffone. Le stampe dell'epoca ci mostrano spesso un mondo alla rovescia popolato di matti. Bisogna dire che, da allora, le cose non sono molto cambiate.

La carta ha significato negativo di soggezione, indifferenza, insensibilità.

LE REGOLE

Il mazzo di 97 carte, abbiamo visto, è suddiviso in Cartiglia, Tarocchi e il Matto.

La Cartiglia comprende 56 carte, cioè la somma delle 14 carte di ogni seme.

Per le Spade ed i Bastoni l'ordine crescente di valore ai fini della presa è il seguente: Asso (1), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Fante (11), Cavallo (12), Regina (13), Re (14). I numerali minori sono perciò presi dai maggiori e dalle figure.

Per i Denari e le Coppe l'ordine crescente di presa è invece il seguente: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, Asso (1), Donna (11), Cavallo (12), Regina (13), Re (14). I numerali maggiori sono dunque presi dai minori e dalle figure.

Ai fini del conteggio finale dei punti, i Re valgono 5 punti mentre tutte le altre carte della Cartiglia valgono un punto, limitatamente però al numero di quelle che, alla fine della partita, il giocatore si trova ad aver guadagnato.

I Tarocchi, come abbiamo già visto, sono 40, numerati da I a XXXV (le prime cinque carte si chiamano Papi), più Stella, Luna, Sole, Mondo e Trombe non numerati, che corrispondono nell'ordine, al 36, 37, 38, 39, 40. Ai fini della presa il numero più alto prende tutti i più bassi nonché tutte le carte della Cartiglia.

Ai fini del conteggio la carta I vale 5 punti, le carte II, III, IIII, V valgono 3 punti ciascuna, le carte X, XIII, XX valgono 5 punti se sono insieme ad altre carte e formano una Verzicola, come diremo più avanti. Le carte dalla XXVIII alla XXXV valgono 5 punti. Le ultime cinque carte dei Tarocchi, non numerate (dette Arie) e cioè Stella, Luna, Sole, Mondo e Trombe sono le carte più importanti e valgono 10 punti ciascuna.

Resta da dire del Matto che non prende alcuna carta e non può essere preso da nessun'altra. Vale 5 punti. Si dicono Verzicole le serie di 3 o più carte consecutive o altrimenti concatenate che il giocatore può realizzare. I numeri delle carte che possono formare Verzicole sono i seguenti: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 13, 20,

28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40. La carta del Matto può entrare in ogni combinazione, nel senso che può aggiungersi alla serie e farla aumentare di 5 punti. Altre Verzicole, diciamo irregolari, sono: 3 o 4 Re oppure 1, Matto e 30; 10, 20 e 30; 20, 30 e 40; 1, 13 e 28.

Il punteggio attribuito alle Verzicole è dato dalla somma dei valori delle singole carte che le compongono. Le Verzicole devono essere dichiarate o accusate prima di iniziare il gioco e vengono segnati i relativi punti, una volta all'atto della dichiarazione e un'altra al momento del conteggio finale.

La partita, in 4 persone, si inizia alzando le carte: un giocatore della coppia che ha alzato la carta più bassa fa la distribuzione. Dopo averle ben mischiate e averle fatte alzare dal suo avversario di sinistra, darà 10 carte a ciascuno iniziando dal giocatore alla sua destra, poi ancora altre 11. L'ultima carta, la ventunesima quindi, viene data scoperta. Se è di valore, i punti relativi vengono segnati al giocatore che l'ha avuta. Al giocatore che distribuisce le carte è data la facoltà di guardare fra quelle che rimangono non distribuite, prendersi tutte le carte di valore segnandosi i punti e scartarne un egual numero. In questo modo tutte le carte di valore risultano in gioco.

Dopo di ciò, il primo giocatore di mano gioca una carta a cui rispondono gli altri tre in senso orario. I giocatori sono obbligati a rispondere con lo stesso seme; se non ne possiedono giocano un'altra carta. La presa è stabilita dalla carta più alta secondo la scala di valori che abbiamo detto.

Finite di giocare tutte le carte si passa al conteggio finale, coppia per coppia. Per prima cosa si contano le carte: tutte quelle al di sopra di 42 (numero di carte distribuite ad ogni coppia all'inizio della partita) contano 1 punto ciascuna.

Quindi si conteggiano i punti di tutte le Verzicole: di quelle accusate all'inizio e già segnate, e di quelle che si sono riuscite a formare nel corso della partita. Si isolano poi tutte le carte che hanno valore e se ne conteggiano i punti. Si aggiungono 10 punti alla coppia che ha preso l'ultima mano.

Si sommano quindi tutti i punti. La differenza fra i punti realizzati dall'una e dall'altra coppia determina l'entità della vincita. Da 1 a 60 punti si computa un cosiddetto «resto», da 61 a 120 si computano due «resti» e così via.

In antico si facevano quattro partite (una Girata) e poi si cambiava il compagno. Alla fine di quattro Girate (un Girone) si conteggiavano, per ciascun giocatore, i «resti» che si erano vinti o persi. Prima dell'inizio del gioco si era dato un valore in danaro al «resto».

Invitiamo cordialmente tutti gli appassionati di cartomanzia a utilizzare le Minchiate Fiorentine, essendo certi che le venti figure aggiunte rispetto ai normali Tarocchi, allargheranno a dismisura, con la loro ricchezza di significati simbolici, le possibilità divinatorie.